

“El mejor juego de la década”-IGN  
“12/10”-Pablo Fernández  
“indispensable”-Eurogamer

# Balón prisionero

Asignatura de software para  
entretenimiento y videojuegos

Francisco Barriocanal García UO245503  
Alejandro Iglesias Calvo UO247346

---

## Contenido

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| Introducción.....                  | 2 |
| Jugabilidad .....                  | 2 |
| Diseño .....                       | 3 |
| Pelotas:.....                      | 3 |
| Generador de pelotas: .....        | 3 |
| Animaciones del jugador: .....     | 4 |
| HUD:.....                          | 4 |
| Algunas acciones del jugador:..... | 5 |
| Aspectos técnicos.....             | 5 |

## Introducción

El juego es casi igual al propuesto en el guion original. La funcionalidad no implementada es la de "Tiro cargado".

Dos jugadores se enfrentan en un pequeño estadio, lanzándose pelotas. También tiene un modo de práctica.

También existe un baile para provocar al rival.

## Jugabilidad

Los controles son los siguientes:

- Lanzar: clic izquierdo.
- Escudo: clic derecho
- Bailar: Q
- Recoger pelota: pasar por encima
- Moverse: awsd

Cada jugador tiene 100 de vida. Hay 3 tipos de pelotas:

- Pelota normal: hace 15 de daño y es roja.
- Pelota explosiva: hace 30 de daño en un área de 700 y emite una explosión y sonido.
- Pelota bailarina: el enemigo se pone a bailar y no puede moverse en 3 segundos. (y suena)

Las pelotas aparecen aleatoriamente en cada campo. Duraran 5 segundos si no las coge nadie.

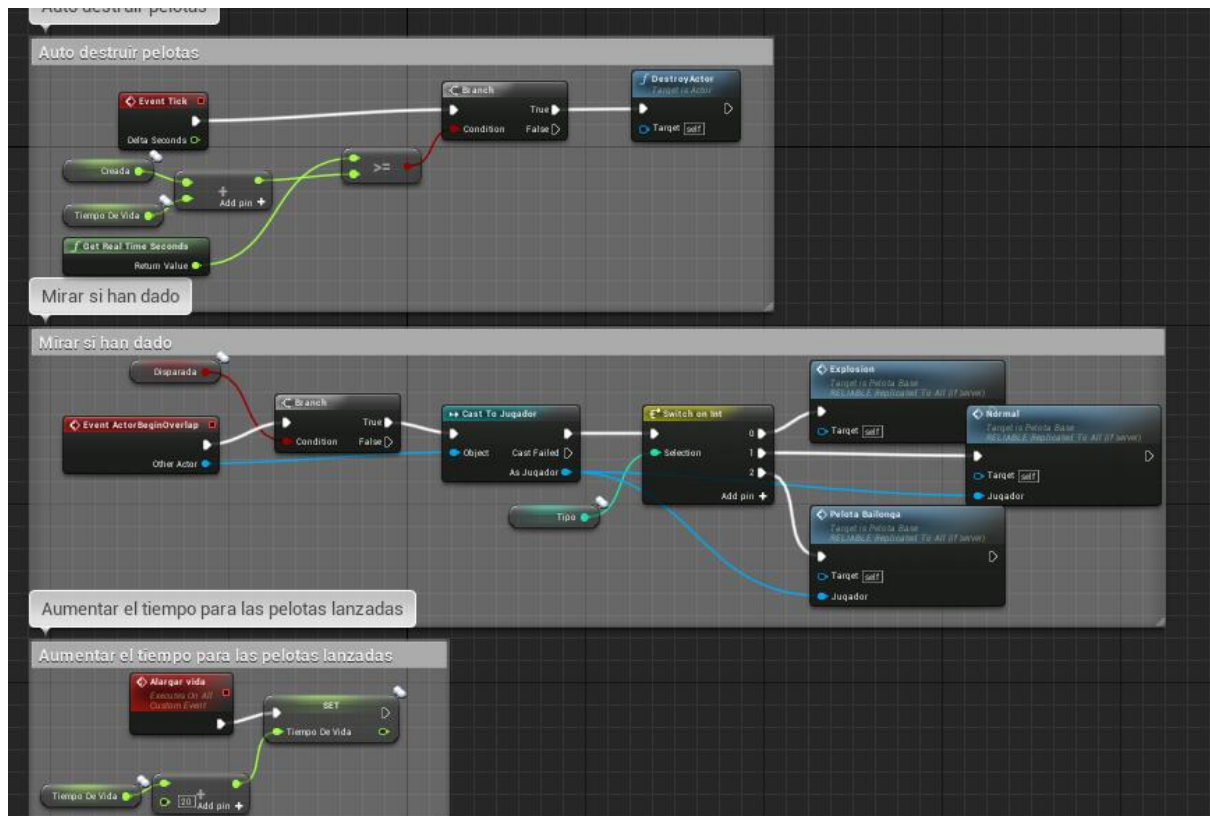
Te puedes hacer daño con cualquier pelota disparada (incluidas las propias).

