

Informática II(Proyecto final)

Davin Jose Chavarria Valencia

Universidad de Antioquia

14 de octubre de 2023

"The Wedding Squanchers" (Temporada 2, Episodio 10)

En este episodio de la temporada 2, Rick y Morty asisten a la boda de Birdperson, un amigo extraterrestre de Rick. La boda se celebra en un planeta alienígena, y Rick sospecha que Tammy, la novia humana de Birdperson, podría ser una espía intergaláctica. Sus sospechas se confirman cuando una sorprendente traición revela que Tammy es, de hecho, un agente encubierto del gobierno intergaláctico.

El episodio toma un giro oscuro y lleno de acción cuando Tammy desata un tiroteo durante la boda, y Rick, Morty y los invitados alienígenas se ven obligados a luchar para sobrevivir. La boda se convierte en un caótico enfrentamiento en el que los personajes luchan contra las fuerzas del gobierno y tratan de escapar con vida.

Este episodio es conocido por su sorprendente giro de trama y sus momentos intensos, lo que lo convierte en una elección emocionante como base para un juego de combate.

Una idea para visualizar el juego sin profundizar mucho sería que podría ser un juego de acción y estrategia en el que los jugadores asuman el papel de Rick, Morty y otros personajes clave para luchar contra las fuerzas del gobierno intergaláctico en medio de la boda caótica de Birdperson.

Título del Juego: "Rick and Morty: Boda Intergaláctica"

Género: Juego de Acción y Estrategia

Mecánica del Juego:

1. **Selección de Personaje:** Los jugadores pueden elegir entre varios personajes, cada uno con habilidades únicas, como Rick, Morty, Birdperson y otros.
2. **Combate:** Los jugadores deben luchar contra agentes del gobierno, robots y otros enemigos utilizando armas y habilidades especiales. El combate puede incluir tiroteos y el uso de armamento alienígena.
3. **Exploración:** Los jugadores pueden explorar el entorno de la boda, que incluye diversos escenarios alienígenas y áreas ocultas. Deben buscar objetos útiles.

En donde la dificultad variaría del nivel, lo cual dependería de la cantidad de enemigos y la vida, el daño que causan y habilidades que estos tengan.