

2017

You Need Healing

Primer Proyecto - Juegos para Web y Redes Sociales

Memoria explicativa de los requisitos de diseño del juego

Daniel Abad Jaraute
Sergio de Frutos López
Gabriel Ángel Sevilla Camacho
Sergio Martín León
Javier Peña Moreno



Índice:

1. Secuenciación del videojuego.....	3
2. Secuenciación de cada nivel	4
2.1 Modo 1 Jugador.....	4
3. Actores involucrados.....	5
3.1 Protagonista	5
3.2 Enemigos	6
3.2.1 RoBola A	6
3.2.2 Robola B	6
3.2.3 RoboAraña.....	6
3.2.4 RoboLagarto	7
3.3 Objetos	7
3.3.1 Caja destruible.....	7
3.3.2 Caja no destruible.....	7
3.3.3 Caja dañina	7

1. Secuenciación del videojuego

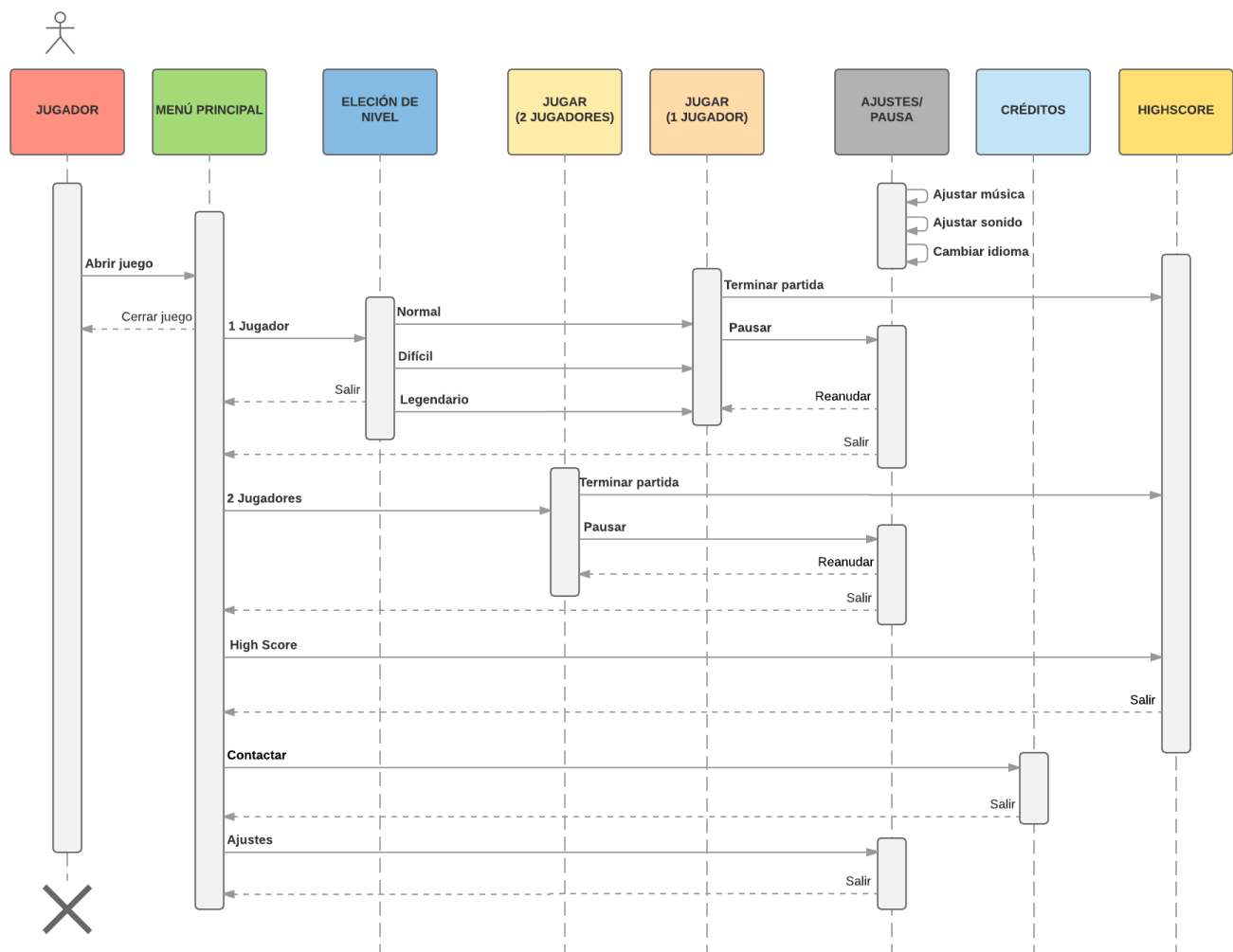


Ilustración 1: Diagrama de Secuencias del Juego

2. Secuenciación de cada nivel

2.1 Modo 1 Jugador

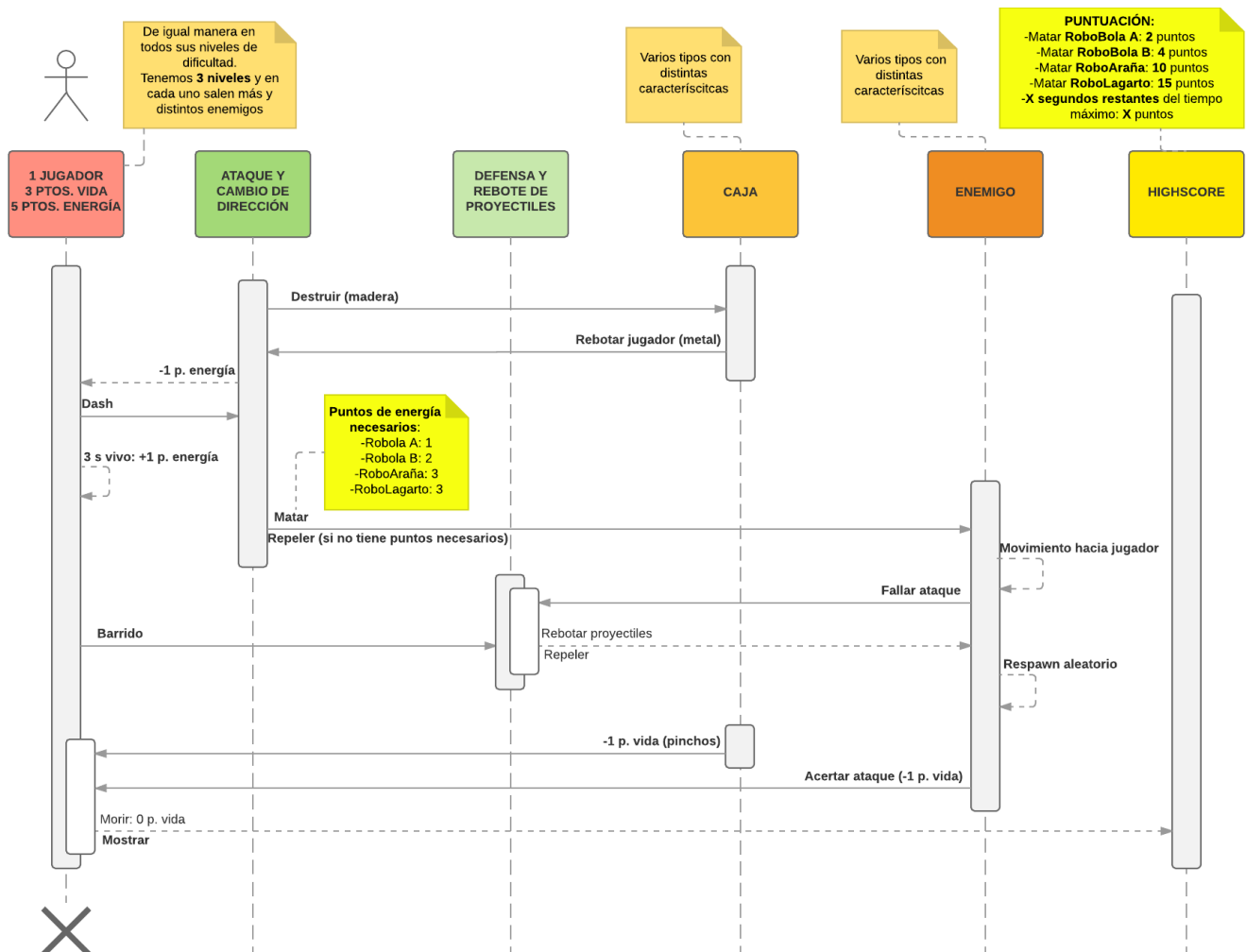


Ilustración 2: Diagrama de Secuencias Modo 1 Jugador

2.2 Modo 2 Jugadores

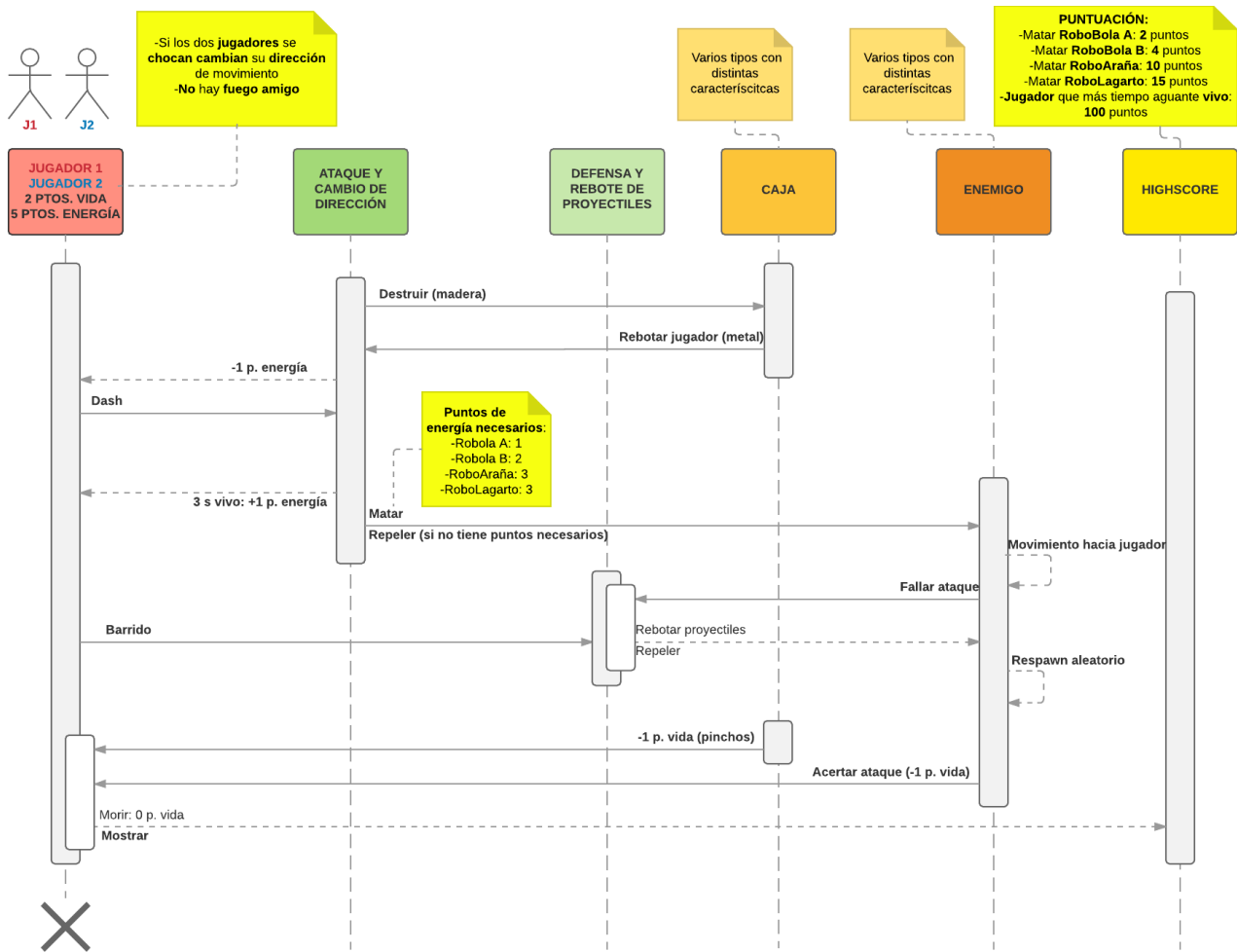


Ilustración 3: Diagrama de Secuencias Modo 2 Jugadores

3. Actores involucrados

3.1 Protagonista

En You Need Healing tomaremos el control de K-tana, una ninja del ciberespacio que deberá luchar contra un ejército de robots mal programados para sobrevivir.

Durante el juego, K-tana **siempre** se **moverá** en una **dirección**. Podemos realizar **2** tipos de **movimientos**: el primero (**Tap and Dash**) nos permitirá **cambiar** la **trayectoria** de nuestro personaje en la dirección que deslicemos el dedo al mismo tiempo que **atacamos** con nuestra katana. El segundo movimiento (**Tap**) hará que nuestro personaje haga un **barrido** en forma de **arco** con la katana a modo de **defensa**, y además **rebotará** los **proyectiles** lanzados por los enemigos.

Contaremos con **3 puntos** de **vida** y **5 puntos** de **energía**. Cada vez que hagamos un **movimiento** (ataque o defensa) **gastaremos puntos** de **energía**. En el caso de **atacar** a un **enemigo** deberemos tener en cuenta los **puntos necesarios** para derrotarlo: la **potencia** de **ataque** dependerá del **tiempo** que **mantengamos pulsado** (siendo como máximo los puntos de energía que tengamos en ese momento). Si **atacamos** con **potencia 1**, este **no gastará energía**, pero con **potencia 2 y 3** **gastaremos los puntos respectivos**. Cuando hagamos el movimiento de **defensa** gastaremos un **punto** de **energía** igualmente.

Siempre tendremos **1 punto** de **energía** como **mínimo**. Si atacamos a un enemigo sin los puntos de vida necesarios, este nos quitará un punto de vida.

Por cada **enemigo** que **derrotemos** conseguiremos recargar **X puntos** de **energía**, y cada **3 segundos** que consigamos **sobrevivir** nos sumará de la misma forma **1 punto** de **energía**.

Además, cuando **derrotemos** a un **enemigo** ganaremos **X puntos de experiencia**. E igualmente, el **tiempo** que **invirtamos** en superar el nivel también nos dará **puntos extra** para el **Highscore**.

3.2 Enemigos

Podremos enfrentarnos con varios tipos de enemigos con características especiales.

3.2.1 RoBola A

Estamos ante un pequeño robot espacial con forma de bola. Este nos perseguirá rodando y nos disparará proyectiles cuando estemos dentro de su rango de tiro. Podremos chocarnos con él ya que no nos hará daño por contacto.

Puntos de energía necesarios para derrotarlo: 1 punto.

Puntos de energía recargados por derrotarlo: 1 punto.

Puntos experiencia: 2 puntos.

3.2.2 Robola B

Se trata de una mejora del RoboBola A. Cuenta con mayor velocidad de movimiento y mayor rango de disparo, así como que sus proyectiles irán más rápido. De igual modo, no nos hará daño por contacto físico directo.

Puntos de energía necesarios para derrotarlo: 2 punto.

Puntos de energía recargados por derrotarlo: 2 punto.

Puntos experiencia: 4 puntos.

3.2.3 RoboAraña

Uno de los enemigos más peligrosos del juego ya que podría equipararse a un caza militar con misiles autoguiados. Aunque su velocidad es baja, su rango de disparo es infinito. Cuando K-tana se encuentra en su línea de visión, la RoboAraña carga su potente láser (durante medio segundo), y lo dispara (durante 1 segundo y medio) hacia el punto donde se encontraría su objetivo en ese instante de tiempo. La única forma de evitarlo es cambiar nuestra dirección de movimiento para salir del rango efectivo del láser.

Puntos de energía necesarios para derrotarlo: 3 punto.

Puntos de energía recargados por derrotarlo: 3 punto.

Puntos experiencia: 10 puntos.

3.2.4 RoboLagarto

Es el enemigo más rápido y escurridizo al cual no le deberemos quitar el ojo de encima. Este se abalanzará sobre nosotros cuando estemos lo suficientemente cerca y nos atacará con sus garras haciendo un barrido en forma de abanico.

Puntos de energía necesarios para derrotarlo: 3 punto.

Puntos de energía recargados por derrotarlo: 3 punto.

Puntos experiencia: 15 puntos.

3.3 Objetos

Al comienzo de cada nivel contaremos con una serie de cajas distribuidas por todo el mapa que nos servirán de cobertura contra los robots enemigos.

3.3.1 Caja destruible

Estas son frágiles, por lo que podrán ser destruidas por los proyectiles y ataques enemigos así como por nuestros propios golpes, por lo que deberemos tener cuidado de no chocarnos con ellas.

3.3.2 Caja no destruible

Al igual que las cajas destruibles, estas nos brindarán protección contra los enemigos. Pero a diferencia de las primeras, no podrán ser destruidas y si nos chocamos con ellas cambiará nuestra dirección de movimiento en sentido contrario al que llevábamos.

3.3.3 Caja dañina

Son un tipo de caja no destruible como las anteriores, pero estas además de cambiar nuestra dirección si nos chocamos con ellas, también nos harán daño y nos quitarán 1 punto de vida.