Desarrollo de videojuegos - UCM -

**Documento de concepto**

**Profesores:**

Pedro Antonio González Calero

Guillermo Jiménez Díaz

Alumnos:

Laura María de Castro Saturio

Iván Méndez Jiménez

Daniel Serrano Torres

**TÍTULO:** Zombies for president

**GÉNERO:** Plataformas 2D

**PLATAFORMA:** PC

Zombies for president es un juego de plataformas en 2D desarrollado con el motor quintus y javascript, en el cual nuestro personaje, un zombi cansado del trato vejatorio que reciben él y los suyos por parte de los humanos, 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 moverle 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.

Año 3000, el mundo gira en torno a un gran apocalipsis zombi. 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 zombi, líder de la rebelión, con el objetivo de infiltrarnos en el edificio presidencial y acabar con el presidente.

THIS IS THE END?

* Juego de plataformas donde podemos movernos hacia la izquierda y hacia la derecha en el nivel.
* **Mecánica de escalado:** Si el zombi está en colisión con una caja, al pulsar → + ↑ si está a la izquierda de la caja o al pulsar ← + ↑ si está a la derecha de la misma, este escalará dicha caja, para seguir avanzando en el nivel.
* **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.
* **Ocultarse bajo tierra:** Nuestro zombi puede ocultarse bajo tierra a lo largo del nivel, para no estar expuesto a los disparos de los escoltas del presidente. Para ocultarnos bajo tierra, pulsaremos la tecla de dirección ↓. Para emerger y dejar de ocultarnos pulsaremos ↑.
* **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.
* **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:** Serán 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 zombi, este perderá una vida. La única forma de acabar con ellos, será arrojándoles miembros del cuerpo encontrados por el camino.
* **Enemigos del edificio:** Serán los escoltas del presidente dentro del edificio presidencial. Si colisionamos cuerpo a cuerpo con ellos, nuestro zombi morirá. Dispararán balas hacia arriba cuando el zombi pase por encima de ellos en ciertas zonas del segundo nivel. Si una de sus balas impacta contra nuestro zombi, este perderá una vida. No hay forma de acabar con ellos… ¡¡¡Solo ser rápido!!!
* **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 disparan una bala hacia abajo. Si una de sus balas impacta contra nuestro zombi, este perderá una vida. Además dichas balas pueden impactar contra nosotros aunque estemos ocultos bajo tierra.
* **Jefe final:** En el último nivel, llegaremos al despacho del presidente, a quien nos tenemos que enfrentar y 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, solo podremos rendirnos y exponernos a los disparos del presidente.

* Dificultad para desarrollar niveles complejos.
* Debido a la **creación manual** de los sprites, puede resultar bastante costoso crear animaciones para todos los personajes.
* Tanto los sprites de los personajes como las animaciones de los mismos, están creados a mano.
* La música del nivel 1 y del nivel 2 y la del nivel final, pertenecen al juego “Zombies ate my neighbors”.