

PRÁCTICA 2 : DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO LIBRE

Alumnos: Raúl Castro Moreno, Raúl Rodríguez Pérez
Grupo: SG

WIPE IN



1. Temática del juego

Wipe-In se basa en una versión simplificada del conocido videojuego “Fall guys”, además de tener algunas referencias a programas televisivos como Wipe-out o Humor Amarillo. En dicho juego, varios jugadores compiten de manera online por llegar los primeros a la meta. Para llegar a la meta, los jugadores tienen que superar un camino con numerosos obstáculos, los cuales interactúan con ellos de diversas formas. Principalmente tienen el propósito de molestar a los jugadores, retrasándolos, o llevándolos de nuevo al checkpoint tras lanzarlos fuera del camino, por ejemplo. Algunos de estos conceptos se mantienen en Wipe-In, otros se simplifican, y algunos simplemente se eliminan. En nuestro juego, no hay modo multijugador, es un juego para un solo jugador. Aún así, el objetivo principal se mantiene, nuestro jugador debe superar un camino lleno de obstáculos hasta llegar a la meta. Cada vez que un obstáculo interactúe con nuestro jugador, lo hará retroceder al principio del recorrido o, si ha pasado por un checkpoint, hasta el último que haya pasado. Además tenemos que destacar que hemos elegido la película ‘Monstruos Inc’, para realizar la ambientación de nuestro juego, creando como personaje principal, al icónico ‘Mike wazowski’. Por último, tal y como está implementado en el “fall guys”, Wipe-In posee una opción para customizar al personaje principal del juego, cambiando su aspecto entre numerosos colores.

2. Manual de usuario

- **Controles**

W - Mover el personaje hacia **adelante**.

A - Mover el personaje hacia la **izquierda**.

S - Mover el personaje hacia **atrás**.

D - Mover el personaje hacia la **derecha**.

ESPACIO - El personaje **salta**.

Click izquierdo - Para pulsar las opciones de los diferentes menús.

- **Funciones**

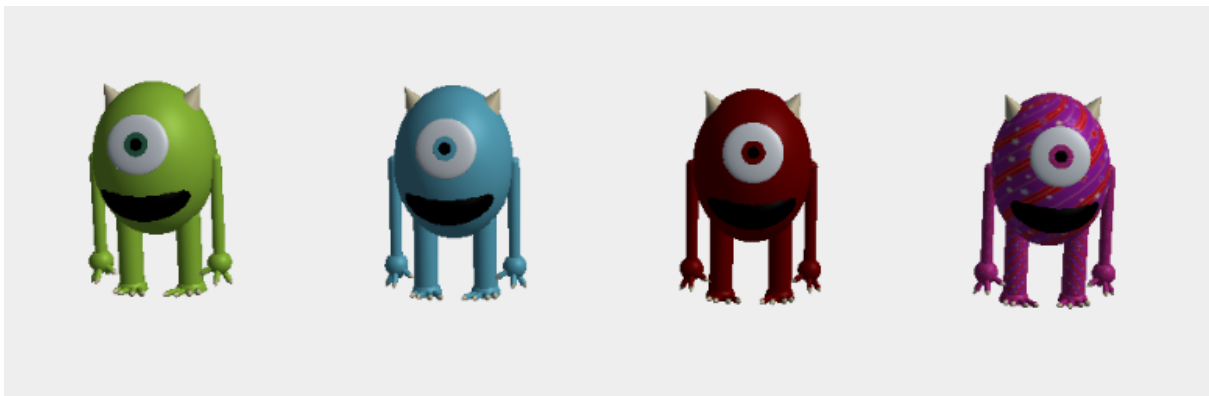
_____ **Vidas.** El personaje principal empieza el juego con 3 vidas. Estas están visibles en la esquina superior izquierda de la pantalla. Se restará una vida cada vez que el personaje sea golpeado por cualquier obstáculo. Si se pierden las 3 vidas antes de llegar a la meta, ocurre el gameover, pudiendo volver a jugar o volver al menú principal.



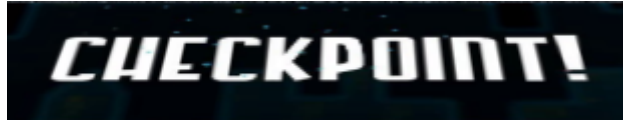
Sonido. Podemos modificar el audio del juego con 3 botones que tenemos disponibles en la esquina superior derecha de nuestra pantalla. Un botón es para subir el volumen, otro es para bajar el volumen, y el tercer botón sirve para mutear o desmutar el audio.



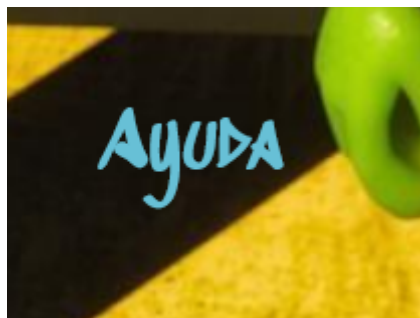
Color de Personaje. En el menú principal del juego, antes de empezar la partida, podemos seleccionar, con un botón a la derecha de la pantalla, el color del personaje jugable. Hay que hacer click izquierdo en la opción, y este irá cambiando y mostrándonos el color seleccionado actualmente.



Checkpoint. Es una zona del recorrido, en la cual se establece el punto de reaparición del personaje una vez ha llegado a ella, si este es golpeado por un obstáculo. Solo se mantiene durante las vidas que le queden. Una vez se pierde, el checkpoint vuelve a ser la salida hasta que se vuelva a llegar a él.



