

Proyecto Luna

Angel Barceló

Detalles del proyecto:

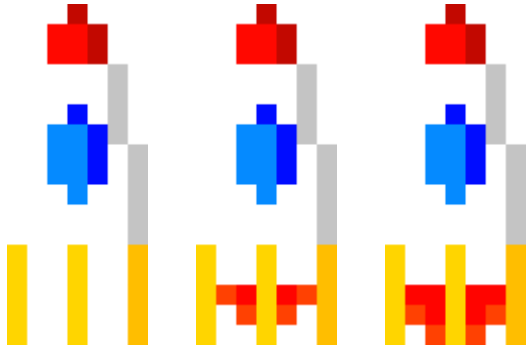
El objetivo es hacer un juego en HTML el cual consiste en hacer aterrizar un cohete en la luna sin que se estrelle, el jugador controla la velocidad a la que cae el cohete, activando el motor para frenar la caída.

Para ganar hay que tocar el suelo antes de que se acabe el combustible, o incluso después de que se acabe, siempre y cuando el cohete caiga a la velocidad adecuada, si cae demasiado rápido, el cohete explota y el jugador pierde.

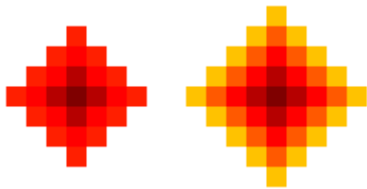
En la pantalla se verá el fondo, el cohete y un HUD en el cual se le indica al jugador cuanto combustible le queda y a que velocidad cae, también aparecerá un menú donde es posible pausar y reanudar el juego, reiniciarlo y abrir un menú para cambiar el idioma y consultar las instrucciones.

El jugador activará el motor del cohete haciendo clic en la pantalla o pulsando la barra espaciadora del teclado (y tocando la pantalla en caso de estar jugando en un dispositivo móvil).

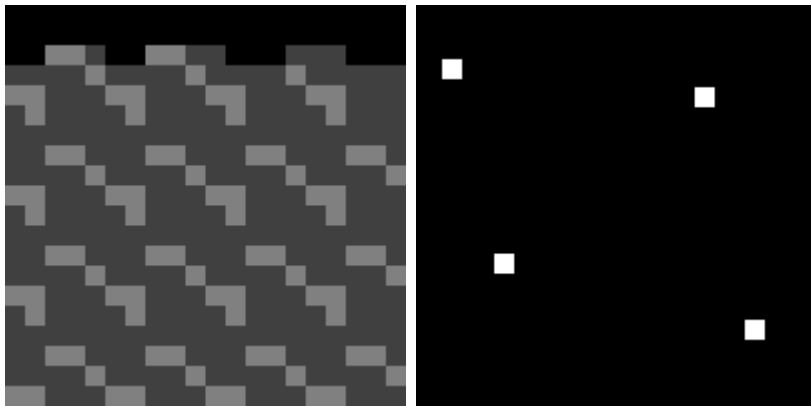
Imágenes para el proyecto



Cohete y su animación para cuando se activa el motor



Explosión para cuando se estrella



Imágenes para el fondo, la luna y el espacio, estas imágenes deben ir repitiéndose hasta completar la pantalla



