

Sebastián Uribe Álvarez

Nombre del juego

Paradox 20-20

Descripción

Juego que radica en el año 2020; es ambientado en una línea temporal, la cual el mundo quedó destruido tras una catástrofe, el personaje viaja en el tiempo y recorre mundos evitando que sucedan acontecimientos que llevaron a dicha catástrofe, el modo de juego es parecido a los juegos tipo dungeon.

Motivación

La inspiración del juego es hacerla en un hecho en el que el usuario se sienta identificado, un personaje principal que es muy humano y enemigos que ya todos conocemos (covid, Murciélagos, abejas, etc.).

Clases

Clase enemigo1:

Enemigo con imagen de murciélago, vuela en forma circular, si toca al personaje principal, lo devuelve al inicio del nivel.

Clase enemigo2:

Enemigo con imagen de persona sin tapabocas, camina de un lado al otro, si toca al personaje principal, lo devuelve al inicio del nivel.

Clase enemigo3:

Enemigo con imagen de abeja asesina, vuela en forma de zigzag, si toca al personaje principal, lo devuelve al inicio del nivel.

Clase recuperar1:

Es un objeto en este caso un tapabocas que estará en el mapa y que se necesita para pasar de nivel.

Clase recuperar2:

Es un objeto en este caso un papel higienico que estará en el mapa y que se necesita para pasar de nivel.

Clase recuperar2:

Es un objeto en este caso una vacuna contra el virus que estará en el mapa y que se necesita para pasar de nivel.

Clase usuario:

se cargan las imágenes y Sprites, se le dan físicas y características.

Clase mapa fácil:

Se cargan las físicas del mapa, y los enemigos de acuerdo con el nivel en este caso facil, pocos enemigos, y ningún objeto para recuperar.

Clase mapa normal:

Se cargan las físicas del mapa, y los enemigos de acuerdo con el nivel en este caso normal, pocos enemigos, y un objeto para recuperar.

Clase mapa difícil:

Se cargan las físicas del mapa, y los enemigos de acuerdo con el nivel en este caso difícil, enemigos, un objeto para recuperar.

Clase inicio de sesión:

Guarda el nivel en el que va el usuario, su nombre y su contraseña.

Clase portal:

Revisa si el usuario ya tiene el objeto en el caso que esté en un nivel normal o difícil,

Clase multijugador:

Crea otro usuario pero solo para jugar desde el perfil principal.

Clase launcher:

Inicio del juego, se escoge la dificultad y se inicia la sesión.