

DOCUMENTO DE DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO DEL JUEGO

Barrel Escape X

GRUPO:

**Roberto Rojas Benítez
Daniel Mazo Sola
Alejandro Marín Sánchez
Miguel Amado Camuñas**

ÍNDICE

1. IDEA DEL JUEGO.....	3
2. GÉNERO.....	3
3. ARGUMENTO.....	3
4. ESTILO VISUAL.....	3
5. INSTRUCCIONES DEL JUEGO.....	4

1. IDEA DEL JUEGO

El concepto central del juego se basa en un mundo dividido en tres carriles. En este entorno, el jugador, representado mediante un coche, tiene la misión principal de recolectar 30 monedas. Durante el recorrido, el jugador debe esquivar diversos obstáculos y hacer uso de power-ups para facilitar la consecución de su objetivo. La mecánica del juego está diseñada para ofrecer un reto entretenido y desafiante, garantizando una experiencia dinámica que mezcla habilidad, reacción rápida y estrategia.

2. GÉNERO

Barrel Escape X se clasifica dentro del género "Endless Runner", pero con una particularidad significativa que lo distingue de otros juegos similares. A diferencia de las dinámicas comunes centradas en conseguir una "High-Score", este juego introduce un objetivo de victoria claramente definido: recolectar 30 monedas. Esta aproximación lo convierte en una experiencia más orientada hacia la resolución de una meta que a un simple marcador competitivo.

3. ARGUMENTO

En Barrel Escape X, los jugadores asumen el rol de Barry Barriles, un empresario visionario y propietario de una fábrica de barriles. En un intento por revolucionar la producción, Barry decide implementar un experimento innovador para fabricar barriles en masa. Sin embargo, el experimento resulta ser un desastre, generando un caos donde barriles descontrolados invaden la ciudad. Ahora, Barry debe recolectar suficiente dinero para cubrir las costosas multas impuestas por el alcalde debido al desastre causado, restaurando el orden y redimiendo su responsabilidad.

4. ESTILO VISUAL

En el juego se utiliza la primitiva del Cuboid para dar forma al suelo del mundo y a los separadores de carriles, integrando así recursos proporcionados en la parte guiada de la práctica. Además, el juego incluye modelos, tanto de creación propia como de uso libre. Estos últimos se encuentran debidamente referenciados en la memoria del proyecto.

Entre los modelos destacados de creación propia se encuentran el SpeedReduce y el Rayo, diseñados en Blender. Por otro lado, los modelos del Corazón, Escudo, Barril, Barril Alargado, Moneda y el coche del jugador son de libre uso.

5. INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Jugador:

El jugador controla el coche mediante las teclas “A” para moverse a la izquierda y “D” para moverse a la derecha. Alternativamente, también puede usar las flechas izquierda y derecha del teclado.

Barriles:

Los barriles son el principal obstáculo que presenta el juego, y existen cuatro tipos de ellos:

1. **Normal:** Barril que ocupa un único carril.
2. **Alargado:** Barril que ocupa dos carriles.
3. **Doble daño:** Barril que ocupa un carril y quita dos vidas en vez de una al chocar contra él.
4. **Veloz:** Barril que ocupa un único carril y se mueve el doble de rápido.

Monedas:

Las monedas se recolectan al entrar en contacto con el coche del jugador. Se requieren un total de 30 monedas para ganar la partida.

Power-ups:

1. **Escudo:** Al recoger este power-up, el jugador obtiene invencibilidad frente a una colisión con un barril durante un periodo de 10 segundos.
2. **Corazón:** Este power-up afecta el número de vidas del jugador, quien comienza la partida con tres vidas iniciales. Cada vida permite soportar un golpe de un barril. Los tipos de corazón son los siguientes:
 - **Rojos:** Incrementan el contador de vidas en una unidad.
 - **Super:** Aumentan el contador de vidas en dos unidades.
 - **Veneno:** Reducen el contador de vidas en una unidad.
3. **SpeedReduce:** Reduce la velocidad de los barriles a la mitad durante 10 segundos.
4. **Rayo:** Elimina todos los barriles presentes en la escena en el momento en que se recolecta.

Condiciones del juego:

- **Victoria:** El jugador gana si logra recolectar 30 monedas antes de quedarse sin vidas.
- **Derrota:** El jugador pierde si agota todas sus vidas sin haber recolectado las 30 monedas requeridas.