



Angryliens

Eliaf Yahir Garcia Loya
Armando Rosas Pérez





Tabla de contenidos



01

Menu

Elaboración del
menú de inicio.

02

Disparo

Implementación de
las ecuaciones de
tiro parabólico

03

Gameplay

Aparición y
movimiento de
enemigos,
disparos, vidas.

04

Misceláneos.

Sonidos,
partículas,
cooldown, etc.



01



Menú de inicio



**El menú se divide
en 4 botones.**



- **Jugar:** Inicia el juego.
- **Tutorial:** muestra los controles en pantalla.
- **Créditos:** muestra a los participantes en el proyecto.
- **Salir:** termina el juego.



02

Disparo

Implementación de físicas en el motor gráfico
Godot.





MECANISMO DE DISPARO



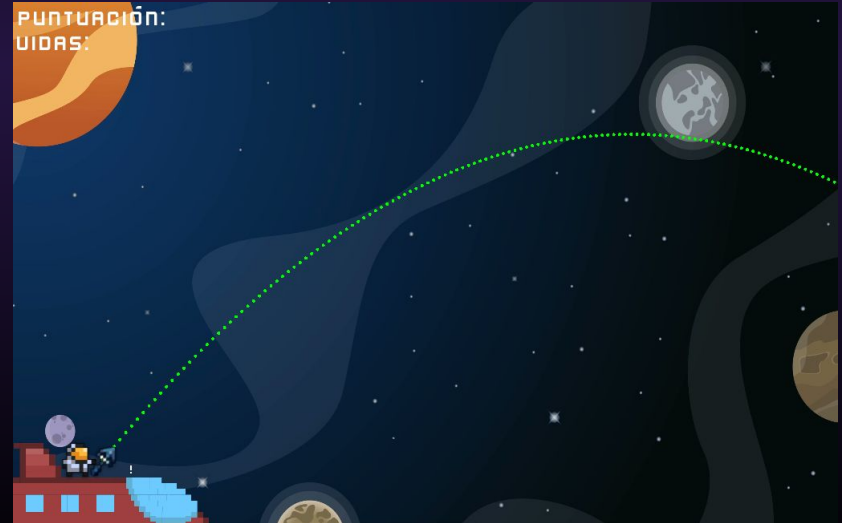
Se desarrollaron e implementaron las ecuaciones de tiro parabólico en Godot. Emulando un cañón, donde se muestra en pantalla la trayectoria de los primeros 3 disparos.

$$V_f = V_i \pm gt$$

$$V_f^2 = V_i^2 \pm 2gh$$

$$h = V_i T \pm \frac{1}{2} g T^2$$

$$\frac{h}{t} = \frac{V_f + V_i}{2}$$






03

GAMEPLAY



Gameplay fundamental, aparición de enemigos,
vidas, disparos.





EL HÉROE



Un valiente astronauta que, con su ballesta espacial, se enfrenta a los peligrosos aliens calculando sus tiros parabólicamente.

Todo esto sucede en el espacio (que tiene gravedad).

