

Propuesta de Videojuego.

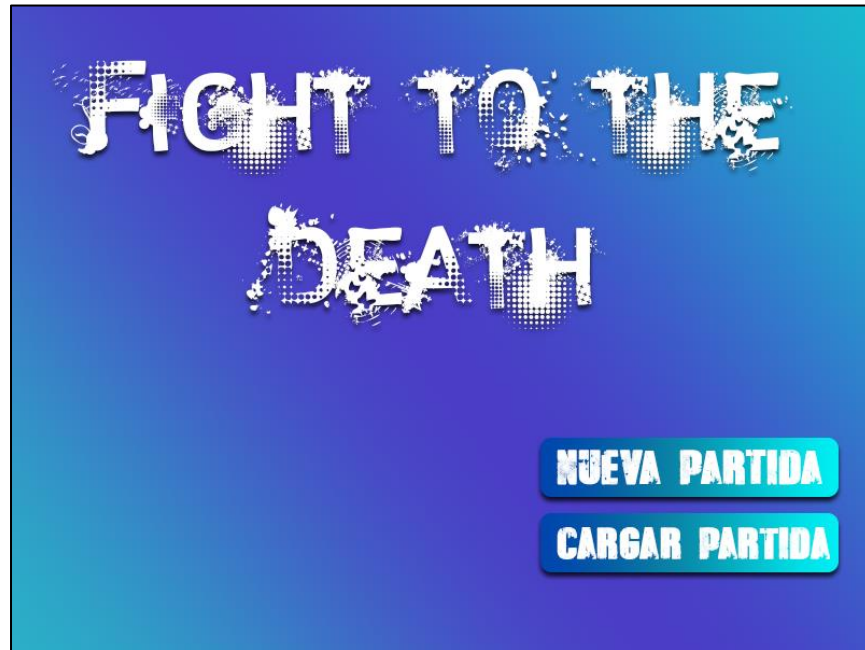
Edgar Alexis González Amador – A01746540

Como propuesta de videojuego para la entrega en el proyecto final se tiene planeado realizar un juego de combate en 2D.

El juego consistirá en la pelea con diferentes personajes, en la cual se pueda subir de nivel y acumular un puntaje con forma se avanza en el modo historia del videojuego.

PANTALLA DE INICIO.

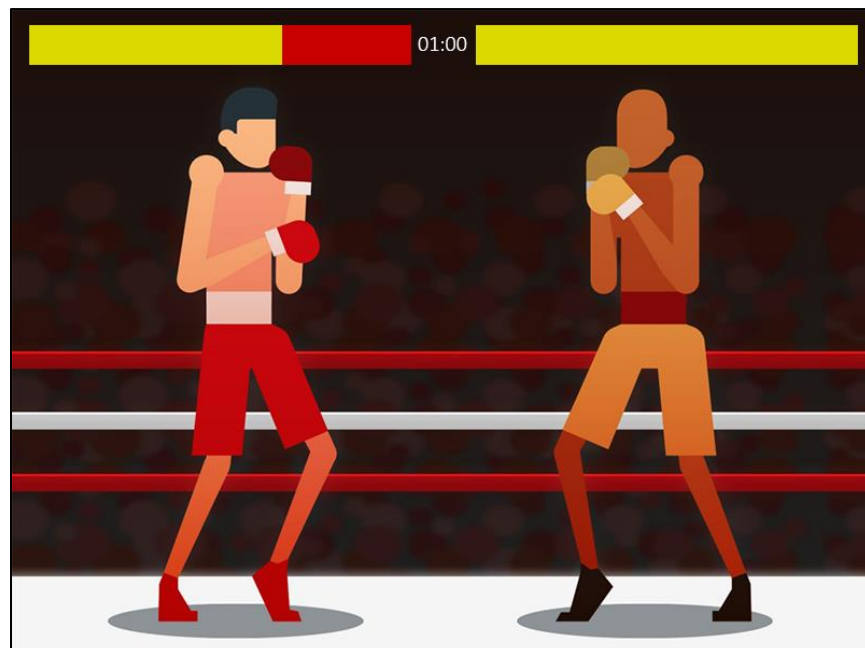
Como interfaz inicial (pantalla de inicio) se colocará un menú sencillo en el cual el usuario podrá escoger entre comenzar una nueva partida o cargar una partida existente.



