Propuesta de proyecto Broken Bonez:

Integrantes: Gabriel Calhuante, Benjamin Herrera, Tomas Parada, Joaquin Ramirez, Vilca Juan Cruz

Introducción: En este proyecto realizaremos una adaptación al videojuego de “Broken Bonez” de la serie animada Un Show Más utilizando para su desarrollo Visual Studio Code y en lenguaje de Python, siguiendo en el un estilo de videojuego “runner”. También subiremos nuestros avances y proyectos terminados a nuestro repositorio de GitHub.

Desarrollo: El objetivo principal de nuestro juego es que el jugador situado en el papel de un motociclista consiga altas puntuaciones superando en cada intento su propio record a través de acrobacias.

Cómo eje principal de nuestro juego se encuentra el terreno donde se generan aleatoriamente y se dirigen hacia el jugador. Existen distintas interacciones para los obstáculos, que son esquivarlos y saltarlos para conseguir puntos, usar las rampas para conseguir mejores acrobacias y más puntos o chocar con ellos perder una vida.

El jugador puede realizar distintas acrobacias que varían según este se encuentre en el suelo o en el aire. Realizar las acrobacias recompensa al jugador con más puntos dependiendo de la complejidad del “combo” (sucesión de acrobacias) realizado. Pero esta mismas penalizan si no son completadas correctamente con la perdida de una vida.

Cómo incentivo de juego al alcanzar ciertas puntuaciones el jugador desbloqueará nuevos aspectos para el personaje. También añadiremos una tabla de clasificaciones donde se anotes las mejores puntuaciones junto a un nombre al estilo arcade, y un modo de dos jugadores donde por turnos quien consiga la mejor puntuación es el ganador.

En cuanto a la jugabilidad tenemos pensando que el usuario controle al personaje con las teclas W A S D cuando esté en el aire para realizar distintas acrobacias (combinaciones), dependiendo de la combinación de teclas que el usuario use sumará más o menos puntos, todos los controles de la interfaz se manejarán con las flechas y se confirmará elección con el ENTER.

El escenario constantemente empuja al jugador con él, nosotros controlamos solo el movimiento en el eje Y con las teclas anteriormente mencionadas.