

FASE 2 JUEGOS EN RED - GRUPO C

Hemos cambiado ciertos aspectos del diseño del juego respecto a la fase 1:

- No hay puntuación, consiste simplemente en sobrevivir.
- La cámara no está centrada en el jugador que está más abajo, en cambio, las plataformas van subiendo cada vez más rápido.
- Después de la presentación de la primera fase lo hablamos y decidimos que poner a cada cubo en un espacio separado era un poco inútil, por lo que ahora están juntos en una misma pantalla.

Ideas que hemos dejado pendientes para implementar en la siguiente fase:

- Implementación de otros obstáculos como pegamento o resorte (sprites en trello).
- Animaciones en el menú y en el juego en sí como las sierras de arriba y abajo.
- Elementos que aparezcan en el fondo para que no sea simplemente una pared y le dé un poco más de aspecto en el laboratorio.
- Pantalla de pausa
- Música ambiente

Programación: Ignacio Esteban Conde y Raúl Hernández Iglesias

Arte: Angel Serradilla Carabias y Marco Olmos Vázquez (aportes del equipo de programación.)

Sonidos: Marco Olmos Vázquez

Diseño: Angel Serradilla Carabias (y aportes del resto de integrantes.)

Organizado en trello: <https://trello.com/b/FhPnVE1J/juegos-en-red-grupo-c>

Enlace al repositorio de Github: <https://github.com/raulyebenes/SlytrickStudio>

Los cubos y el resto de sprites, tanto las plataformas como los fondos, títulos, etc. están hechos en Photoshop por nosotros. El cubo está basado en la estética de Geometry Dash.

Los sonidos están sacados de <https://freesound.org/> que es un repositorio libre de sonidos. Funciones para crear y destruir plataformas aleatoriamente sacadas de (con posterior modificación): <https://www.emanueleferonato.com/2018/12/06/html5-endless-runner-built-with-phaser-and-arcade-physics-step-3-adding-textures-to-platforms-and-coins-to-collect/>

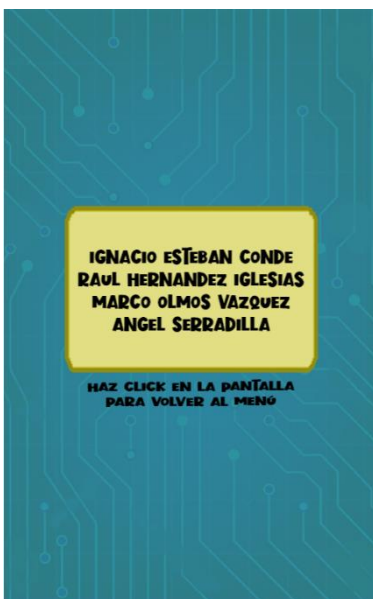
ESCENAS DEL JUEGO Y DIAGRAMA DE PANTALLAS



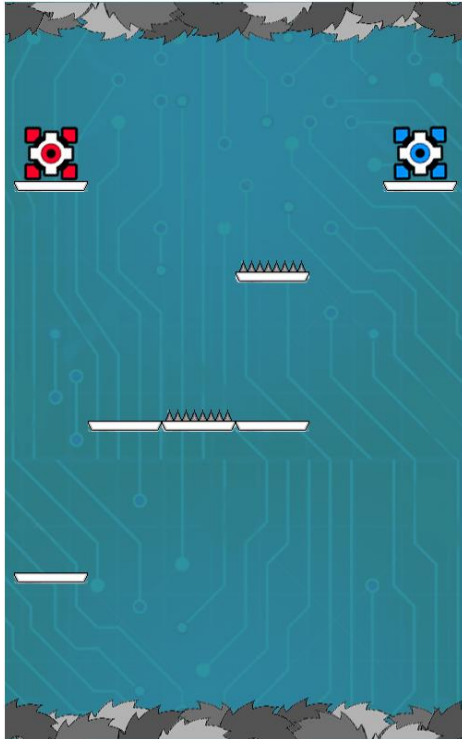
Menú: pequeño menú en el que se incluyen las opciones para jugar, las instrucciones y los créditos. Dichas opciones se seleccionan con el ratón. Tenemos planes de mejora añadiendo alguna animación como tuberías por las que vayan pasando cubos de vez en cuando.



Instrucciones: pantalla a la que se accede clicando en la opción "INSTRUCCIONES" del menú. Enseña a los jugadores los controles para poder jugar, el objetivo y les advierte de los obstáculos. Se vuelve al menú haciendo clic en cualquier lugar de la pantalla del juego.



Créditos: pantalla a la que se accede clicando en la opción "CRÉDITOS" del menú. Muestra los nombres de los integrantes del grupo.



Juego: se accede clicando en la opción “JUGAR” del menú. En esta escena ocurre todo el juego como tal. Los cubos se mueven con los controles especificados en las instrucciones y gana el último que sobreviva. Para ello, tienen que ir cayendo en las plataformas que se generan abajo y van subiendo cada vez más rápido. En un mismo nivel se pueden generar de 0 a 3 plataformas. Cuando un jugador muere, sale un sprite indicando el jugador que ha ganado y con el enter se vuelve al menú.