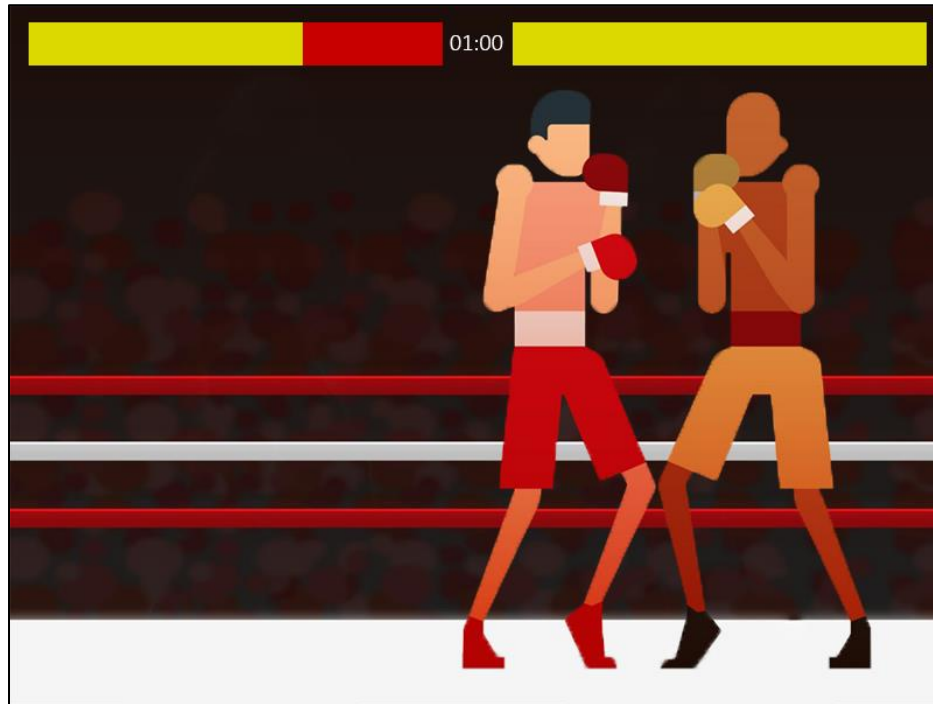
INICIO DEL JUEGO

Una vez iniciar el juego, se podrán ver dos objetos animados con forma de luchadores. De acuerdo con la tecla presionada por el usuario, el objeto realizará alguna acción, si la acción en conjunto con el movimiento del personaje realiza un contacto con el otro luchador, el porcentaje de puntos de vida (PV) disminuirá.

Al final, si el porcentaje de PV de alguno de los luchadores llega a 0%, este será el perdedor de la pelea.



Conforme el jugador avanza de nivel, se le presentaran combatientes con un nivel de dificultad mayor. Los contrincantes serán capaces de defenderse y de tirar golpes aleatorios, simulando la inteligencia de los mismos.



PLANEACIÓN DEL FUNCIONAMIENTO.

La planeación del funcionamiento lógico se realizará de la siguiente forma.

- Para la animación de los personajes: Usando pygame y animaciones creadas por el autor, se reproducirá una animación de acuerdo con la tecla presionada por el jugador.
- Para la detección de golpes de los personajes: Si el personaje que realiza la acción con ayuda de la animación, hace contacto con el otro personaje, se descontará un porcentaje de su barra de PV, el porcentaje descontado corresponderá con el tipo de golpe que se haya seleccionado de acuerdo a la flecha.
- Para el bloqueo de golpes del personaje: Al mantener presionada una tecla, el contacto entre personajes no tendrá ningún efecto.
- Para la ejecución de golpes por parte del contrincante: El contrincante lanzará golpes aleatorios por medio de la función randint.
- Para el aumento en la dificultad de los combatientes: De acuerdo con el nivel de dificultad, se le dará al contrincante la habilidad de cubrirse de un golpe a presionar alguna tecla de ataque. La frecuencia con la que el contrincante se cubra será proporcional al nivel en el que se encuentre el jugador.
- Para el avance de niveles: Cuando se termine una pelea, el sistema colocará al jugador con otro contrincante, el progreso se guardará automáticamente y se podrá volver en el momento que se desee con la opción Cargar Partida del menú inicial.
- Para el conteo de puntaje y el almacenamiento del mismo: Por cada lucha al jugador se le dará un puntaje por terminar la pelea en primer lugar, una bonificación por la cantidad de PV con los que haya terminado la pelea y una bonificación más por el tiempo sobrante con el que se haya terminado. Al finalizar una partida o al elegir iniciar una nueva, si existía una partida en curso, se pedirá el nombre del jugador de esa partida para almacenarlo en la tabla de puntajes.