Instituto Privado de la Cámara Argentina de Comercio

Desarrollo de Videojuegos

Materia: Desarrollo de Videojuegos I – Práctica Profesional I

Segunda Prueba Parcial

Agustín Delger

Año 2016

Contenido

[2 Introducción 3](#_Toc465363085)

[3 Propuesta de juego 4](#_Toc465363086)

[3.1 Nivel 1 4](#_Toc465363087)

[3.2 Nivel 2 4](#_Toc465363088)

[3.3 Nivel 3 4](#_Toc465363089)

[3.4 Nivel 4 5](#_Toc465363090)

[4 Propuesta de arte 6](#_Toc465363091)

[5 Análisis técnico 7](#_Toc465363092)

[6 Bibliografía y referencias 8](#_Toc465363093)

# Introducción

# Propuesta de juego

Se trata de un juego de corta duración que contiene 4 niveles con jugabilidad y controles distintos, los cuales luego de ser ganados se los deberá volver a jugar en una segunda etapa aumentando el nivel de dificultad. El jugador controlará un avión de combate de la segunda guerra mundial y se enfrentará a distintos escenarios de supervivencia y combate, tanto realistas como no, en los cuales el único objetivo es mantenerse con vida hasta llegar a destino, o en algún caso también destruir a un *boss*.

## Nivel 1

En el primer nivel del juego, el jugador volará el avión desde una cámara lateral, teniendo únicamente control sobre la potencia del motor. Esto quiere decir que lo único que el jugador podrá realizar es variar su altitud, desplazándose verticalmente en la pantalla pero quedando fija su posición horizontal. Esto lo podrá hacer utilizando tan solo la flecha superior del teclado para ascender, o soltándola y dejando actuar la gravedad para descender.

El objetivo de este nivel es introductorio. Dado que el juego no contendrá ningún tipo de tutorial, se busca comenzar con un nivel sencillo, sin ningún tipo de obstáculo o enemigo en los primeros segundos para que el jugador pueda comprender y adaptarse a la mecánica de juego ya que será la misma mecánica que se utilizará en el siguiente nivel. Pasados los segundos iniciales, el jugador deberá comenzar a adquirir habilidades de pilotaje para esquivar distintos obstáculos con los que se enfrentará, como montañas o tormentas eléctricas. Sin ningún tipo de vidas o puntaje, el objetivo del jugador es sobrevivir por unos pocos minutos sin colisionar contra ninguno de los obstáculos o salirse de la pantalla, ya que cualquiera de estas acciones ocasionará la destrucción de la aeronave teniendo que volver a comenzar el nivel.

Como se ha mencionado previamente, hay una segunda etapa del juego en la cual se deberá volver a jugar todos los niveles, pero con la dificultad aumentada. En el caso de este nivel, siendo ya conocida la mecánica de juego, esto se realizará aumentando la velocidad del avión, reduciendo el tiempo de aparición de los obstáculos y acortando las distancias entre éstos. Estos cambios harán de este nivel ya, no un nivel introductorio, sino un gran desafío.

## Nivel 2

Continuando con la mecánica de juego del nivel anterior, los controles del jugador serán los mismos agregando ahora la barra espaciadora para disparar proyectiles. Dejando de lado los obstáculos, el objetivo del nivel será nuevamente llegar a destino con vida destruyendo o esquivando todas las aeronaves del ejército enemigo y sus proyectiles. Estos enemigos volarán en dirección opuesta al jugador, manteniendo una altitud constante y disparando en línea recta.

Considerando que las únicas posibilidades del jugador son ascender y descender, los proyectiles serán lanzados en línea recta en la dirección en la que se está yendo en el momento. Es decir, si se está ascendiendo, el disparo saldrá levemente hacia arriba y si se está descendiendo, saldrá levemente hacia abajo. Lo que esto genera, por un lado, es que apuntar sea algo mucho más complejo que en los juegos en los que solo se puede disparar en dirección horizontal, siendo esquivar a los enemigos una opción muy recomendable por momento. Por otro lado, esto permite esquivar balas enemigas y contraatacar al mismo tiempo, ya que esto se puede hacer desde una altitud diferente al enemigo, permitiéndole al jugador adquirir diferentes estrategias de combate y convertirse en un piloto mucho más hábil.

Con el objetivo de desalentar el esquivar a la totalidad de los enemigos, al destruirlos se podrán obtener diferentes *power-ups*, como un escudo, que protegerá a la aeronave contra un proyectil o una colisión, o un arma mejorada, para facilitar la destrucción de más enemigos. Estos elementos quedarán en el aire una vez destruido el enemigo, y deberán ser agarrados para activarlos.

Para la segunda etapa del juego, se aumentará la dificultad al reducir el tiempo entre enemigo y enemigo y la frecuencia de disparos de éstos.

## Nivel 3

## Nivel 4

# Propuesta de arte

# Análisis técnico

# Bibliografía y referencias