

Propuesta de Juego

Mi juego se llamará “*CLIMB*” básicamente el juego será de un explorador que deberá subir una colina, cuando llegue hasta arriba ganará. Antes de iniciar el juego se preguntará el nombre del “explorador” que va a jugar. El juego tomará el tiempo de cada usuario y verificará cuál jugador es el que ha hecho el menor tiempo en ganar y llegar a la cima. De este modo, el menú del juego mostrará el botón de jugar y al explorador que ha realizado el menor tiempo, posicioandolo como el mejor explorador hasta el momento. Esto se puede realizar utilizando listas de python.

El enemigo del juego, que será un monito situado en la cima de la colina, intentará que el jugador no pueda subir. El jugador podrá mover a su personaje a través del teclado y deberá esquivar todo los obstáculos que el monito le mande. El juego será de dos niveles, y en cada nivel el jugador tendrá 2 vidas. En el primer nivel el monito mandará bananas para derribar al jugador e impedir que suba. Cuando 3 bananas toquen al explorador, él perderá su primera vida, cuando el explorador pierda la segunda vida el juego terminará. Cada vez que el juego termine saldrá en la pantalla un *Game Over*. Si el jugador logra subir sin ser derribado en la pantalla aparecerá un *Level 2*, el explorador nuevamente se encontrará hasta abajo de la colina. Esta vez el monito mandará bananas más rápido, y tirará pequeñas bombas que al tocar al jugador inmediatamente harán que pierda una vida completa. Del mismo modo el explorador en este nivel podrá defenderse a través de manzanas, si logra tocar al enemigo con una manzana podrá ganar una vida extra. Si el jugador logra esquivar los obstáculos y subir a la cima ganará el juego. Cuando el explorador logre subir en el nivel 2, aparecerá en la pantalla *Winner* indicando entonces que ganó el juego .

El estado del juego se mostrará en la esquina superior izquierda de la pantalla, se podrá ver cuántas vidas le queda al jugador representadas con corazones; la energía que le queda, es decir cuánto le falta al explorador para perder todas sus vidas, esto se representará con pequeños círculos; y finalmente en qué nivel se encuentra jugando. Del mismo modo para poder realizar esto se utilizarán archivos en python para poder guardar el estado del juego. Por último el juego contará con efectos sonoros cada vez que los obstáculos choquen con el explorador, cuando el monito lance bombas también sonarán para que el usuario vea que hay una bomba en el juego. Asimismo cuando las manzanas choquen con el monito contarán con un sonido.

Imagen: Menú propuesta



Imagen: Nivel 1 Propuesta

