Tipo de Juego;

Minijuego para celular con tiempo máximo de 30 minutos, será un side scroller con un solo escenario que cambiara con el progreso del jugador, el escenario tendrá una longitud prestablecida, por lo que habrá un punto en que se termine el mapa, y en ese momento el jugador ganara.

Modo de juego;

El personaje o jugador tendrá tres interacciones con el escenario, saltar, agacharse y atacar, este podrá morir si sale del escenario o es alcanzado por uno o múltiples proyectiles enemigos, este avanzara de una manera diagonal, un avance hacia la derecha y arriba.

Personajes;

El juego tendrá un personaje principal, que de momento se conocerá como “cactus enojado”, y múltiples enemigos, los cuales se mostraran como globos que arrojaran proyectiles dañinos al jugador y este tendrá que esquivar, dependiendo del tipo de diseño, la cantidad de globos y sus conductas variaran.

Dificultad;

Esta se estará aumentando conforme el jugador vaya avanzando por el mismo escenario, aumentando la velocidad en la que aparecen enemigos y obstáculos del mismo escenario, esta se estará regularizando con la muerte del mismo jugador para evitar que el mismo se mantenga mucho tiempo en el mismo lugar.

Progreso;

Dado que todo el juego se estará desarrollando en un solo escenario, este mismo se estará dividiendo en distintas partes o niveles con su propio fondo, para que el jugador pueda diferenciar uno de otro y así notar un progreso, también se pueden poner obstáculos especiales a cada una de estas secciones, una vez que el jugador pierda este regresara una parte del escenario sin necesidad de volver al inicio.

Evolucion;

Conforme se vaya progresando en el juego se podrán notar nuevos enemigos o “globos” en el mapa, estos pueden soltar mejoras o beneficios temporales al personaje principal para que el jugador pueda sentir que este también va cambiando o evolucionando con los enemigos, al final del escenario habrá un jefe final que se deberá derrotar para finalizar el juego.

Final;

Después de derrotar al jefe final se mostrara una animación donde se podrá ver al personaje principal, el cactus, volver al inicio de una manera dramática y ser festejado por su victoria, adicionalmente se puede implementar un extra, en el cual después de completar el juego se desbloquee un modo supervivencia, en el cual el jugador tratara de durar tanto tiempo como pueda esquivando obstáculos y enemigos, en este mismo modo se puede desactivar la habilidad del jugador de atacar a los enemigos.

Pendientes;

Antes de reunirnos este mismo domingo cada parte tratara de crear una base para iniciar el proyecto.

Ricardo y Ludvig;

Diseño del cactus desde 4 puntos de percepción distintos, enemigo globo base, proyectil base

Brandon;

Investigación de “Git” (Administrador de avances con versionador para código), codificación de un escenario estático para pruebas de física y coalición.

Roberto;

Plantilla del escenario del juego