Entrega 2 – Proyecto Final: Análisis

Después de entrar un poco en contexto de cómo será la mecánica del juego, un poco de la historia y cuál es el reto de supervivencia, en este documento de ampliará más la información, con más detalle de cada uno de los componentes del videojuego, la interacción y la dinámica.

Personajes:

* Rick o Morty (Personaje principal).
* Perros (enemigos).

Perspectiva:

* Top-Down (primer nivel).
* Horizontal (segundo nivel).

Movimiento:

* El jugador podrá moverse en 4 direcciones y una adicional que es la capacidad de saltar para esquivar objetos.

Interacción:

* En el nivel 1 el jugador solo puede tocar el último portal que lo llevará al siguiente nivel, esté tendrá un aspecto diferente, de resto no los puede tocar ya que, si lo hace, se eliminará automáticamente, los perros igualmente, pero la idea es que si lo toquen.
* En el nivel 2, las balas restarán vida al robot, si el robot toca al personaje principal, de igual manera le restará vida.
* Para obtener un ayuda, basta con tocarla para conseguirla.

El juego cuenta con 2 niveles, en los que el jugador tiene que completar una “misión” para poder pasar al siguiente que se basa en acumular una cierta cantidad mínima de puntos, y estos puntos varían dependiendo del perro que se elimine, si es más grande, más veloz, es pequeño, etc. Cuando el jugador alcance los puntos se le abrirá el portal para pasar al nivel 2, estos se distribuyen así:

1. Primer nivel: El primer nivel se basa en que cierta cantidad de perros (está por definir) van a perseguir al personaje principal, este no se pude dejar tocar por ellos ya que, si esto pasa, le restará vida y eso no es lo que queremos ya que como se sabe, la vida no se le restaurará cuando pase de niveles. En el espacio habrá portales, agujeros, etc. Que el jugador tendrá que esquivar para no morir (si toca alguna de estas cosas, se muere automáticamente) y esquivando logrará que los perros sí lo toquen y se eliminen, este sería su reto: eliminar perros para obtener puntos y poder pasar al siguiente nivel. Como se mencionó anteriormente, los puntos ganados dependerán del perro que se elimine, cada uno de ellos tendrán valores distintos dependiendo de ciertas características mentadas con anterioridad. Este nivel durará aproximadamente 1 minuto, si pasado este tiempo el jugador no completó los puntos necesarios para abrir el portal, morirá y le tocará comenzar desde el inicio de nuevo, pero si, por el contrario, logra alcanzar lo puntos, el juego le abrirá 3 portales: uno es para, efectivamente pasar al último nivel, el otro no hace absolutamente nada y el otro lo llevará completamente al inicio del juego, así es que el jugador que le tocará decidir bien y que la suerte esté de su lado.
2. Tercer nivel: Al aumentar de nivel, es necesario aumentar la dificultad del juego, por lo que para este último nivel el jugador se encontrará con que ya no habrá varios perros sino 1 solo manejando un gran robot; en una batalla 1 a 1 el jugador tendrá que esquivar los golpes que le puedan dar o inclusive si salta sobre él, para defenderse y atacar, el jugador contará con un arma para ir debilitando al gran perro robot, este tendrá la capacidad de hacer saltos sobre el jugador para “aplastarlo” y quitarle vida, el jugador solo podrá resistir esto 2 veces por lo que tendrá que tener buena habilidad de reacción para esquivarlo. Este nivel tendrá una duración de alrededor de 2 minutos ya que el requisito para pasar este nivel será que maté al perro y eso puede tomarle un poco más de tiempo.

Es posible que, en medio del juego, sin importar el nivel en el que esté, le aparecerá una ayuda al jugador para recargar vida en caso de ser necesario (si tiene la vida llena, no le sumará para tener de “respaldo” por lo que solo se tomará en cuenta para sumar si ya ha disminuido su nivel de vida y necesita recargarlo).

En este videojuego podremos apreciar 2 movimientos físicos: uno es el MRU (movimiento rectilíneo uniforme) para el recorrido de las balas y el otro es el movimiento parabólico para el salto del personaje principal en el nivel 1 y del perro en el nivel 2.

Elementos Adicionales:

Vida del Personaje y Pérdida por Golpe: La cantidad de vida inicial (y la máxima que se puede tener) del jugador será de 15 puntos, en el nivel 1 si un perro lo toca, le resta -1p y en el segundo nivel si el robot le salta encima y lo toca, le restará -5p de vida.

Puntos para avanzar: La cantidad exacta de puntos necesarios para pasar el primer nivel es de 20 puntos.

Generación Aleatoria de Enemigos: Para hacer que la acumulación de puntos sea más interesante, se implementará la generación aleatoria de enemigos de Tipo A, B y C. Asegurándonos de que la suma de los puntos generados cumpla con el requisito de cantidad de puntos del nivel 1, por lo que cuando el jugador elimine un enemigo tipo A, se le sumará +1p, del tipo B será +2p y de tipo C +4p.

Ayudas en el Juego: El juego incluye ayudas, como la posibilidad de recoger ítems para recargar vida y le sumará de a +2p y esto lo logra tan simple como acercarse para recoger de manera automática el objeto.

Reto: completar todos los niveles en el menor tiempo posible y luego comparar tus tiempos con el de tus amigos.

Sprite:

Morty: <https://www.spriters-resource.com/mobile/pocketmortys/sheet/75538/>

Rick: nivel 1: <https://www.spriters-resource.com/mobile/pocketmortys/sheet/75538/>

Nivel 2: <https://www.spriters-resource.com/mobile/pocketmortys/sheet/80163/>

Perro: nivel 2: <https://www.spriters-resource.com/mobile/pocketmortys/sheet/96111/>