

Practica 3:

JUST A GIRL WANTING TO ESCAPE FROM A DISGUSTING PLACE.

Este juego ha sido realizado por el grupo RonFantasía, compuesto por Gonzalo Guzmán del Río y Nicolás Figueroa Sepúlveda.

El público objetivo de nuestro juego será un público joven al que le guste los juegos de plataformas, sencillos, con un toque “cómico”, aunque algo complicados a la vez. La edad estimada será: +12. El objetivo del videojuego es sencillo: Hacer pasar un buen rato a los jugadores, despreocupándose de la historia y simplemente centrándose en esquivar o matar a los enemigos y no morir en el intento de escapar.

La historia de nuestro videojuego es simple, y queda resumida en el propio título del juego, consiste en una chica que acaba de despertarse dentro de su propio sueño en un lugar desconocido para ella; ésta tendrá que abrirse paso entre los enemigos, esquivándolos, disparándolos, y tele transportándose a lo largo del escenario para poder escapar de ese horrible lugar.

Se jugará de tal manera:

- ❖ Tecla A para dirigirse hacia la izquierda ❖ Tecla D para dirigirse hacia la derecha ❖ Tecla W para saltar. A parte de esto se ha incluido la mecánica de disparo. Ésta se lanzará pulsando la tecla L. Sin embargo en el “segundo” nivel esto cambia y el movimiento será inverso, es decir a la derecha, tecla A y a la izquierda tecla D. Se salta con la S y se dispara con la W. En cualquiera de los dos modos, la pausa es con la P.
- ❖ En cuanto a las dinámicas, el jugador puede tele transportarse a otras zonas del mapa, mediante portales propios para ello. Además, el jugador puede morir si choca con un enemigo, si cae en zona de muerte, si se queda quieto un cierto tiempo o si se queda sin balas y todavía hay enemigos en el mapa.

Se tratan de mecánicas sencillas, y dinámicas muy sencillas también, que recuerdan en cierto modo a los juegos tipo Metroidvania. A pesar de esta aparente sencillez, el juego se presenta como un gran reto para el jugador, ya que no conocerá la forma del mapa y por tanto necesitará varios intentos para poder despertar a nuestra protagonista de su terrible pesadilla.

Por todo lo comentado anteriormente, nuestro juego reúne un poco de todo aquello que se pide para que un juego sea mínimamente divertido. Nosotros, como desarrolladores, aunque también fans de los videojuegos, os animamos a que probéis este juego, el cuál os hará pasar un buen rato entre estudio y estudio.

Si tenéis alguna duda o sugerencia acerca del título no dudéis en contactarnos. ¡Estaremos encantados de escucharos!:

- gonzaguz@ucm.es
- nicfigue@ucm.es

NOS VEMOS EN LA SIGUIENTE Y APASIONANTE PESADILLA. ¿TE ATREVES?

Referencias utilizadas:

- ❖ Tiles extraídos directamente de Metroid: Zero Mission.
- ❖ Personaje: extraído de Metroid NES.
- ❖ Enemigos: se han utilizado dos tipos de enemigos, ambos Sacados de Internet.
- ❖ Música: Se han utilizado efectos de sonido para diferentes circunstancias en el juego. Sacados de youtube.com