El escudo te vuelve invulnerable 3 segundos.

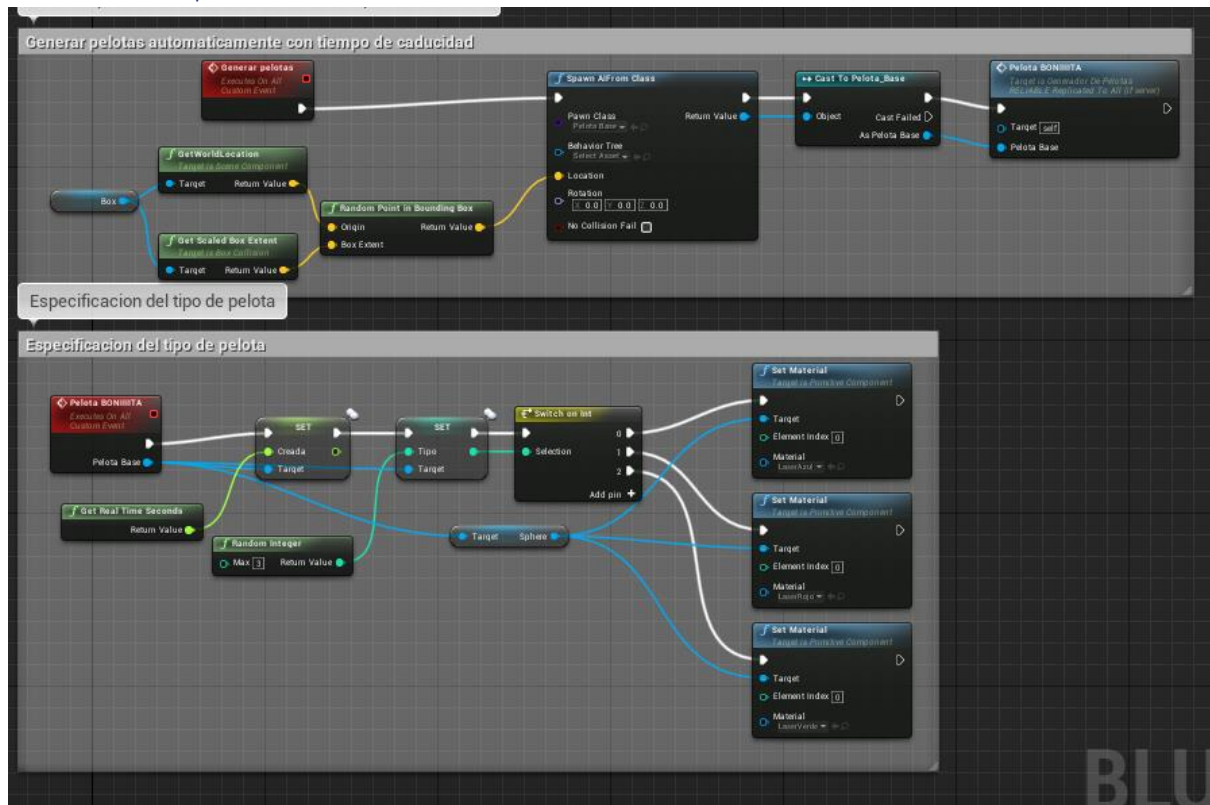
Los jugadores no pueden cruzar a la mitad contraria del campo.

