proyecto final informatica 2

Isabela Belalcazar Ruiz

Carlos David Ordoñez

Capítulo elegido: Rixty minutes.

etapa 1: contexto.

* Breve descripción de la historia:

El jugador toma el papel de una I.A. creada para elegir la programación de la televisión, su objetivo es retener la atención de los televidentes por el mayor tiempo posible.

* dinámica y objetivo:

el juego consiste en una pool de 3 o 4 3 o 4 minijuegos repetibles no relacionados entre sí, que incrementan su propia dificultad a medida que pasa el tiempo con una duración de entre 5 y 10 segundos cada 1 y son elegidos aleatoriamente jugados en sucesión, el objetivo del juego es durar la mayor cantidad de tiempo posible sin fallar un minijuego para obtener la máxima puntuación posible, cada minijuego tiene su propia condición de victoria, cada victoria en un minijuego equivale a un minuto de tiempo de retención de atención de la audiencia (que en este caso representa su puntaje) para el jugador, así mismo cada minijuego tiene su propia condición de derrota, causa el final de la partida, el juego lleva la cuenta de la máxima puntuación histórica del usuario para alentarlo a mejorar su puntuación, algunas veces una moneda aparece, esta moneda representa a un nuevo televidente, si el jugador la recoge su puntuación ahora crecerá en 2 minutas por cada minijuego que supere, pero la dificultad también aumentará más rápido.

* niveles (minijuegos):
  + **Esquiva:** 
    - en un escenario con 3 carriles horizontales generar proyectiles en 2 de los 3 carriles durante 10 segundos,el jugador puede cambiar de carril pero no avanzar o retroceder en estos, el objetivo del minijuego es sobrevivir los 10 segundos sin ser alcanzado por un proyectil.
  + **Atrapa:**
    - En un escenario con 3 carriles verticales se generan proyectiles en 1 de los 3 carriles durante 10 segundos,el jugador puede cambiar de carril pero no avanzar o retroceder en estos, el objetivo es atrapar todos los proyectiles durante 10 segundos.