

Momento 1 proyecto final.

Alejandro Stev Ocampo Ramirez

Juan David Jimenez Marin

Título: *Cape Escape*

Sinopsis: En este juego, el jugador controla a Bart, quien intenta escapar del villano Bob (Sideshow Bob) mientras atraviesa una serie de obstáculos y escenarios. La misión es evadir las trampas de Bob y llegar a un lugar seguro.

Guión por Niveles

Nivel 1: La Huida Nocturna

Objetivo: Bart debe correr a través de un oscuro vecindario mientras es perseguido por Bob. La meta es evitar que Bob lo alcance.

Entorno: Un camino suburbano oscuro con poca iluminación, resaltado por faroles y casas ocasionalmente iluminadas.

Obstáculos:

Objetos en el camino: Barriles, botes de basura, y charcos que reducen la velocidad de Bart si los pisa.

Trampas de Bob: Cada cierto tiempo, Bob arroja objetos (como zapatos, piedras) que el jugador debe esquivar con saltos o movimientos laterales.

Poderes temporales: Bart puede recoger ciertos objetos en el camino, como un patinete, que le da una velocidad extra por unos segundos.

Dificultad Progresiva: Con cada tramo recorrido, la velocidad de Bob aumenta y los obstáculos son más frecuentes. Si Bart es alcanzado, el jugador pierde una vida.

Puntos de control: Se pueden agregar puntos de control para que el jugador no deba repetir desde el inicio en caso de fallar.

Nivel 2: La Balsa del Río

Objetivo: Bart ha logrado escapar a una balsa en un río, pero Bob no se rinde y sigue acechándolo desde la orilla. Debe llegar al final del río sin ser capturado o hundido.

Entorno: Un río turbulento en medio de un bosque oscuro, con vegetación densa en ambas orillas.

Obstáculos:

Troncos y piedras: Objetos flotantes en el agua que Bart debe esquivar navegando a la izquierda o derecha.

Animales del río: Cocodrilos y peces grandes que aparecen ocasionalmente. Si un cocodrilo choca con la balsa, ésta pierde estabilidad.

Ataques de Bob: En ciertos puntos, Bob aparece en la orilla y lanza objetos hacia Bart. El jugador debe maniobrar para evitarlos.

Recolección de objetos: Bart puede recoger objetos flotantes que le permiten reparar la balsa o aumentar su velocidad.

Dificultad progresiva: El río se vuelve más rápido y los obstáculos aparecen con mayor frecuencia a medida que Bart avanza.

Nivel 3: El Enfrentamiento Final en la Casa de Bart

Objetivo: Bart ha llegado a casa, pero Bob está en el patio delantero. Debe encontrar maneras de distraerlo y hacer tiempo hasta que llegue la ayuda.

Entorno: Casa de Bart, con varias habitaciones (salón, cocina, pasillo, cuarto de Bart), y múltiples puntos donde Bart puede esconderse.

Mecánicas de sigilo: Bart debe moverse con cautela para no alertar a Bob, quien está patrullando la casa. Si hace ruido, Bob cambiará de dirección hacia el lugar de origen del sonido.

Trampas improvisadas: El jugador puede activar trampas que distraen a Bob o lo ralentizan, como encender la TV o lanzar un objeto que haga ruido.

Interacción con objetos: Bart puede recoger y lanzar objetos (como pelotas de béisbol, o resorteras) para hacer ruido en otra área de la casa, distrayendo a Bob.

Final del juego: Tras alcanzar la cocina (el último escondite), Bart logra engañar a Bob y escapar hacia el exterior, donde termina el nivel con una escena de victoria.

Puntos adicionales:

Barra de energía: En cada nivel, Bart tiene una barra de energía que disminuye si choca con obstáculos o si Bob lo alcanza.

Vidas limitadas: Cada nivel otorga tres intentos. Si se pierden, el jugador debe reiniciar el nivel.

Contador de tiempo: Para aumentar la tensión, cada nivel podría tener un límite de tiempo para completarlo antes de que Bob alcance a Bart.