

1. Ficha de Juego

Título:	Zombies For President	Alumnos:
Género:		Iván Méndez Jiménez
Acción		Laura de Castro Saturio
Plataformas:		Daniel Serrano Torres
Modos:	Un jugador	

2. Descripción

Zombies For President es un juego de plataformas en 2D desarrollado con el motor Quintus y javascript, en el cual nuestro protagonista, un zombie cansado del trato vejatorio que reciben él y los suyos, decide tomarse la justicia por su mano y asaltar el edificio presidencial para alcanzar el poder y sembrar el terror en el mundo.

Nuestro personaje irá avanzando por los niveles, encontrándose con escoltas del presidente que le impedirán lograr su objetivo. Podremos mover al personaje y hacer algún movimiento especial con las teclas de dirección del teclado, así como disparar usando la barra espaciadora cuando este tenga munición (miembros del cuerpo) que vaya recogiendo a lo largo del nivel.

3. Ambientación

Año 3000, el mundo gira en torno a un gran apocalipsis zombie. Los zombies se han rebelado contra la humanidad y pretenden atacar el último gran punto de resistencia de los humanos: El edificio de residencia del presidente del mundo.

Nos metemos en el cuerpo de un joven zombie, líder de la rebelión, con el objetivo de infiltrarse en el edificio presidencial y acabar con el presidente.

4. Mecánicas Centrales

- **Mecánica de escalado:** Puesto que los zombies tienen un movimiento limitado nuestro personaje no podrá hacer algunos movimientos, como saltar, pero a cambio si puede subirse a algunos objetos. Si el zombi está en colisión con una caja, y pulsamos arriba este escalará dicha caja, para seguir avanzando en el nivel.
- **Mecánica de disparos:** El zombi podrá ir recogiendo munición (miembros humanos), que luego podrá lanzar a sus enemigos. En el HUD que se visualiza en la parte superior de la pantalla de juego, se puede ver la munición que tiene el zombi en todo momento en el juego. Los disparos se llevan a cabo con la tecla 'espacio'. Si el zombi tiene munición 0 no podrá disparar.
- **Mecánica de ocultarse bajo tierra:** Nuestro zombie puede ocultarse bajo tierra a lo largo del nivel, para no estar expuesto a los disparos de los escoltas del presidente, siempre y cuando se encuentre situado encima de un terreno de tierra y no de piedra. Para ocultarnos bajo tierra, pulsaremos abajo y para emerger de nuevo a la superficie pulsaremos arriba.
- **Mecánica de vidas:** Nuestro zombi, dispondrá de tres vidas para lograr su objetivo. Si muere, y le quedan vidas, vuelve al principio del nivel. Si no le quedan vidas, finaliza la partida y se volverá a la pantalla de inicio. Las vidas se indican en un HUD (en la parte superior de la pantalla), y se regeneran en cada nivel.
- **Mecánica de niveles:** Nuestro zombi tendrá que atravesar los jardines del edificio presidencial en el primer nivel, para luego entrar en el edificio presidencial y cumplir su cometido (segundo nivel y nivel final).
- **Enemigos básicos:** Son los escoltas del presidente. Si colisionamos cuerpo a cuerpo con ellos, nuestro zombi morirá. Además, si nos acercamos a cierta distancia de ellos, sentirán nuestra presencia y nos empezarán a disparar. Si una de sus balas impacta contra nuestro zombie, este perderá una vida. La única forma de acabar con ellos, será arrojándoles miembros del cuerpo encontrados por el camino.
- **Enemigos especiales del edificio:** Son máquinas mortíferas creadas por el ejército que sólo se encuentran en el sótano del edificio. Disparan proyectiles hacia arriba que lo traspasan todo. No hay forma de acabar con ellos, la única manera de escapar es esquivando sus disparos.

- **Enemigos voladores:** Son un tipo especial de enemigos que se encontrarán en ciertos puntos del juego. Este tipo de enemigos se mueven de izquierda a derecha flotando en el aire y cada cierto tiempo dejan caer un proyectil. Si una de sus balas impacta contra nuestro zombi, este perderá una vida.
- **Jefe final:** En el último nivel, llegaremos al despacho del presidente, a quien debemos derrotar para ganar la partida. Inicialmente partimos con 4 disparos disponibles y tres vidas. Por cada vida que perdemos se regeneran los disparos disponibles (4). Si nos quedamos sin vidas perderemos la partida. El presidente, nos disparará balas a izquierda o derecha, en función de nuestra posición. Además, cada cierto tiempo el presidente da saltos, lo que complica la misión de impactar contra él. Este tendrá 3 vidas, por lo que debemos dispararle e impactar contra él tres veces para ganar. Podemos ocultarnos bajo tierra para no estar continuamente expuestos a sus disparos. Si en un momento dado nos quedamos sin munición (puede verse en el HUD) debemos perder una vida, para que se regenere dicha munición, como ya se ha comentado. Si nos quedaba una sola vida y, debido a que erramos en los disparos, nos quedamos sin munición, sólo podremos rendirnos y exponernos a los disparos del presidente.

5. Riesgos

- **Escala del proyecto:** en un principio propusimos demasiadas mecánicas para implementar, y algunas que nos han resultado muy difíciles para nuestro nivel de conocimiento en la materia (mecánicas como la de escalada o la de meterse bajo tierra consumieron gran parte del tiempo dedicado al desarrollo del juego), lo que nos llevó a disminuir la escala del proyecto para poder finalizar por lo menos las mecánicas principales.
- **Recursos:** decidimos crear todo el arte para nuestro juego de manera manual (sprites, tiles, animaciones, etc), lo cual ha supuesto un mayor compromiso de tiempo y esfuerzo para poder acabar el desarrollo del juego.

6. Recursos

Como ya hemos dicho anteriormente todo el arte del juego está hecha por uno de nuestros integrantes. En cuanto a la música y los sonidos están sacados del juego *"Zombies ate my neighbours"*.