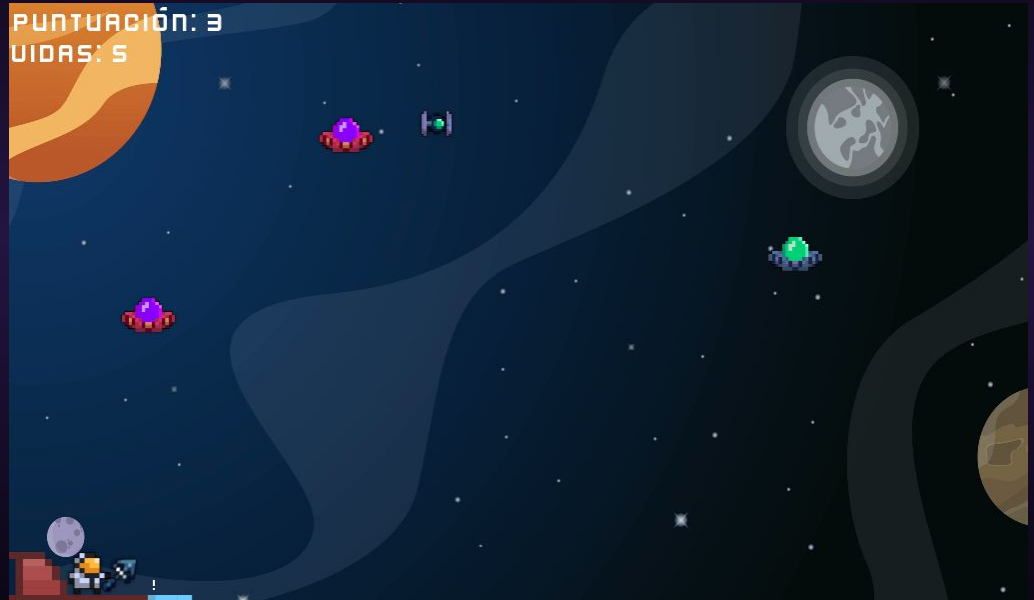
ELEMENTOS DEL GAMEPLAY

PUNTUACIÓN: 0
VIDAS: 5



CHARACTERISTICS OF THE GAMEPLAY

- Avoid that the aliens reach the left edge 5 times, (5 lives).
- The tactical flashlight has little battery.
- Every 10 enemies, the alien boss appears.





LOS VILLANOS



B.O.S.S.

Gira alrededor de un punto en la pantalla y posee un escudo



Vêisyc

Movimiento de derecha a izquierda
(Hitbox mediana)



Miní

Movimiento de derecha a izquierda
(Hitbox pequeña)



CO₂-Zîñüzoidāl

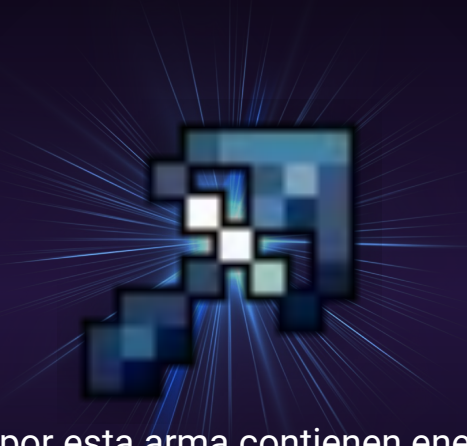
Movimiento cosinusoidal
(Hitbox mediana)

Bi-g-rêên

Movimiento diagonal y de teletransportación
(Hitbox grande)



EL ARMA



Los proyectiles usados por esta arma contienen energía de super-pilas AA (Anti-Aliens).

Estos proyectiles son capaces de eliminar a los enemigos de un solo disparo.

Además, cuenta con una lámpara que calcula y traza la trayectoria del disparo, pero al héroe se le olvido cargarla antes de iniciar su viaje.



ASTRONAUTA

VS

THE B.O.S.S.

