

Propuesta Cuatrimestre 1: Videojuego

Alumno: Kevin Zamora Amela

Descripción conceptual del juego:

- **Género: Juego de plataformas 2D** con estilo similar al de los juegos “Super Mario World (<https://www.minijuegos.com/juego/super-mario-world-online>)” o “Geometry Dash SubZero (<https://www.minijuegos.com/juego/geometry-dash-subzero>)”. Nuestro juego empezará contando con una escena más sencilla, similar a la de Geometry Dash, y posteriormente, también se podrán añadir fondos y escenas más elaboradas, de cara a posteriores versiones de nuestro juego.
- **Objetivo del jugador:** Superar los diferentes obstáculos y niveles (los cuales mostrarán una creciente dificultad y estarán presentes a lo largo del recorrido), recogiendo una especie de bayas que sumarán puntos y esquivando a su vez una especie de “monstruos”, cada uno de los cuales restará una de las tres vidas de las que dispondrá nuestro personaje. Su objetivo último consistirá en lograr completar el juego, llegando al final del último nivel / final del recorrido.
- **Mecánicas principales:** Correr y saltar, principalmente. Recogerá las “bayas” al pasar a través de ellas, sin saltar. Y perder una vida al colisionar con uno de los “monstruos u obstáculos dañinos”, que aparecerán a lo largo del camino, bien desplazándose en sentido opuesto al de nuestro protagonista o bien estando estáticos sobre dicho recorrido.

Boceto o diagrama de la estructura del juego:

- **Escenas:** En principio, constará de una única escena, la cual irá evolucionando y aumentando el nivel de dificultad/complejidad, tal y como se vaya avanzando. Dicha escena representará un único nivel, a nivel espacial y sobre el eje Y de coordenadas, durante toda la escena. En principio, se contará con una sola cámara y esta irá siguiendo el avance de nuestro protagonista.
- **Personajes:** Costará en principio de dos personajes, resultando nuestro personaje principal (un cubo, un círculo, una forma geométrica con efectos y animación o un ‘sprite’ libre y prediseñado), un “monstruo” y de un “objeto complementario” (como PE: las bayas), el cual sumará puntos o recuperará una vida. Y por ende, pueden existir diferentes tipos de “objetos complementarios”, para que unos sumen/resten puntos y otros sumen/resten vida.
- **Eventos:**
 - Cuando nuestro protagonista pase por encima o a través del objeto complementario, lo “recogerá” automáticamente y este sumará los puntos o la vida preestablecida.
 - Cuando nuestro protagonista choque con el monstruo / obstáculo, se le restará una vida y retrocederá “volando” una distancia aún por establecer.
 - Cuando se complete un nivel, en el supuesto de que posteriormente haya más de uno, se procederá a guardar automáticamente el progreso de nuestro usuario.

- **Interacciones:**
 - Con la flecha derecha del teclado, nuestro personaje correrá hacia adelante, avanzando hacia la derecha.
 - Con la 'barra espaciadora' realizará un salto simple, para así poder saltar los obstáculos y/o monstruos presentes a lo largo del recorrido.
 - Con el ratón / con las flechas arriba/abajo combinadas con la tecla 'Intro', nuestro usuario podrá interactuar con las diferentes opciones de nuestros menús.
- **Elementos visuales y de interfaz:**
 - Se contará con un entorno 2D.
 - Este contará con una interfaz de usuario (UI) con tres elementos de información básica: los puntos, las vidas y el temporizador. El temporizador contabilizará el tiempo empleado, por nuestro usuario, al superar cada nivel. Y posteriormente, también se podría añadir una tabla comparativa con el 'ranking' de las mejores puntuaciones, acercándose así a un modo de juego "multi jugador", aunque sin interacción entre ellos.
 - Se contará, a su vez y primeramente, con un menú principal (con opciones como iniciar juego, ver progreso u otra interacción básica y propia de la dinámica del propio juego) y un menú secundario, al que accederemos cuando se pause momentáneamente el juego.
 - Cuando ya tengamos desarrollado los aspectos anteriores, también añadiremos animaciones simples y elementos interactivos a nuestro personaje.
- **Elementos de sonido:**
 - Se añadirán también efectos de sonido al desplazarse o interactuar con los diferentes objetos, aunque dicho aspecto será añadido cuando nuestro juego se encuentre en fases más avanzadas de su propio desarrollo.
 - También se añadirá música de fondo / ambiente a lo largo de la escena principal. Dicho aspecto resultará probablemente más rápido y sencillo de desarrollar e implantar y por ese motivo, previsiblemente se implementará en alguna de 'sus' primeras versiones o 'releases'.