

Definición del juego.

Rust in metal: El juego estará ambientado en un mundo donde el pj principal es un joven amante al metal y no tiene creencias en Dios ni en ningún ser divino, solo vive y existe para el mismo. Un día, tranquilo en su casa tocan la puerta unos evangélicos a predicar sus creencias, lo cual el les trata de tirar la puerta cuando uno de ellos pone el pie y lo evita, con ello el asustado con las acciones de los evangélicos corre a su habitación para buscar cómo defenderse de sus palabras y en el momento aparece la banda Tenacious D y le dan una super guitarra dorada hecha con metal puro y duro, con esta, donde apunte y rasga las cuerdas, convertirá en metalero al que sea que lo toquen las notas que salgan por su guitarra y esto con el fin de no dejar rastro de los evangélicos en el mapa. El juego se desarrollará en oleadas, cada una con mayor cantidad de enemigos y aumentando su velocidad de movimiento, la vida del jugador contará con 3 guitarras doradas y se eliminan al colisionar con un enemigo, una vez pierdas las tres guitarras el jugador se convertirá y dejará de ser metalero.

Físicas planteadas: Saltos parabólicos o solo salto normal(usar gravedad), Movimiento circular uniforme para mover los enemigos, movimiento rectilíneo uniforme para mover PJ y enemigos, fuerza elástica o rebotes, movimiento parabólico para enemigos y fuerza gravitacional para decorar o usar como habilidad.

Procesos: La idea principal es iniciar con el desarrollo del mapeado y las mecánicas del juego, se procederá con iniciar aplicando las físicas y colisiones del personaje y los enemigos, con la idea de adelantar todos los movimientos base.

Desarrollar la generación del mapa y sus colisiones con el jugador y enemigos.

Desarrollar sprites específicos para ciertos enemigos si se desarrolla la base principal.

posibles gráficas:

