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 para el nivel 1.
* El jugador podrá moverse en 2 direcciones para el nivel 2.

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 perro robot, si el perro robot toca al personaje principal, de igual manera le restará vida.

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. 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 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 que el jugador tendrá que esquivar para no morir (si toca alguna de estos, 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. Cuando el jugador alcance los 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. Segundo 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.

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 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 -5p, -10p o -15p dependiendo de cual perro es el que lo toca 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 10 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 1 (color gris), se le sumará +1p, del tipo 2 (color amarillo) será +2p y de tipo 3 (color naranja) +3p.