

Nombres: Sergio Berbesí Builes - Salomé Bermúdez Macias

Proyecto final: “Invasión”

Tema: Guerra en Ucrania

Dinámica:

Los jugadores se encuentran en medio del caos de la invasión rusa a Ucrania. Pueden elegir unirse a los ucranianos y luchar por supervivencia, o tomar el papel de las fuerzas rusas y llevar a cabo la invasión. Todo el juego gira en torno a los 3 principales sucesos de la guerra: la separación del Imperio de los Zares, invasión de 2014 y ataques de 2022.

Mecánica del juego:

1. Esquivar disparos, buscar refugio y enfrentarse a sus rivales.
2. Elección de bando (rusos o ucranianos).
3. Realizar movimientos simples, giros y disparos.

Ambiente:

Un escenario de guerra, devastación y elementos con los que los jugadores van a interactuar. Jugadores con un estilo visual que permita diferenciar el bando. Efectos visuales cuando se detectan colisiones.

Escenas:

1. Escena con los jugadores rusos abriéndose camino entre los ucranianos. El jugador (representado por un soldado ruso) debe llegar a un punto (meta) esquivando obstáculos (objetos y personas), sobreviviendo con máximo 3 vidas. El jugador debe usar teclas para moverse hacia arriba o abajo (agacharse) para esquivar aquellos obstáculos que se presenten en la escena mientras el jugador se mueve a velocidad constante hacia la meta. Se pierden vidas cada vez que el jugador colisiona con un objeto. Se relaciona la escena con la época de pobreza cuando se deshizo el imperio de Zares, y los soldados rusos buscaban atacar y adquirir el poder de las regiones “independientes”, por lo cual, se dirigían hacia los lugares donde podían establecerse.

2. Se puede elegir el rol: atacar ucranianos o refugiarse de los rusos. En la escena, los ucranianos deben llegar a un refugio, sobreviviendo a los disparos de los rusos, teniendo máximo 3 vidas. El jugador en el rol de ucraniano, debe escapar de los rusos que intentarán dispararle. En caso de que se juegue como ruso, se le deben disparar a 3 personajes ucranianos, antes de que estos lleguen a su refugio. En ninguno de los dos roles, en esta escena, el jugador es quien decide si moverse hacia arriba, abajo o adelante, además de disparar.
3. Bombardeos y destrucción de objetos interactivos, relacionado a la invasión de 2022. Se debe destruir “todo el escenario” en un tiempo establecido. Se juega como soldado ruso, y se tiene un temporizador para moverse y destruir todos los objetos de la escena de guerra.