

Midnight Run

Diseño y Programación de Videojuegos

Facultad de Ciencias, U.N.A.M.

Equipo:

JAVATAR



Integrantes:

Carlos Cruz Rangel

312285823

Miguel Ángel Malagón Gasca

318356613



ÍNDICE

Introducción	2
Sobre Midnight Run	2
Objetos especiales	2
Enemigos	2
La experiencia que desean transmitir en el juego.	3
Reglas	3
Comentarios de los jugadores sobre nuestra nueva propuesta.	4



Introducción

En el vasto mundo de los videojuegos, la categoría de los "endless runners" ha ganado un lugar destacado por su capacidad para mantener a los jugadores atrapados en una emocionante y desafiante experiencia sin fin. En este informe, explicaremos "Midnight Run".

Sobre Midnight Run

"Midnight Run" es un juego que nos sumerge en un día de Halloween. El protagonista de esta historia es un peculiar y astuto gato llamado Mr. Midnight, cuya vida da un giro aterrador cuando es perseguido por un oscuro culto que lo ansía para un sacrificio siniestro. A medida que los jugadores asumen el papel de Mr. Midnight, se ven inmersos en una carrera sin fin por la supervivencia, donde cada segundo cuenta y cada obstáculo superado es una victoria.

Objetos especiales

- Hadas: Las hadas ayudan a Mr. Midnight en su escape, cada vez que recoges un hada aumenta tu puntaje 50 puntos y cada 3 hadas obtenidas te darán una vida.
- Cajas de Pandora: Las cajas de Pandora pueden ser usadas para destruir a tus enemigos. Cuando obtienes una caja de pandora destruirás a todos los enemigos en pantalla.
- Poción de invulnerabilidad: Las pociones de invulnerabilidad hacen que Mr. Midnight sea invencible. Le darán 20 vidas temporales a Mr. Midnight y después de 10 segundos se restaurará el número de vidas que tenía Mr. Midnight. En este tiempo puede chocar libremente contra enemigos para aumentar su puntaje.

Enemigos

Los enemigos de Mr. Midnight son miembros de una secta que lo buscan para su sacrificio.



La experiencia que desean transmitir en el juego.

Desde el momento en que los jugadores ingresan al juego, se sumergen en una experiencia emocionante y vertiginosa. La persecución implacable del protagonista, Mr. Midnight, por parte de un culto siniestro crea un sentido de urgencia constante que mantiene a los jugadores alerta. A pesar de la dificultad del juego, buscamos que los jugadores se sientan recompensados por sus esfuerzos. Los power-ups, y la puntuación ofrecen una sensación de progresión y logro personal.

Reglas

Objetivo Principal: El objetivo principal del juego es guiar a Mr. Midnight, el gato protagonista, a través de un entorno en constante movimiento mientras es perseguido por un culto. El objetivo es sobrevivir el mayor tiempo posible y acumular la mayor cantidad de puntos posible.

- **Controles Sencillos:** Mr. Midnight se mueve con las flechas del teclado de tu computadora y salta con la barra espaciadora. Mr. Midnight se desplaza automáticamente hacia adelante, y los jugadores deben centrarse en controlar sus movimientos hacia arriba, abajo, izquierda y derecha para evitar a los miembros del culto.
- **Puntaje y Recompensas:** Los jugadores obtienen puntos a medida que avanzan en el juego recolectando hadas, para recolectar adas tienes que saltar para agarrarlas.
- **Power-ups:** El juego podría incluir 2 power-ups temporales que brindan a Mr. Midnight ventajas momentáneas, como invulnerabilidad o limpiar momentáneamente de enemigos la pantalla. Los jugadores pueden recoger estos power-ups durante el juego.
- **Persecución Implacable:** Los miembros del culto o los perseguidores enemigos están constantemente detrás de Mr. Midnight, lo que aumenta la intensidad y la dificultad a medida que avanza el juego. Los jugadores deben evitar ser atrapados por los miembros del culto.
- **Reinicio y Continuación:**
- **Vida:** Mr. Midnight como un buen gato tiene 7 vidas, cada vez que impacta contra un miembro del culto pierde una vida, si las vidas llegan a cero, pierdes el juego.



Comentarios de los jugadores sobre nuestra nueva propuesta.

Juan Quiñonez: ¿Un gato perseguido por un culto? Me gusta como lograron hacerlo funcionar de alguna manera. La mecánica es un tanto repetitiva, pero los gráficos. Al menos, es agradable a la vista mientras te estrellas por enésima vez.

Victor Gallegos: El juego no presenta ninguna especie de pantalla de inicio, es decir, al momento de correr el archivo inmediatamente comienza el gameplay. Éste tampoco presenta ningún tipo de música, efectos de sonido, o tutorial; a pesar de esto, al tratarse de un endless runner es bastante intuitivo cual es el objetivo del juego. A pesar de ser un juego sencillo a simple vista, cuenta con tres mecánicas; las hadas que otorgan puntos, los destellos verdes que otorgan vidas extra por un tiempo, y los destellos negros que limpian la pantalla. En específico encontré la mecánica del destello verde entretenida, ya que, a diferencia de otros endless runners el impactar con los obstáculos otorga puntos, por lo que al recoger dicho destello se te permite libremente chocar con dichos obstáculos para aumentar tu puntaje; esto agrega una profundidad al gameplay inesperada pero bien recibida.

Ernesto Enoé: Los controles son bastante intuitivos, pero cuentan con un poco de latencia; también encontré un poco molesto el campo de fuerza que siente el personaje al momento de salirse un poco del camino, ya que dicha fuerza en ciertas ocasiones provocaba que colisionara con los fantasmas accidentalmente, aunque honestamente esto se arregla fácilmente como jugador simplemente jugando mejor. El diseño tanto de los personajes como del fondo los encontré bastante agradables; no poseen una originalidad estelar, pero es lo que se esperarí de un juego con temática de halloween, en específico el diseño del gato y del hada me gustaron bastante. Para concluir, el juego es bastante entretenido y cuenta con una temática interesante, lo jugaría otra vez.

Gian Carlo: El juego no presenta UI predominante, pantalla de inicio o botón de pausa, ni siquiera dice cuáles son los controles. No es inmediatamente notorio el objetivo del juego; tanto el cómo obtener puntaje como el cómo perder (si los fantasmas o el hada dan o quitan puntos), lo cual es contraintuitivo con respecto a su gameplay tan sencillo. Los modelos, aunque sencillos, son bonitos y tiene una estética agradable. El fondo es agradable, pero los enemigos sólo comparten un único modelo, haciéndolo repetitivo a la larga, además de que estos no presentan animación alguna y hacen la genérica "T-pose". Finalmente, el audio es inexistente, no tiene música, audio para mostrar la pérdida de vida, la ganancia de estas o que se ha recogido un power up. A pesar de esto, el juego es relativamente entretenido y sin bugs. Tan sólo me crasheó una vez después de realizar alt-tab. Se necesitan, a lo mucho, mejoras de calidad de vida.

Rediseño de un juego de mesa

Equipo: JAVATAR



Liga del repositorio: <https://github.com/Videojuegos2024-1/Midnight-Run>