

Coderhouse

Primera Entrega Proyecto Final

Integrantes: Rafael Bartol-Dionisio Pérez

Proyecto de juego final: Nuestra intención es que el juego final presente varios niveles, en cada uno de los cuales el jugador tiene que recolectar una cierta cantidad de x objetos para pasar a la próxima escena. Dichas escenas pueden ir complejizándose a medida que avanza el juego y pueden aparecer cambios en relación a los desafíos que se le presenta al jugador para avanzar a un nivel sucesivo.

Objetivo del Juego:

El jugador se encuentra dentro de un laberinto, dentro del cual debe recolectar 22 monedas para que se abra una puerta y pueda escapar.

Condición de Victoria: Recolectar todas las monedas y atravesar la puerta.

Condición de Derrota: Que se acabe el tiempo antes de lograr el objetivo del juego.

Movimiento: W, A, S, D

Mecánica del Juego(Lo que hemos desarrollado hasta la primer entrega):

Hasta el momento hemos desarrollado una escena nocturna y neblinosa en la cual se aloja un laberinto dispuesto a la manera de múltiples espacios en cada uno de los cuales hay alojadas monedas entre otros objetos, los cuales están iluminados. El (Player) jugador para este desafío porta una linterna y deberá recolectar 22 monedas antes de que se cumplan los 3 minutos. Al comenzar el juego se activa la cuenta regresiva. Dentro de este tiempo el jugador deberá juntar las monedas y llegar a la puerta que le permitirá avanzar al próximo nivel.

Para esta escena se desarrollaron. Un escenario dispuesto a modo de laberinto con sus respectivas texturas, en las paredes, piso y techo.

El jugador con sus respectivas animaciones y código.

23 Spotlights (Una general para el hall central y 22(una por cada moneda)

22 Monedas y sus respectivos métodos de colisión con el jugador y el Script de acumulación de monedas asociado a la apertura de la salida del laberinto, asociado a un timer.

Una canción de fondo para ambientar.

Diversos objetos incorporados: barriles, baldes de cemento, aerosol, juguetes, etc.

La cantidad de monedas y el tiempo restante podrán ser visualizados en el script del jugador.

Monitoreo o Interfaz del Usuario-(estado parcial mediante el cual el juego informa la condición del Jugador (Primer Entrega))

Si perdiste: Si se te acaba el tiempo, aparece en la consola el mensaje “Has perdido”

Correlato dentro del Juego: Se resetea el tiempo y devuelve al jugador a la posición inicial del juego(Respawn). Hay que aclarar que no se ha podido incorporar un reseteo del nivel, por lo cual para poder volver a jugar el nivel es necesario sacarlo y volverlo a poner.

Si ganaste: aparecerá en la consola el mensaje “Has ganado” y volverá a la posición inicial. También aplica el inconveniente del reseteo del nivel.

Mecánicas que nos gustaría mejorar/ perfeccionar/ agregar

Agregar Canvas al juego para que pueda visualizarse mientras se juega el tiempo restante y la cantidad de monedas en el juego.

Reiniciar el juego.(Cuando la condición de victoria es verdadera el juego te devuelve a la posición inicial pero no resetea la escena (las monedas no se resetean, la puerta queda abierta, etc).

Cabe aclarar que tal vez no se llegue a esta idea final para el juego final, pero son ideas y sugerencias que fueron apareciendo durante el desarrollo de la primera entrega.

Cosas que nos hubiese gustado agregar para esta entrega pero no fue implementado aún.

En esta primera etapa del juego habíamos incorporado dos luces por cada moneda(una blanca y una roja) de modo tal que cuando quedase poco tiempo se pasase en cada caso de una iluminación blanca a una roja como forma de evocar una mayor tensión.

Por otro lado pensamos incorporar un enemigo que siga al jugador pero nos encontramos con la dificultad de que el enemigo no encuentre el mejor camino posible para perseguirlo al encontrarse una pared y su comportamiento se torne predecible. También pensamos que si siempre lo sigue, dado que están en un laberinto y que el jugador debe regresar para encontrar el mejor camino, finalmente el enemigo la va a alcanzar.