

Metal Slug Video Game

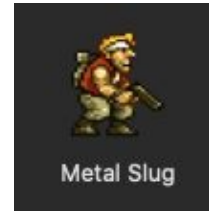
Equipo

Linda Nayeli Abundis Lopez

A01636416

Oscar Fernández Moreno

A07013362



Descripción

Nuestro proyecto es un videojuego de tipo run and gun y shoot 'em up,

El videojuego trata de un militar súper entrenado llamado Marco Ross, el cual tiene la misión de destruir al animal más peligroso del Amazonas. Sin embargo, el portal de entrada al lugar donde lo tienen está protegido por nativos salvajes aliados con los aliens, ya que ellos buscan usarlo para controlar a la humanidad.

Personaje principal

- **Mario Ross:**



Dispara de 3 manera diferentes, disparo de una bala, de 3 balas en 3 direcciones diferentes y de una granada. Camina en dos direcciones, salta, apunta en 3 direcciones (izquierda, derecha y arriba) y tiene una pistola que dispara hacia la dirección marcada por el mouse.

Enemigos

Hay dos tipos de nativos salvajes:

- **Nativo con metralleta:**



Dispara en línea recta al momento de que el personaje principal entra en determinada área del juego, las balas se generan automáticamente una vez que entra al espacio delimitado por un trigger e inicia una animación de disparo.

- **Nativo con espada:**



Patrulla en determinado espacio del juego y daña al jugador al tener contacto con él.

Hay dos tipos UFO:



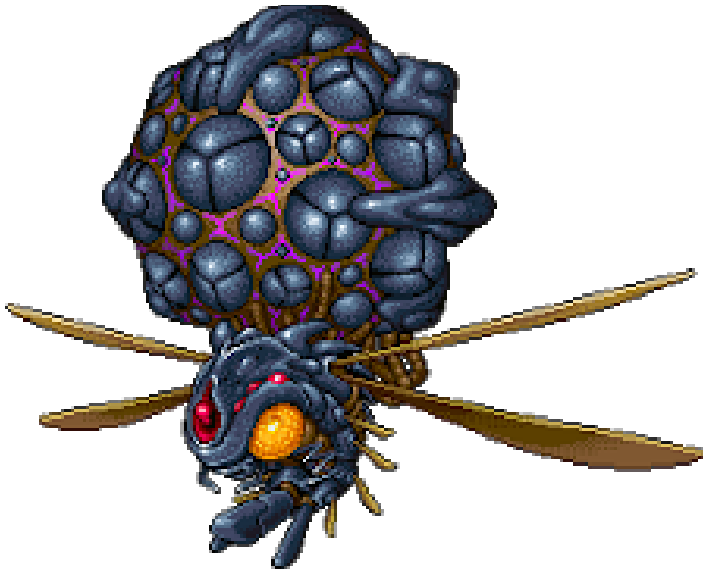
- **UFO (normal):**

Sigue al jugador en determinada área del juego y lanza balas en dirección del jugador. Siempre trata de estar arriba del jugador.

- **UFO(waypoint):**

Patrulla una ruta específica de 4 puntos en la cual daña al jugador al tener contacto con él, cuando muere genera una animación de explosión.

- **Animal buscado:**



Tiene 3 estados:

1. **De 300 a 200 de vida del animal:** Permanece estático y lanza balas en 3 direcciones con fuerza random
2. **De 200 a 100 de vida del animal:** Recorre una ruta previamente establecida y lanza balas con fuerza random hacia los lados
3. **De 100 a 1 de vida del animal:** Recorre una ruta previamente establecida, se vuelve más pequeño, más lento, aumenta el tamaño de las balas, parpadea en rojo porque está a punto de morir y las balas siguen al jugador

Coleccionables:

- **Botiquín**



Aumenta en 20 unidades el contador de vidas del jugador, tomando en cuenta que este nunca pase de 100 vidas.

- **Paquete de balas**



Aumenta en 30 unidades el contador de balas del jugador.

Cómo se juega:

- **Tecla A:** Caminar a la izquierda
- **Tecla D:** Caminar a la derecha
- **Tecla W:** Apuntar hacia arriba
- **Tecla E:** Disparar 3 balas hacia donde el jugador está viendo
- **Tecla R:** Disparo de una granada
- **Barra espaciadora:** Saltar
- **Botón izquierdo del mouse:** Disparo de una bala con dirección dictada por el mouse.

Si el jugador no cuenta con balas en el contador, no podrá disparar balas al presionar la tecla E o al dar click izquierdo con el mouse. Sin embargo sí podrá lanzar granadas con la tecla R.



El miniboss (animal buscado) muere hasta haber recibido 300 balazos o choques de granada, el daño recibido se irá marcando por un contador gráfico de vida del animal.

Se tiene que atravesar todo el primer nivel hasta llegar al portal que te lleve al animal buscado teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

- El contador del tiempo cuenta con 180 segundos, si se agotan el jugador perderá automáticamente



- El jugador tiene un contador que inicia en 100 vidas, que se puede incrementar recogiendo botiquines, sin embargo nunca pasará de 100 vidas. Si el contador llega a 0, el jugador perderá en seguida



- Si el jugador cae a un abismo con o sin fondo, perderá automáticamente.

Al pasar al segundo nivel, donde se encuentra en animal buscado los valores de los 3 contadores se reinicia, el contador de vida del jugador vuelve a 100 vidas, el de tiempo a 180 segundos y el de balas a 100 balas. Además se añade un nuevo contador que marca la vida del animal salvaje, este marca 300 vidas en un inicio.

Reacciones de los personajes:

- **Mario Ross:**

Al ser golpeado por una bala del nativo con metralleta, un láser del UFO o una bala del animal buscado el contador de vida del jugador se decrementa en una unidad y reacciona al golpe con sonido y mostrando un color rojo en su sprite.

Cuando es golpeado por una granada o está en contacto con la explosión de esta, contador de vida sufre un decremento de 10 unidades.

Cuando toca a cualquier enemigo sufre un decremento de 1 unidad en su contador de vida.

Al recoger un botiquín, su contador de vida incrementa en 20 unidades, sin embargo este nunca pasa de 100 unidades. Además el jugador emite un sonido al recogerlo.

Las H son paquetes de balas y al tomarlas la cantidad de balas del jugador incrementa en 30 unidades. Además el jugador emite un sonido al recogerlo.

- **Nativo con metralleta:**

Muestra una animación al realizar los disparos. Al ser golpeado por una bala o granada, responde con un sonido y muestra una animación de muerte.

- **Nativo con espada:**

Al tener contacto con una bala o granada, muestra una animación de muerte.

- **UFO (normal):**

Muestra una animación al realizar los disparos de láser y emite sonidos.

Al tener contacto con una bala o granada, muestra una animación de muerte.

- **UFO(waypoint):**

Al tener contacto con una bala o granada, muestra una animación de muerte.

- **Animal buscado:**

Muestra la animación de vuelo y emite sonidos. Al tener contacto con una bala o granada su contador de vida decrementa en una unidad. Al llegar a 0 el animal muere.