## Diseño

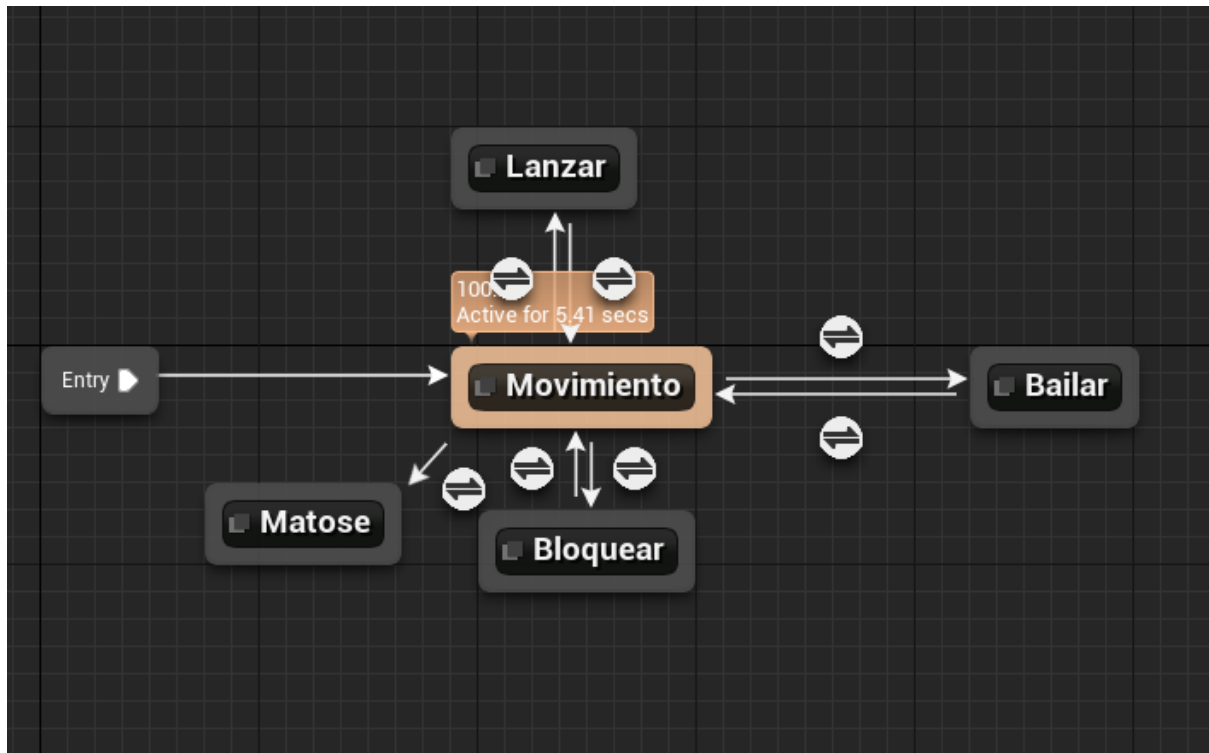
### Pelotas:



