|  |
| --- |
| **Tipo de trabajo:** En grupo  **Integrantes del grupo:**  Guillermo Facundo Colunga (UO236856),  Pablo Menéndez Suárez (UO252406). |
| **Juego similar (si es que hay alguno, aunque sea parcialmente) Se recomienda adjuntar videos o imágenes:**  La funcionalidad principal estará basada en el juego sokoban de encajar cubos.  Se puede encontrar en: <https://www.1001juegos.com/gameframe/sokoban?v6>    La mecánica del juego es que se deben de encajar los cubos en las posiciones indicadas empujándolos. Para ello en ocasiones habrá que usar los agujeros o evitar quedar atrapado entre los elementos que evitan el paso de los cubos, como paredes o muros. También existirá un enemigo que se desplazará por el tablero e intentará matar al jugador. Si lo toca se reiniciará el nivel. |
| **Descripción de la funcionalidad del juego en puntos generales:**   * El usuario controlará al personaje principal, puede mover al jugar * Cada nivel está formado por varios cubos, objetos que impiden el paso del cubo y las posiciones finales de los cubos. * Si el enemigo colisiona con el jugador se reinicia el nivel. * Si el enemigo colisiona con los cubos que hay que mover el enemigo rebotará. * Para superar un nivel se deben colocar todos los cubos en las posiciones finales. * En ocasiones el jugador tendrá que esquivar los agujeros o usar otros cubos para taparlos y pasar por encima otros cubos con el fin de llegar a la posición final del cubo. * Si un cubo queda atascado contra una pared y otro elemento el jugador podrá reiniciar el nivel manualmente. |
| **Descripción de los NPC del (enemigos, power-ups, elementos recolectables, etc):**   * Cubos que se han de mover. (Madera, azul, verdes) * Muros de ladrillo que impiden el paso de los cubos. * Enemigo que se moverá por el tablero. * Agujeros por los que los cubos caen y quedan atrapados. |
| **Descripción del modo de control:**   * Teclas de desplazamiento del teclado, cada pulsación se mueve una posición en la dirección indicada. |
| **Uso de ficheros Tiled para representación de niveles:**   * Muro de ladrillo. * Cubo de madera. * Cubo de tipo secundario. (Verde, Azul…) * Suelo. * Pozo. |
| **Uso de framework Chipmunk:** Si |