

Documento de concepto

Move the trash

Control de versiones

Aún no comienza el desarrollo. A la espera de la evaluación del documento.

Datos técnicos

Genero de juego: Arcade de disparos.

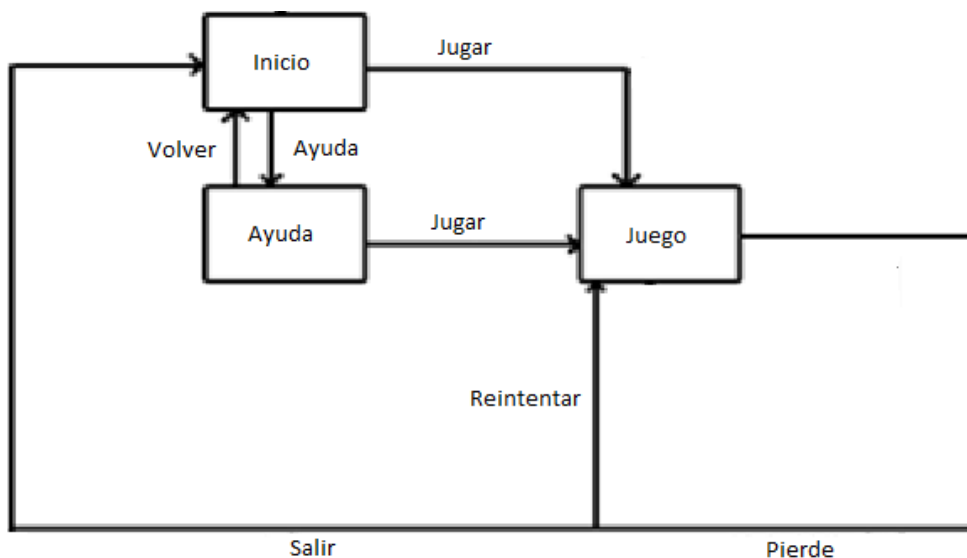
Modos de juego: Single player.

Plataforma: Windows

Descripción

El juego trata sobre objetos pequeños que aparecen volando del lado izquierdo de la pantalla. El jugador debe dispararles para mantenerlos en vuelo hasta que caigan en trituradores que hay a la derecha, de estos últimos hay varios y a diferentes alturas. Colocar los objetos en los más altos tiene un puntaje menor mientras que colocarlos en los más bajos entrega uno mayor. Los objetos que el jugador no logre colocar en los trituradores caerán al suelo obstaculizando ocasionalmente los disparos. Cuando el jugador acumule determinada cantidad de cosas en el suelo perderá la partida. A medida que el tiempo transcurra los objetos caerán con mayor frecuencia.

Navegación de escenas

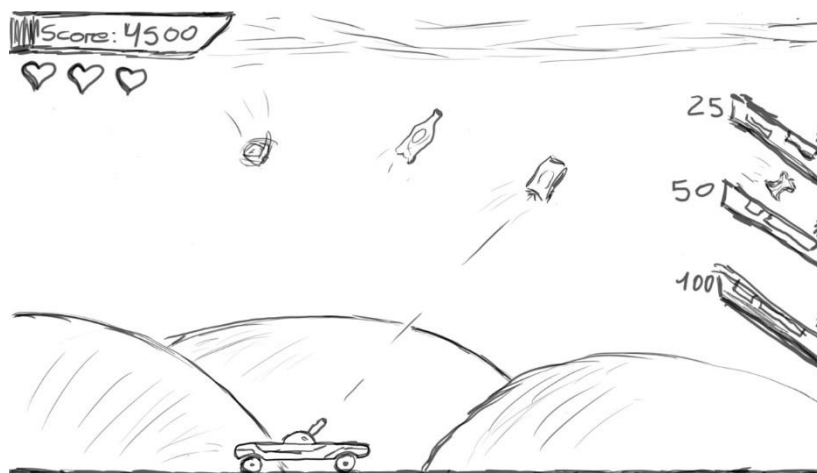


Inicio: Aquí es donde se despliega el menú principal del juego. Donde habrá simplemente 3 botones. El de jugar, el de ayuda y el de salir. Los mismos serán grandes y estarán centrados sobre un fondo donde lloverán al azar objetos que luego encontraremos en el juego.



Ayuda: Esta será una sección simple pero que llevara una escena por el uso completo de la pantalla donde se mostrará al jugador como jugar a través de diapositivas que cambiarán al hacer click. Cada una de ellas será una foto captura del juego que tendrá mensajes donde se explica tanto el objetivo como la forma de alcanzarlo y controles.

Juego: El momento de jugar llega. En esta escena el jugador podrá visualizar el arma con la que disparará a la basura la cual consistirá en un pequeño carrito con un cañón adherido a él. Este rotará en un rango de 180° apuntando a la dirección del cursor. Los trozos de basura comenzarán a caer a los pocos segundos de iniciado el juego y su frecuencia de aparición irá aumentando a medida que pasa el tiempo. Del lado derecho de la pantalla habrá tres contenedores con una entrada a 45° donde el jugador deberá depositar mediante disparos los trozos de desechos.



Elementos del escenario:

Cámara: El juego será en 2D con la cámara fija centrada y perpendicular al plano de los sprites. El área de visión será de la totalidad del nivel pues el jugador necesita en todo momento una clara noción de las trayectorias de los objetos.

Superficies: El escenario consta de 4 superficies. La primera será el suelo que servirá para que el jugador se desplace de izquierda a derecha limitado por el área visible. Las restantes 3 son

las bandejas de los trituradores donde el jugador debe colocar la basura que cae mediante disparos antes de que esta toque el suelo. Mientras más baja la bandeja mayor la dificultad pero también mayor puntaje.

Basura: La misma está compuesta de objetos típicos encontrados en los desechos. Serán alrededor de 8 sprites diferentes. Estos caerán en intervalos de tiempo cada vez más cortos a medida que transcurre la partida. Los disparos del jugador servirán para modificar su trayectoria.

HUD: La interfaz consta del puntaje del jugador que se calcula en base a donde deposita cada pieza de desecho junto a 3 corazones que son sus vidas. Cada vez que un trozo de basura toca el suelo el jugador pierde uno.

Personaje controlable: El jugador controlará un carrito con un pequeño cañón adherido a este. El mismo rota 180° apuntando a la dirección del vector formado por la posición del mouse y el personaje. El carrito consta de 2 ruedas con las cuales se desplaza por el escenario a velocidad constante.

Proyectiles: Serán sencillos, con aspecto alargado, de manera que sirvan de trazador y el jugador pueda predecir mejor su trayectoria.

Música: La música del juego consta de tres canciones que se reproducirán al azar durante la partida más otra que será fija en el menú. Se utilizarán temas del genero chillwave sin derechos de autor.

Sonido: Para el sonido se utilizarán diversos clips para sucesos del juego. Los mismos, al igual que la música son a determinar según disponibilidad.

- Disparo
- Impacto disparo contra metal
- Impacto disparo contra madera
- Impacto disparo contra plástico
- Motor eléctrico
- Ruedas sobre tierra
- Sierra cortando madera
- Puntaje obtenido
- Vida perdida
- Juego perdido
- Mouse sobre objeto de menú
- Click sobre objeto de menú

Controles:

- Desplazarse izquierda: A
- Desplazarse derecha: D
- Apuntar: Movimiento del mouse
- Disparar: Click izquierdo del mouse