

# NO NAME

Un demo de multijugador que no tiene nombre



# Palabras del desarrollador

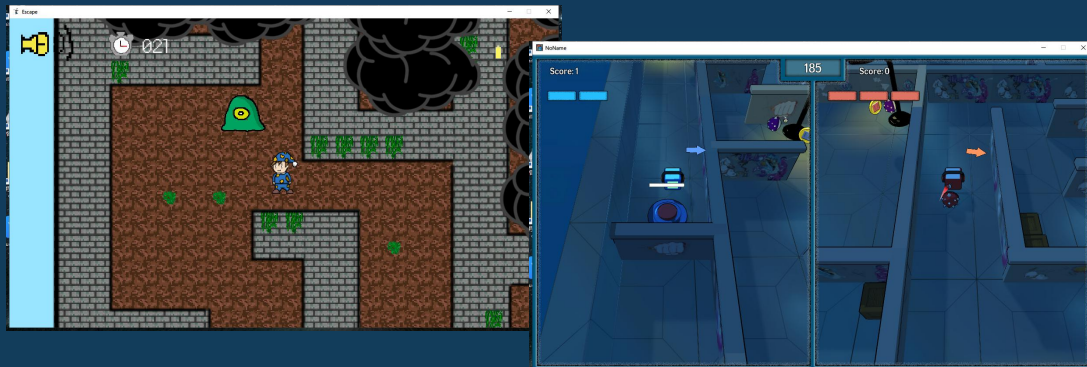
Este juego, además de ser un trabajo, es un ejemplo para comparar el nivel que tenía yo en el año pasado con el que tengo ahora.

En el proyecto final de primero hice un juego parecido, también era un juego de laberinto, pero en vez de sobrevivir, el tema principal era escapar. Además era un juego para una sola persona.

No cabe duda que este juego que os presento está mucho más desarrollado que el del año pasado, estoy satisfecho con las mejoras técnicas que he podido aplicar y he aprendido en estos años.

Finalmente, debo dar las gracias a las personas que han probado este juego y, si es posible, seguiré desarrollando este demo para llegar a ser un mini juego al menos completo!

Aquí os dejo una comparación de los dos juego XD.



# Índice

Historia .....	4
Descripción .....	5
Personajes .....	6
Controles.....	7
Interficie de usuario.....	8
Requisitos mínimos.....	9
Créditos .....	9

# Historia

En el planeta XXX habían dos empresas muy poderosas que pretendían buscar unos tesoros dispersados por el mundo.

Un día, los dos encontraron unos restos de una civilización antigua que está a punto de hundirse. La moneda de esta civilización es muy valioso, pero está protegido por unos seres raros.

Pero esto no es una excusa para empresas aventureras, decidieron mandar sus robots más avanzados al monumento para conseguir la inmensa riqueza...



## Descripción

Cada jugador controlará un robot. El objetivo principal es sobrevivir bajo los ataques de los monstruos e intentar conseguir el mayor número de monedas posibles antes de que el monumento hundiese.

Al principio, no se podrá atacar a los otros, pero sí que habrá un escudo para defenderse de los monstruos. Los dos jugadores tienen que ayudar entre si para conseguirlo.

Todas las monedas estarán ubicadas debajo de una farola, y en mismo sitio habrá un monstruo de guardia.

Cada vez que los jugadores consigan todas las monedas del mapa, se crearan más, también situados debajo de las farolas.

Sobrevive y consigue más monedas!



# Personajes

Red y Blue son los dos robots exploradores que ha enviado la empresa. Pueden utilizar su pantalla como fuente de luz propia cuando carece de esta, y así observar su alrededor con sus cámaras y hacer decisiones a favor de la empresa. Tienen un alto poder de adaptación a las circunstancias extremas, y permiten la implementación de aplicaciones futuras.



Hasta ahora se sabe que existen dos tipos de monstruos en laberinto. Uno de ellos es de color rojo, que persigue a los intrusos en toda la partida, y los otros de color morado, solo hacen de guardia en un espacio pequeño. Parece que hay alguna fuerza misteriosa que le impide salir de ese espacio.

# Controles

Los controles de este juego son muy fáciles, igual que la mayoría de los juegos de multijugador local, el jugador 1 se mueve con teclados WASD y el jugador 2 con flecha de arriba, abajo, izquierda y derecha.

El jugador 1 puede utilizar la tecla E para interactuar con algunos objetos del juego, y el jugador 2 con la tecla L para el mismo efecto. Habrá avisos en los sitios que se puede interactuar.



# Interfície de usuario

Las interficies de este juego están hechos de manera muy reducida, más bien decir, no hay pantalla de interfaz para el usuario (no me di tiempo), pero he intentado hacer con más o menos de coherencia al estilo del juego, también hice un icono de ratón.

Solo he conseguido hacer un botón para empezar el juego, otro para reiniciar la partida y al final uno para cerrar el juego que necesita prestar teclado "esc" para mostrarlo (me faltaría un controlador de sonido y la pausa del juego que tampoco he podido realizarlo).





## **Requisitos mínimos**

(No he probado personalmente , son predicciones)

Sistema Operativa: Window 7

Processador: i5 4590 (provisional)

RAM: 4GB

Targeta grafica: NVIDIA GeForce GTX 710

## **Créditos**

**TODO MENOS AUDIOS, SHADER Y**

**GRAFFITI DE LA PARED:**

**Zhida Chen**