BOXING NIGHT

DOORS OPEN AT 1PM PST

FREE
PUNTO EXTRA



FREE
ENTRY

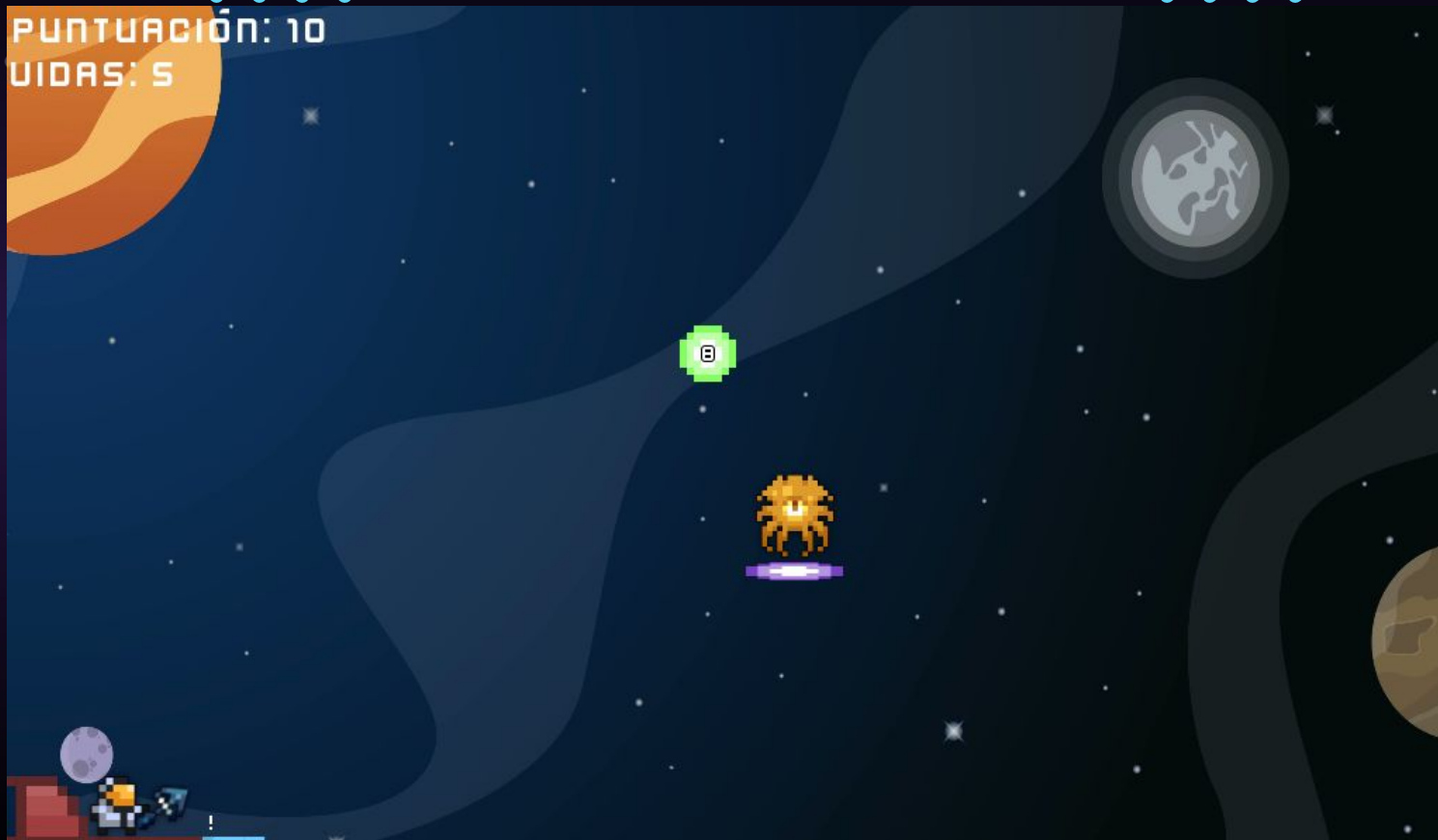


FREE
PARKING

FISPV IS WHERE IT ALL HAPPENS - DON'T MISS IT!

《《《 LA PELEA VS B.O.S.S 》》》

PUNTUACIÓN: 10
VIDAS: 5



《《《 LA PELEA VS B.O.S.S 《《《






04

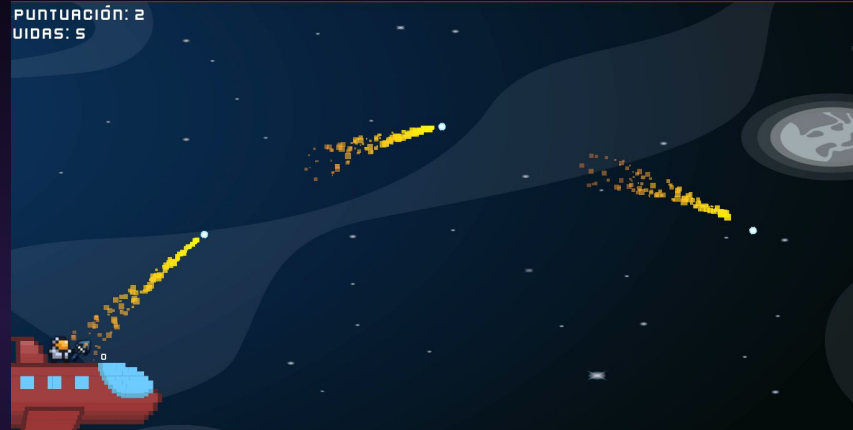
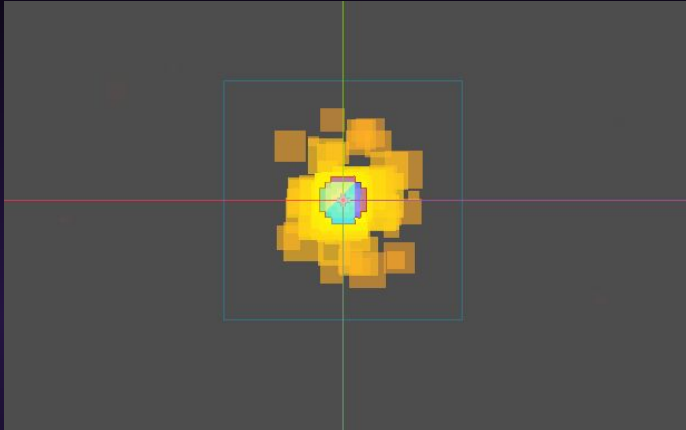
Misceláneos



