

GDD

Monster Toy Truck

Integrantes:

Tomás Guerrero Pienovi: Mecánicas y desarrollo

Cristóbal Espina: Arte Grafico

Concepto Físico.

Monster toy truck es un juego que está situado desde el punto de vista de un niño de 8 años. Ocupando su camión monstruo y su imaginación, logra crearle obstáculos que el camión debe pasar.

Monster toy truck es un juego que ocupa un par de métodos de física mostrado en clases. Estos incluyen:

Auto con suspensión: Este es el principal, el camión monstruo del juego funciona como un autito de juguete, tiene sistema de aceleración, de aceleración, freno de manos y se puede retratar.

Explosión: Uno de los componentes que se le puede agregar al camión es una mina explosiva, que la da al camión un empuje considerable hacia la dirección contraria donde se encuentra.

Trasteras: El camión monstruo tiene la capacidad de tener un Bostear acoplado a la parte trasera, dándole un boost considerable de velocidad.

Esferas: hay distintos tipos de esferas en el juego, que tienen distintas densidades, tamaños, fricciones, etc.

Todos estos conceptos no se encuentran en solamente este juego, ocupamos como referente el juego "Hill Climb Racing". Donde se ocupa un camión para atravesar un obstáculo, que en este caso es una montaña. Tiene sistema de gasolina y velocidad variada, incluyendo el autito con suspensión



La parte caótica de los niveles, como los grandes saltos, la canica gigante que te persigue, y principalmente el boost fueron basados en el juego flash “Happy Wheels”. Donde el juego se trata de llegar desde el punto A hasta el punto B sin morir.



Diseño de Juego

Jugabilidad:

Monster toy truck ocupa principalmente las siguientes teclas. Para controlar el camión uno ocupa W para acelerar, S para retroceder, D para inclinarse a la derecha, A para inclinarse a la izquierda, y la barra espaciadora para ocupar un freno de manos.

Recursos:



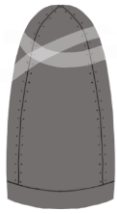
El recurso principal del juego es gasolina, esta se va acabando de una forma constante, y se acaba más rápido al acelerar, deacelerar o ocupando add-ons.



El segundo recurso son las canicas, que funcionan solamente para el cañon de canicas.

Add-ons:

Monster toy truck ocupa un sistema de Add-ons, cada nivel tiene un add-on distinto a ocupar. Estos add-ons ayudan al jugador llegar desde el punto A hasta el punto B



Booster: El booster se acopla a la parte trasera del camión, al presionar el Numpad 2 le da a el camión monstruo un boost de velocidad constante, consume cantidades considerables de gasolina.



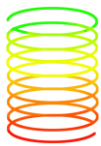
Mina explosiva: la mina explosiva se acopla a la parte trasera del camión, al presionar el numpad 2 explota, causando que el camión vuele a la dirección opuesta en donde se encuentre, dándole un boost de velocidad inmediato, es de 1 solo uso.



Cañon de canicas: el cañon de canicas se acopla a la parte superior del Camión. El jugador ocupa tas flechas direccionales para cambiar el Angulo, y ocupa el numpad 3 para disparar. Al presionar el numpad 3, aparece una barra de fuerza, mientras más llena esta, la canica sale a mayores velocidades. El cañon de canicas, tal como dice su nombre, consume canicas.



Montadura de ruedas: este add-on se acopla a la parte superior del camión. Dándole al camión monstruo ruedas que le sirve seguir avanzando a pesar que se vuelque, consume gasolina.



Resorte: el resorte se acopla a la parte inferior del camión, al presionar el numpad 1, causa que el camión salte. Cada vez que salta el camión, el resorte pierde la fuerza, causando que el camión salte menos y menos.

Obstáculos:

El juego tiene un par de obstáculos, estos obstáculos, depende de cómo se encuentran, pueden beneficiar al jugador o pueden darle problemas a este. Los obstáculos son:



Letras de bloques: estas letras tienen una densidad y fricción baja, son relativamente fáciles de empujar. Las letras son distintas por bloques, pero esto es solamente algo estético.



Caja Metalica: este tipo de objeto son muy difíciles de mover, con fricción alta, y densidad alta.



Pelota de hule: esta pelota tiene una densidad baja y son fáciles de mover, suelen rebotar bastante.



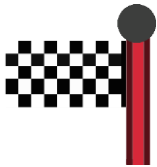
Canica: este tipo de objeto tiene una densidad mayor y son difíciles de mover. Pueden ser disparadas por el jugador ocupando el cañón de canicas.

Rampa: la rampa se encuentra en varios niveles, funciona para poder elevar y descender el camión. También tiene una variante donde funciona como una puerta trampa.



Boton: el botón es un objeto interactivo que se ocupa en algunos elementos de puzle, al ser accionado, causa algún cambio en el nivel.

Condición de victoria



El jugador debe llegar a la bandera de meta con combustible de sobra.

Condiciones de Derrota

El jugador pierde cuando...

- 1.- se le acaba la gasolina y queda en pana.
- 2.- se cae a un precipicio y no se recupera.

CREDITOS:

La textura del camión monstruo y las ruedas son de una imagen modificada de un camión monstruo de "Hot Wheels" creado por MATTEL