Especificación de requisitos:

Se necesita crear un videojuego del tipo arcade con las siguientes características:

Índice:

0\_Historia

1\_Titulo

2\_Menu

2.1 Menú Principal:

2.2 Menú Pausa:

2.3 Menú Tutorial:

2.4 Menú “Game Over”:

2.4.1 Menú puntaje:

2.4.2 MenúCréditos:

3\_Mapa

4\_Personaje

5\_Antagonista

5.1 Antagonista secundario:

6\_Musica

7\_Imagenes

8\_ Puntajes

9\_ En juego

0.Historia:

La historia transcurre en un pueblo tranquilo de zanahorias llamado CarrotLand, hasta que un día una amenaza peluda con grandes orejas y paletas filosas, apareció y devasto la ciudad comiéndose a varios pueblerinos, ante la brutal amenaza la gente del pueblo invoco a su diosa llamada Zan Ahoria para defenderlos de esta gran amenaza con su poderoso Mazo, y así poder liberar al atormentado pueblo.

El juego consiste en ayudar a Zan Ahoria a vencer a sus enemigos los conejos, pegándoles cuando salen de sus madrigueras, mientras esquiva los obstáculos manejados por estos mismos.

1.Titulo:

El videojuego se deberá llamar “The Murderer Carrot.

El titulo deberá aparecer en el menú de inicio, en el menú de pausa y en el menú de Game Over con letra clara y tamaño medianamente grande.

2 Menú:

2.1 Menú Principal:

Se debe crear un menú principal el cual tiene q tener 3 botones, uno para comenzar el juego, otro para salir y otro que muestre un tutorial. Los botones deben ser zanahorias con la palabra “Jugar”, “Salir” y “Tutorial”.

Se accederá a los botones mediante el mouse el cual debe tener un puntero cuya imagen sea una zanahoria.

2.2 Menú Pausa:

El juego debe contener un menú de pausa el cual se ingresa mediante la tecla “P” y se sale mediante la tecla “O” cuyo menú informe al jugador que está en estado de pausa y muestre el tutorial que diga los comando para mover el personaje, sus habilidades y objetivos del juego.

2.3 Menú Tutorial:

Consiste en crear una imagen informativa que demuestre con que teclas se moverá el personaje, que habilidades posee y cuál es el objetivo final del juego.

2.4 Menú “Game Over”:

Este menú debe aparecer cuando el jugador pierda el juego y deberá mostrar 4 botones con acceso al menú principal, créditos, puntajes, y cierre del juego.

El menú debe estar establecido en una imagen que simule una máquina de juegos arcade donde en la pantalla muestre la palabra “GAME OVER” y contenga un joystick junto con los 4 botones previamente dichos.

2.4.1 Menú puntaje:

Al presionarse el botón de Puntajes en el menú “Game Over” se deberá mostrar un lisado con los mejores 10 puntajes de los jugadores junto con su Nick de jugador.

2.4.2 MenúCréditos:

Al presionarse el botón de Créditos en el menú “Game Over” se deberá mostrar la información de los creadores del juego y para que empresa fue desarrollado.

3 Mapa:

El mapa del juego debe ser una imagen de una llanura con 10 madrigueras por los cuales saldrán conejos de forma aleatoria.

4 Personaje:

\*Nuestro personaje se basa en una Zanahoria la cual debe tener cara, brazos y piernas.

\*Debe poseer un Mazo de madera como arma el cual le servirá para aplastar a los conejos.

\*La zanahoria debe moverse con las flechas del teclado y tener habilidades como una “barra de velocidad” y poder “atacar”.

\*”La Barra de Velocidad”: incrementara la velocidad de movimiento del personaje mientras la barra este cargada. Al terminarse la carga de la barra el personaje debe volver a caminar en su velocidad normal.

\*Se ingresara a la barra de velocidad mediante la tecla “S” la cual mientras este presionada hará que la barra disminuya, cuando se suelte la tecla, la barra debe comenzar a cargarse automáticamente hasta que el jugador vuelva a utilizarla.

\*”Atacar”: el personaje debe poder atacar mediante la “Barra espaciadora”. Al apretar este botón el personaje tiene cambiar su animación creando el efecto de que golpea el suelo con su mazo y así poder aplastar los conejos.

5 Antagonista:

\*Nuestro antagonista se basa en un conejo q sale de sus madrigueras aleatoriamente.

\*este debe tener una animación de entrada y salida de su madriguera

\* debe durar un tiempo límite en el exterior de su madriguera para que la zanahoria pueda llegar a golpearlo

\*en caso de no ser golpeado, el conejo vuelve a ingresar en la madriguera para salir en otra posición.

\* Si la zanahoria logra golpear al conejo, se debe cambiar la animación del conejo por una secuencia de imágenes que demuestre que ha sido golpeado, además de generar un sonido de dolor.

\* Además, si es golpeado se incrementara un contador de conejos golpeados.

5.1 Antagonista secundario:

\*además de los Conejos, deberá aparecer conejos en autos chocadores

\* Los autos chocadores servirán para molestar al jugador ya que si la zanahoria es chocada por ellos quedara atontada unos segundos provocando que no pueda golpear los conejos con tanta comodidad.

\* Los autos saldrán de forma aleatoria de forma vertical

\* Si los autos impactan con la zanahoria, esta cambiara su animación.

6 Música:

El juego deberá tener música de fondo mientras el jugador este aplastando conejos. Esta debe empezar a sonar luego de comenzar el juego.

Al aplastar un conejo, este debe generar un sonido de dolor, además del sonido del mazo al impactar contra el suelo.

7 Imágenes:

El juego debe tener imágenes del personaje principal en movimiento, atacando con el mazo y atontado al ser chotado.

Los antagonistas deben tener imágenes al salir y entrar en sus madrigueras, al ser aplastados por la zanahoria e imágenes de los autos chocadores siendo manejados por conejos.

Los menús deben tener sus correspondientes imágenes coloridas con el título del juego.

El puntero del mouse debe ser una zanahoria.

8 Puntajes:

En el menú de Game Over debe haber un botón que llegue a un menú con un listado de puntajes de cada jugador.

El jugador debe poder ingresar 3 letras como nombre de su partida y cuando elija la opción de guardar, su puntaje debe ubicarse en la posición correcta en una lista de 10 puntajes de van de mayor a menor almacenando puntaje y nombre del jugador.

El jugador obtendrá el puntaje según la cantidad de conejos aplastados durante el tiempo límite del juego.

9 En Juego:

Cuando el jugador comience a jugar debe aparecer una cuenta regresiva que indique cuando iniciara la partida.

Una vez en juego, aparecerá un reloj que ira en cuenta regresiva estableciendo el tiempo límite en el cual el jugador deberá aplastar la mayor cantidad de conejos posibles.

Cada vez que se aplaste un conejo se incrementara un contador de conejos aplastados, entre más conejos más puntos.

Una vez acabado el tiempo, si el jugador actual hizo un mejor puntaje que otro jugador anterior se le dará la opción de guardar su puntuación llevándolo al “Menú de puntajes”.

El jugador puede aumentar el tiempo que le queda, alcanzando una racha de 3 conejos acertados, luego de eso presionando un botón se le deberán sumar 10 segundos al contador.