

Propuesta de proyecto final

Game couples

Jharlin Castro Moreno

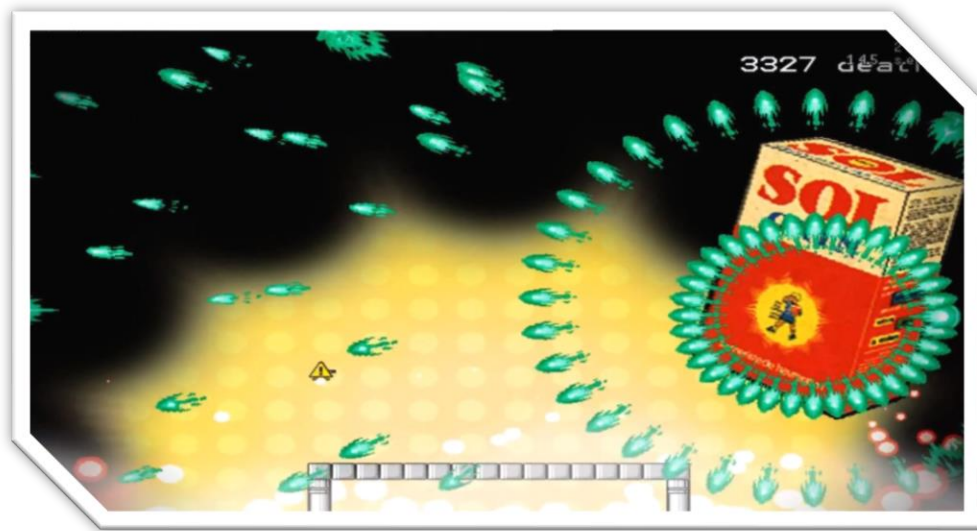
Medellín-Antioquia

28-06-2020

*Augusto Enrique Salazar Jimenez

Couples

Couples es un juego que busca poner todas tus destrezas y concentración en evitar las trampas que el mismo tiene para sus personajes. Me he decidido por este juego por que por lo general los juegos siempre siguen la misma línea un personaje un jugador y como te las arreglas para ganar, en couples queremos aumentar un poco la dificultad y innovar trayendo un juego de 2 personajes con un jugador en el que siempre tengas que estar activo en toda la pantalla porque la pérdida de un personaje significaría el GameOver para el jugador.



Jefe de avena sol gryn, I wanna be the boshy

Hace un año conocí un juego genial, aunque bastante difícil llamado I WANNA BE THE BOSHLY en el que manejas un simple triángulo mientras esquivas y destruyes a tus enemigos gráficamente no era el mas destacable pero su jugabilidad era simplemente épica cada movimiento esta milimétricamente construido para quedar solo a centímetros de la muerte y siempre me han parecido interesantes juegos de ese estilo y ahora manejando dos personajes al tiempo sería más que interesante.

Al desarrollar este juego voy a tener que programar el movimiento del enemigo principal y el de los objetos que tratan de asesinarnos los cuales siguen diferentes fenómenos físicos como son rayos en caída libre, balas en trayectoria circular, enemigos que orbitan alrededor de ciertos puntos y proyectiles en movimientos parabólicos, también se espera que el jugador pueda tener ventajas que agarre en el mapa ya sea más vida o habilidades especiales como super velocidad o vuelo, pero siempre por un tiempo determinado.

Para programar este juego tengo pensado crear la clase con el protagonista y ubicar 2 de ellos en la escena en diferentes partes pero que se muevan con los mismos controles y al mismo tiempo, también generar un enemigo que será el objetivo que deberás eliminar para ganar el nivel, después de generar personaje y objetivo a vencer empezare a poner nuestros obstáculos y sus tiempos de ejecución y así sucesivamente para cada uno de los niveles. Después de eso desarrollare el multijugador que contendrá 4 personajes y cada jugador maneja a 2 de ellos y tendrán obstáculos y enemigos como en el modo solitario, pero con la diferencia que en este no habrá objetivo a vencer será de ver cual sobrevive más tiempo.

Para el menú tengo pensado un menú sencillo con opciones de solitario, multijugador y un botón para bloquear el sonido si así lo prefiere ya dentro del solitario una opción de nueva partida y otra de cargar partida.