Ayuda. En el menú principal , hay una opción de ayuda, la cual nos redirecciona a una página que explica brevemente el objetivo del juego y los controles del mismo.

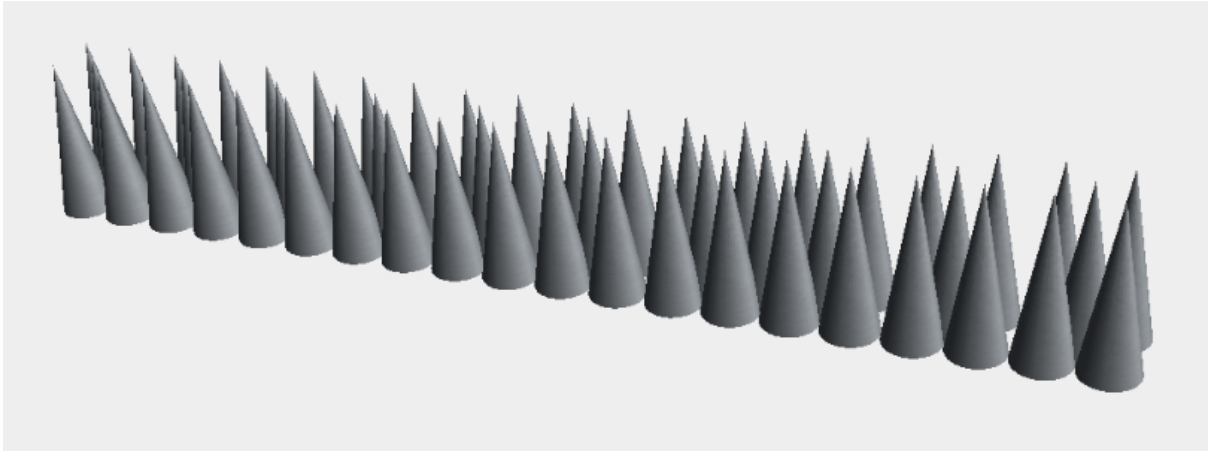


- **Obstáculos**

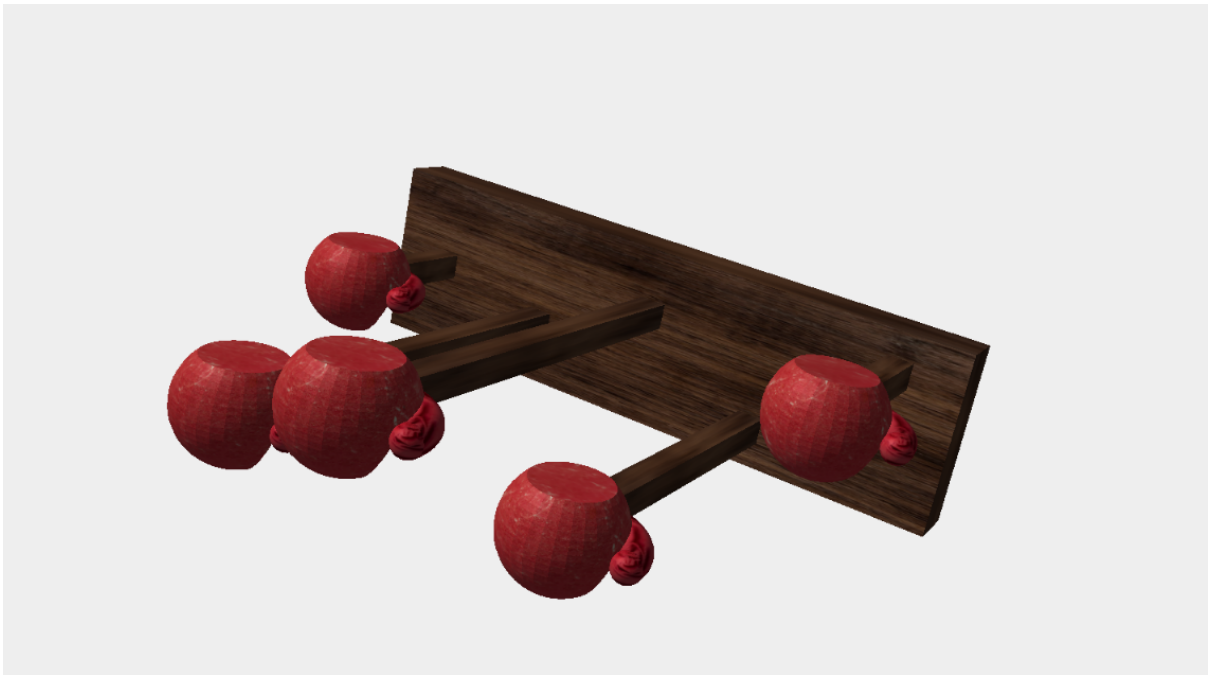
Golden Pendulum. Es un **péndulo**, el cual se mueve de izquierda a derecha o hacia adelante y hacia detrás. El personaje deberá de esquivarlos.



Metal Spikes. Consiste en una serie de **pinchos** que se encuentran en el camino y que el personaje debe de saltar para poder seguir avanzando.



Bloody Wall. Es una **pared** de la cual salen **5 “Puños”**, situados a diferentes alturas que entran y salen de la pared en diferentes tiempos y con diferentes velocidades, con el objetivo de golpear al personaje. Este debe de tener un buen timing y controlar los puños para poder superarlo sin ser golpeado.



3. Diagrama de clases

