

PRÁCTICA 2**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN JUEGO BASADO EN "MARIO KART"****PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS****Kart Krazies: Caos en el circuito**

Nombre del/de la Estudiante: Jaime Parra Jiménez

Nombre del/de la Estudiante: José Ramón Plaza Plaza

DESCRIPCIÓN

Describir cómo va ser vuestro juego concreto.

Cómo va a ser el personaje principal, qué elementos va a tener y cómo van a ser: los obstáculos buenos, los malos, y los objetos voladores. Incluir imágenes de dichos elementos.

Los elementos que ya estén modelados en el momento de hacer este documento, se pueden incluir sus respectivos renders. Para los elementos que no esté aún modelados, se pueden dibujar a mano y escanearlos o fotografiarlos para incluirlos en este documento.

Explicar también en qué medida van a beneficiar o perjudicar al personaje la captura de los distintos elementos. Explicar también el sistema de puntuación.

Igualmente, se debe indicar cuál va a ser el objeto articulado obligatorio y qué parte del mismo es la que va a estar en continuo movimiento.

1. PERSONAJE PRINCIPAL

Este va a ser un personaje que va montado en su coche, la idea es que el coche no se parezca al típico del juego de "mario kart" y tenga un aspecto de coche deportivo o de rally. El coche contará con luces que podemos encender o apagar por un tiempo determinado que lo va a determinar la batería del coche. La batería del coche, será una variable que irá decrecentando si hacemos uso de las luces (sería óptimo que se encendieran cuando se apaga la luz del escenario). El coche contará con un cañón para disparar a los objetos voladores y este contará con un número determinado de balas que se irán gastando pero, que podemos recuperar con los objetos buenos. El modelo del coche queremos que se parezca a este e intentaremos modelarlo.



2. OBSTÁCULOS BUENOS

Bombilla: Si la luz se encuentra apagada al atrapar este objeto se encenderá automáticamente.



Puntuación doble: Al atrapar este objeto la puntuación que consigamos se multiplicará por dos durante unos 10 o 20 segundos.



Vidas: Cada vez que atrapas este objeto se te suma una vida.



Batería: Al atrapar este objeto la batería del coche aumentará un tanto por ciento.



Balas: Al atrapar este objeto las balas del coche se recargarán.



Aumento de velocidad: Al atrapar este objeto la velocidad aumentará por un tiempo.



Elemento sorpresa: Al atrapar este elemento nos dará aleatoriamente una recompensa. Esta recompensa puede ser buena o mala. La idea para el diseño de este objeto es una rueda con un símbolo de interrogación en su interior que esté girando, simulando las cajas del “mario kart”.



3. OBSTÁCULOS MALOS

Muerte: Al atrapar este objeto se disminuirá una vida.



Restar puntuación: Al atrapar este objeto te restará un tanto por ciento de la puntuación.



Ladrón. Si atrapas este objeto te robará balas.



Apagón: Al atrapar este objeto se apagará la luz automáticamente.



4. OBJETOS VOLADORES

El objetivo principal de estos objetos es obtener nuestra puntuación. Todos los objetos tendrán el mismo tamaño y la puntuación obtenida será aleatoria:

+1: Al atrapar este objeto a nuestra puntuación se suma 1 punto.

+2: Al atrapar este objeto a nuestra puntuación se suma 2 puntos.

+3: Al atrapar este objeto a nuestra puntuación se suma 3 puntos.

x2: Al atrapar este objeto nuestra puntuación se multiplicará por 2.

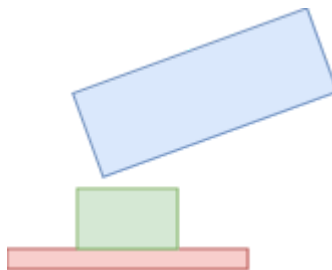
-1: Al atrapar este objeto a nuestra puntuación se resta 1 punto.

/2: Al atrapar este objeto nuestra puntuación se dividirá entre 2.



5. OBJETO ARTICULADO.

Para nuestro objeto articulado, hemos pensado en un cañón que está sobre el coche, este cuenta con dos grados de libertad (hacia arriba y abajo e izquierda y derecha). La idea de este cañón es darle algo más de realismo a nuestro juego y que cuando clickeamos sobre un objeto volador, el cañón apunte hacia donde hemos hecho click.



Este es el boceto de nuestro cañón, que como podemos observar cuenta con tres piezas. La pieza roja será la base que no se moverá; sobre ella está la pieza verde que será un cilindro que girará hacia la izquierda y hacia la derecha pero solo contará con un rango de 180 grados ya que no apuntará hacia atrás; y por último la pieza azul que es la parte del cañón que se moverá hacia arriba y abajo, en este caso solo contará con 90 grados para moverse, ya que igual que con la pieza verde, no queremos que apunte hacia atrás.

6. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El juego se basará en conseguir la mayor puntuación al cabo de un número de vueltas, esta puntuación vendrá determinada por los objetos voladores que vayamos consiguiendo, además del tiempo que tardemos en completar todas las vueltas (que nos beneficiará más positivamente si hacemos un tiempo bajo). Además contaremos con tres vidas que se nos irán restando si chocamos con el objeto “muerte” pero que podemos aumentar si cogemos el objeto “vida”. Si el número de vidas llega a 0 habremos perdido y debemos comenzar de nuevo. El objetivo final de nuestro juego es completar el número de vueltas en el menor tiempo posible y con la mayor puntuación que podamos obtener.