Sonidos, partículas, cooldown y más.



>>>> Partículas <<<<



La energía de los proyectiles lanzados por un arma que utiliza pilas AA, es tan potente que genera una bola de gas ionizado que los circunda y dispone de un brillo visible a kilómetros de distancia.

>>>> Sonidos <<<<



Disparo de un arma cargada
con pilas AA



Teletransportación alienígena

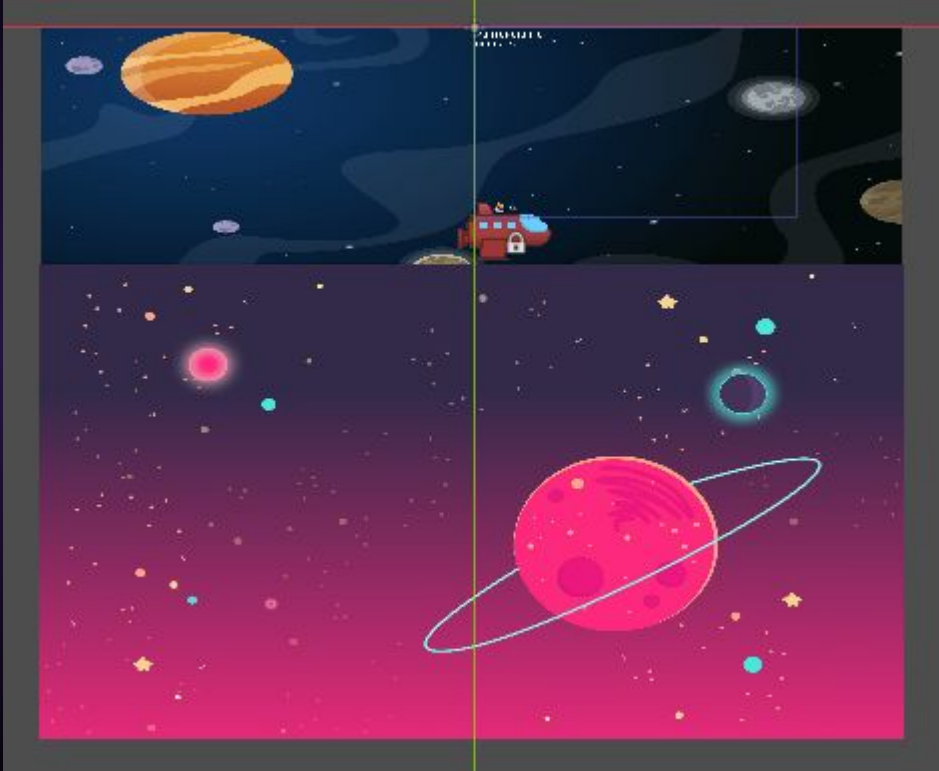


Banda sonora de un temible
enemigo



Entre otros.

Escenas y niveles



Las fuerzas alienígenas son tan poderosas y peligrosas, que tienen la capacidad tecnológica para teletransportar a nuestro héroe a otros planetas donde ellos tienen una mayor ventaja.

Generando así un desgaste en nuestro héroe, debido a un ciclo interminable.

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo,
including icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik

Please keep this slide for attribution