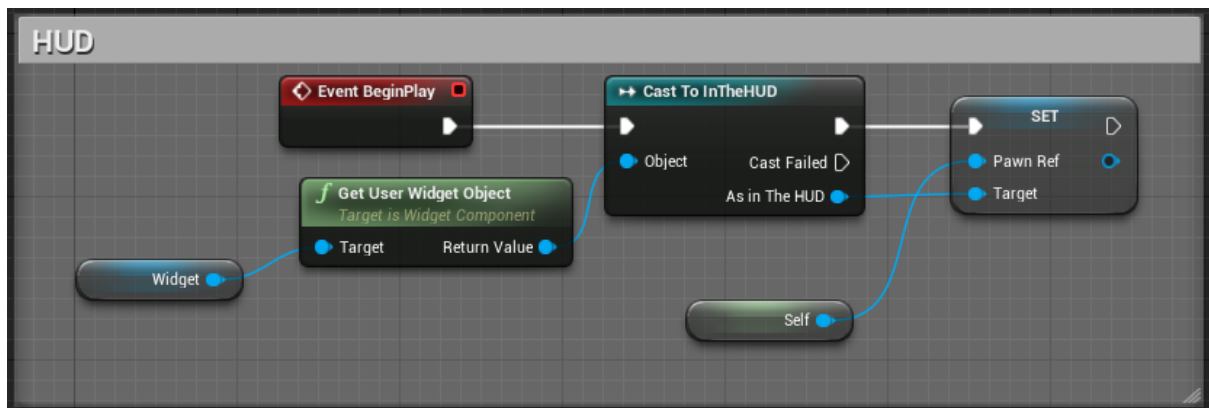
### Generador de pelotas:



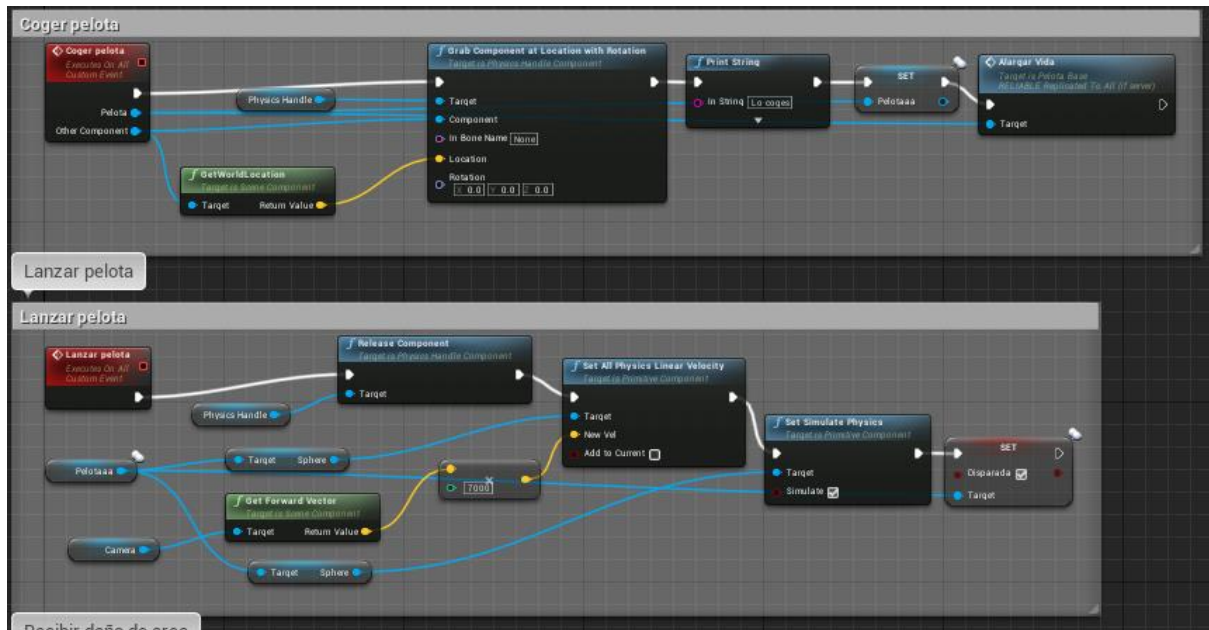
Animaciones del jugador:



HUD:



Algunas acciones del jugador:



## Aspectos técnicos

Cuidado con el lag.

Las pelotas pueden salir mal renderizadas en el cliente.

**NO JUGAR CON EL VOLUMEN MUY ALTO.**

Los controles han sido modificados porque no conseguíamos que el mando funcionase en el modo online.

versión de Unreal, 4.16.3.