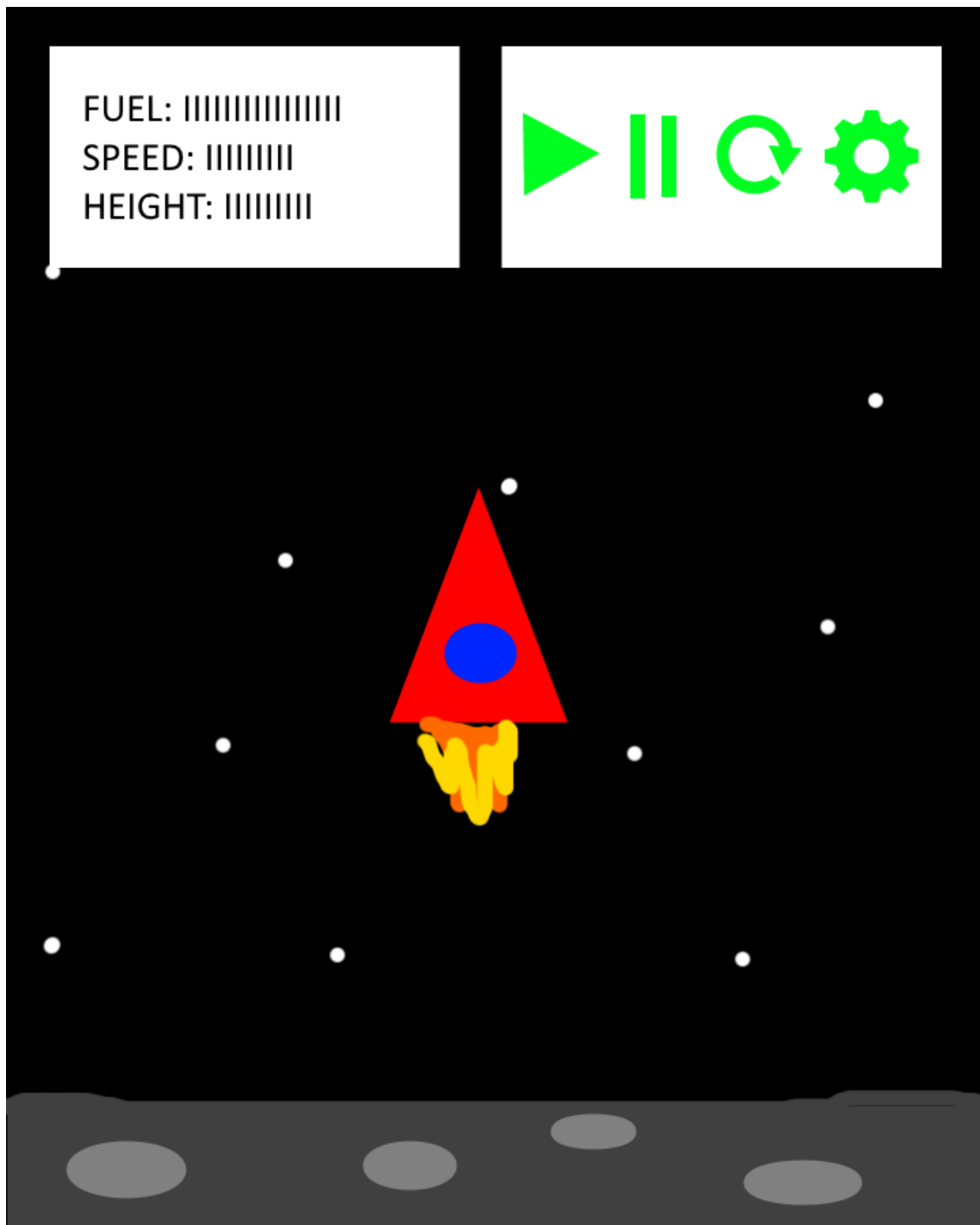
De izquierda a derecha: Iniciar/Reanudar, Pausar
Opciones y Reiniciar



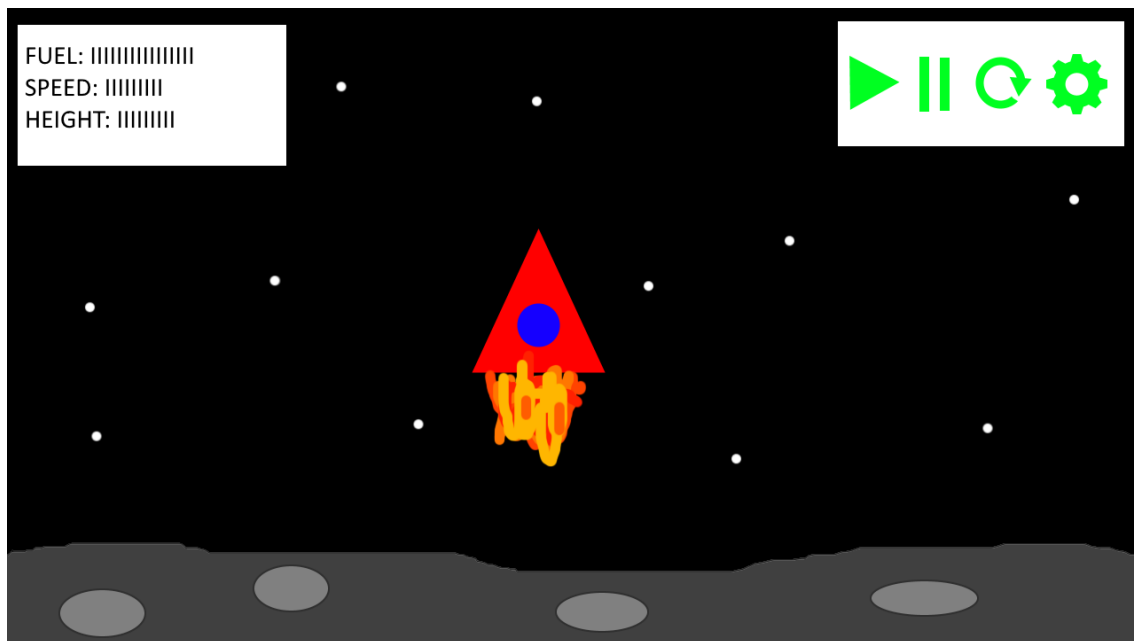
OUT OF FUEL

Imágenes para la barra de combustible

Storyboards:



Para pantalla vertical



Para pantalla horizontal

No hay imágenes para la barra de velocidad o altura. En su lugar se indicarán estos valores numéricamente.

Velocidad: xx m/s

Altura: xx m