

MOMENTO II

El momento histórico que nosotros escogimos fue: **Batalla de Okinawa - WW II**

Nivel 1: llegada a la playa

Se conservó la cámara lateral pero ya no fija, sino que se mueve con el jugador a medida que este avanza por el mapa, se descartó la idea de incluir bunkers en este nivel ya que en primer lugar se salía bastante del contexto real del conflicto y en segundo se podía llegar a confundir con el DAY – D (**conflicto bélico anfibio totalmente distinto**), solo se van a tener 2 armas (rifle y granada) por falta de tiempo solo se incluirán estas 2. Se conservaron los erizos checos los cuales le servirán de cobertura tanto para los enemigos como para el propio jugador el cual tiene que avanzar y llegar al final del mapa y destruir una barricada para poder acceder al siguiente nivel

Se conservaron las Físicas:

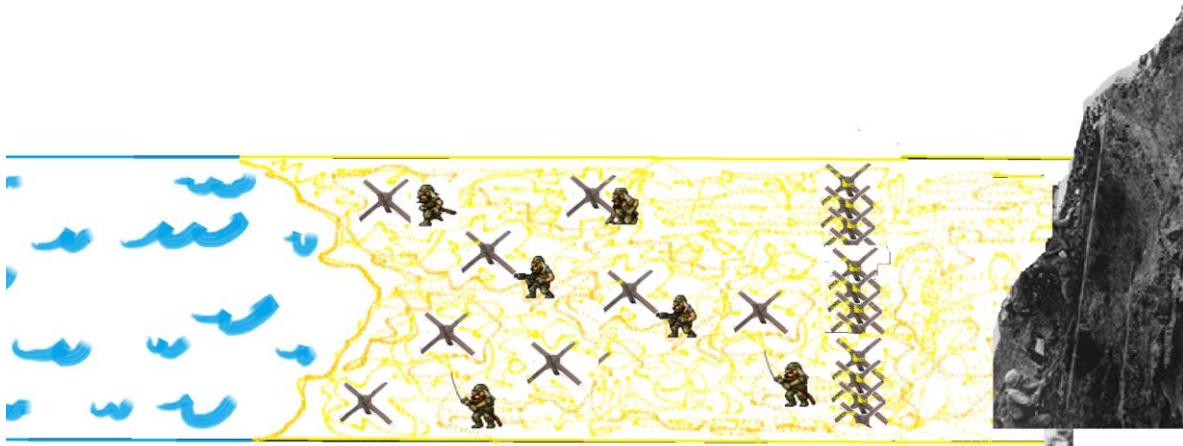
- * Movimiento parabólico del proyectil (granada)

$$x(t) = v_0 \cos(\theta) t$$

$$y(t) = v_0 \sin(\theta)t - \frac{1}{2}gt^2$$

- * Daño y fuerza radial decreciente con distancia

$$factor = 1 - \frac{d}{R}$$



Sprites a utilizar lvl 1:



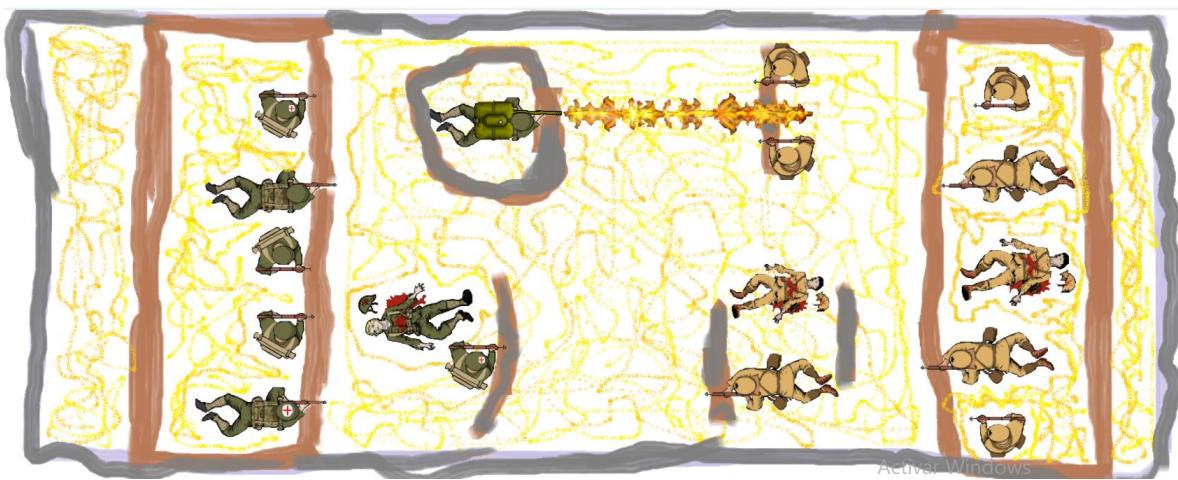
Nivel 2: Lucha en el peñasco

Perspectiva de cámara top down fija (superior) Una vez superada la llegada a la playa lo realmente difícil acaba de comenzar, nuestro personaje debe abrirse paso tras el fuerte fuego enemigo para despejar lo alto del peñasco de los japoneses que están a lo largo del mismo para esto contamos con la ayuda de un lanzallamas (segunda física), pero tras una feroz batalla (trimmer de 30 segundos) toca emprender la retirada, para este nivel el jugador únicamente contará con 1 lanzallamas y la idea es aguantar los 30 segundos las oleadas de enemigos que lo irán atacando.

Físicas Explicitas:

* Cono de daño con ángulo θ y distancia L

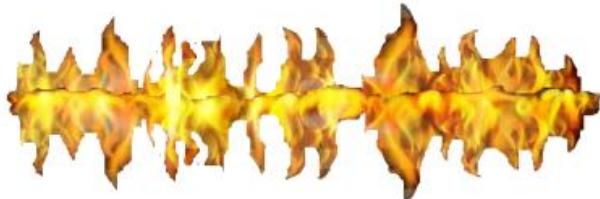
$$\cos(\phi) = \frac{\vec{f} * \vec{v}}{|\vec{v}|}$$



Activar Windows

Sprites a utilizar lvl 2:

Fuego Lanzallamas



Enemigo muerto



Jugador muerto



Jugador



Nivel 3: ¡Sé un héroe!

Tras la retirada tu labor de médico te impide abandonar a hombres heridos en el campo de batalla los cuales serán masacrados si no los ayudas, tu tarea será rescatar todas las vidas que puedas del campo de batalla cargándolos (tercera física) y llevándolos hasta el punto de extracción para ser evacuados y puedan ver de nuevo a sus familias, debes tener cuidado con los japoneses que dan ronda en el peñasco buscando supervivientes cámara top down (desde arriba) con scroll, el

jugador contara nuevamente con su rifle para acabar con los japoneses que se intercepten en su camino para salvar a los heridos, el player tendrá una barra de estamina que lo obligara a jugar con la cobertura del mapa para cumplir con éxito su misión.



Físicas explícitas:

- * Carga con peso → disminución velocidad

$$v = v_{base} * \alpha$$

- * Stamina/Fatiga

$$\frac{dS}{dt} = -r_{drain} \text{ (si cargamos)}$$

$$\frac{dS}{dt} = +r_{recover} \text{ (si descansamos)}$$

Sprites a utilizar lvl 3:

Jugador



Aliado Herido



Patrullero Japones



Guardia Japones



Los enemigos en este nivel 3 van reaccionar a su entorno tomando la decisión de acercarse a un determinado lugar del mapa si escuchan los pasos o disparos del player y respondiendo de manera hostil ante un ataque de la dirección que venga el ataque.

