

**Ejemplo de Documento descripción del videojuego:** Elaboración del Documento de descripción del videojuego, cuyo objetivo es que queden explícitas las funciones mínimas a desarrollar en el videojuego para que le sirva al docente al analizar la factibilidad del mismo.

\*\*\*\*\*

## **<Battle City>**

### **Documento de descripción**

<Versión 1.0.0>

<fecha 01/07/2012>

<Nombre del/los integrante/s>

#### **1. Concepto**

Juego de guerra de vista superior en el cual el jugador controla a un tanque que debe defender la base de los ataques de tanques adversarios.

#### **2. Características Principales**

Condición de victoria: se gana (se pasa de nivel) al eliminar a la totalidad de los tanques enemigos.

Condición de derrota: al recibir un impacto de bala de un tanque adversario, se pierde una vida. El juego termina cuando el jugador pierde todas sus vidas o alguno de los tanques adversarios consigue impactar la base, que está representada mediante la estatua de un águila.

- El personaje comienza con tres vidas.
- Se pasa de nivel cuando se eliminan todos los tanques.
- Cada nivel cambia la configuración del escenario.
- El escenario consta de un mapa de tiles de tamaño fijo que cabe en su totalidad dentro de la pantalla (no hay scrolling). Cada tile puede estar vacío o corresponder a alguno de los siguientes tipos:
  - Pared común: No puede atravesarse, pero puede romperse mediante un disparo de un tanque de cualquier bando para luego desbloquear el paso.
  - Pared de hierro: Similar a la pared común, pero sólo puede romperse por un tipo especial de tanques: los tanques blindados.
  - Agua: No puede ser atravesada por los tanques pero sí por los disparos.
  - Vegetación: Puede ser atravesada, pero los tanques quedan ocultos bajo la misma (solo se ven parcialmente).
  - Asfalto: Puede atravesarse pero los tanques tienen menos tracción sobre su superficie y resbalan.
- Diversos ítems aparecen al azar en diferentes posiciones del escenario, en diferentes instantes del juego. Estos desaparecen luego de un instante de tiempo en caso de no ser alcanzados por el usuario. Los ítems solo pueden ser juntados por el tanque del jugador y no por los tanques enemigos. Los ítems pueden ser de los siguientes tipos.
  - Casco: proporciona un campo de fuerza (inmunidad) temporal al tanque del jugador..
  - Pala: transforma temporalmente la pared que protege al águila en una pared de hierro..
  - Tanque: proporciona una vida extra al jugador.
  - Granada: elimina todos los tanques enemigos existentes en ese instante.
  - Reloj: congela a todos los tanques enemigos temporalmente.
  - Estrella: incrementa la potencia de los disparos del tanque. Al perder una vida se pierden las estrellas juntadas. Si se junta 5 estrellas el tanque del jugador se convierte en blindado y puede destruir paredes de hierro.

Mecánica del juego:

- El actor principal puede desplazarse libremente en movimiento vertical y horizontal respetando el perímetro del escenario y los obstáculos descritos anteriormente.
- El actor principal se controla por teclado.
- El actor principal puede disparar balas que destruyen a los enemigos y a las paredes del nivel.
- Los tanques enemigos aparecen aleatoriamente en puntos predeterminados del escenario.
- Cada tanque enemigo puede desplazarse de la misma manera que el del jugador y tiene como objetivo primario eliminar al águila y eliminar al actor principal como objetivo secundario.

Oponentes:

Aparecen de manera aleatoria en distintos puntos del escenario. Una vez que aparecen tienen como objetivo primario eliminar al águila y como objetivo secundario eliminar al actor principal. Pueden ser de 3 tipos:

- Tanque común: es similar al tanque del jugador en cuanto a la velocidad de movimiento.
- Tanque ligero: su movimiento es más rápido que el del tanque del jugador, pero dispara con menor frecuencia que el tanque común.
- Tanque blindado: puede romper paredes de hierro y requiere de 3 disparos para ser eliminado.

Ejemplo:

[http://es.y8.com/games/battle\\_city](http://es.y8.com/games/battle_city)