

## PRÁCTICA 2

## DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN JUEGO BASADO EN "MARIO KART"

## PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

## NOMBRE DEL JUEGO

Don Quijote de la Chancla

## PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre del/de la Estudiante: Rubén Mondéjar González

Nombre del/de la Estudiante: José Manuel Casanova Martínez

## DESCRIPCIÓN

Describir cómo va ser vuestro juego concreto.

Cómo va a ser el personaje principal, qué elementos va a tener y cómo van a ser: los obstáculos buenos, los malos, y los objetos voladores. Incluir imágenes de dichos elementos.

Los elementos que ya estén modelados en el momento de hacer este documento, se pueden incluir sus respectivos renders. Para los elementos que no esté aún modelados, se pueden dibujar a mano y escanearlos o fotografiarlos para incluirlos en este documento.

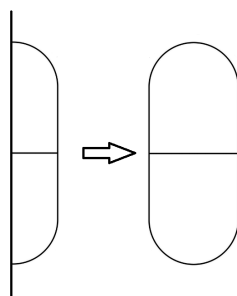
Explicar también en qué medida van a beneficiar o perjudicar al personaje la captura de los distintos elementos. Explicar también el sistema de puntuación.

Igualmente, se debe indicar cuál va a ser el objeto articulado obligatorio y qué parte del mismo es la que va a estar en continuo movimiento.

Hemos ideado un juego en el que tenemos un personaje basado en Don Quijote que ha llegado a la sociedad actual y se encuentra con adicciones y elementos del siglo XXI. El personaje irá corriendo a lo largo del circuito planteado lo más rápido posible, tratando de evitar chocar con obstáculos y objetos que le hagan ir más lento.

## OBJETOS BUENOS

- Pastilla Imanol: te quita los efectos que tengas.



- Cartel de Suelo Mojado: te iras deslizando de forma más rápida.

• Cartel de suelo mojado



Para darle la forma  
pretendemos usar  
operaciones booleanas

- Lentejas: inhibe los efectos de la jeringuilla.

• Lentejas :

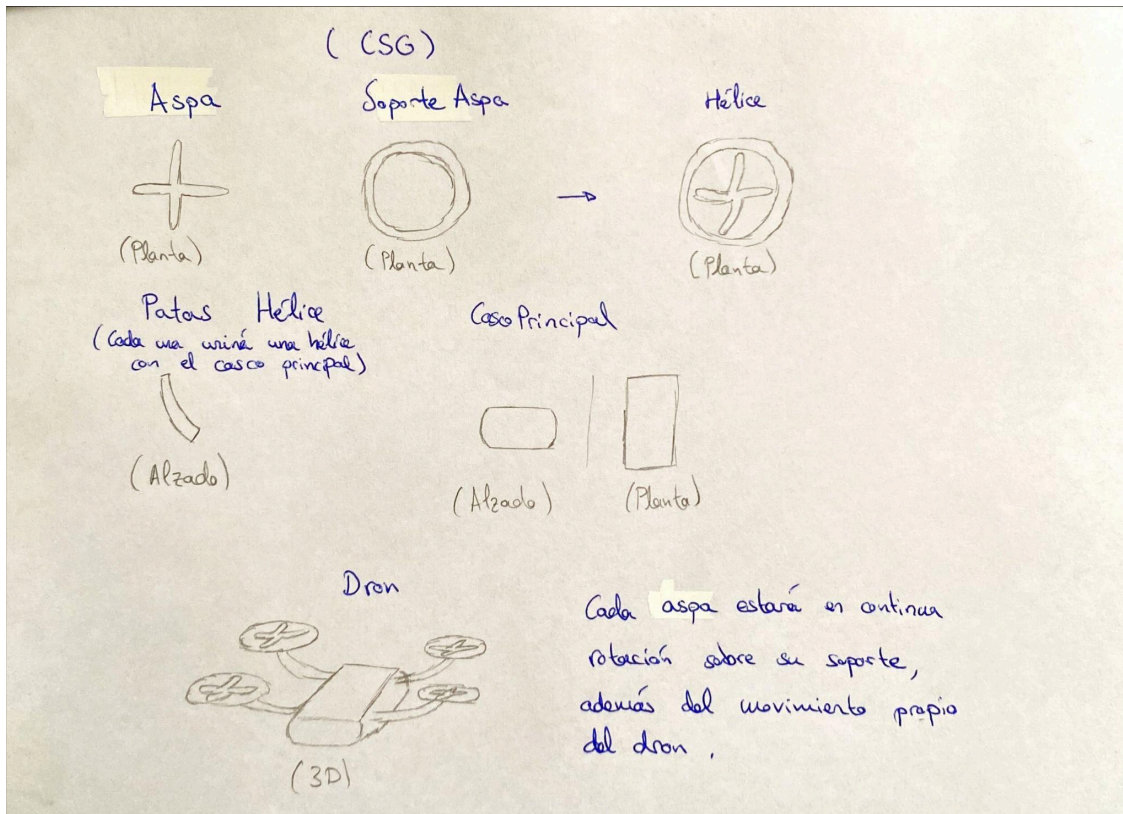


- Kebab: inhibe los efectos de la botella de alcohol.

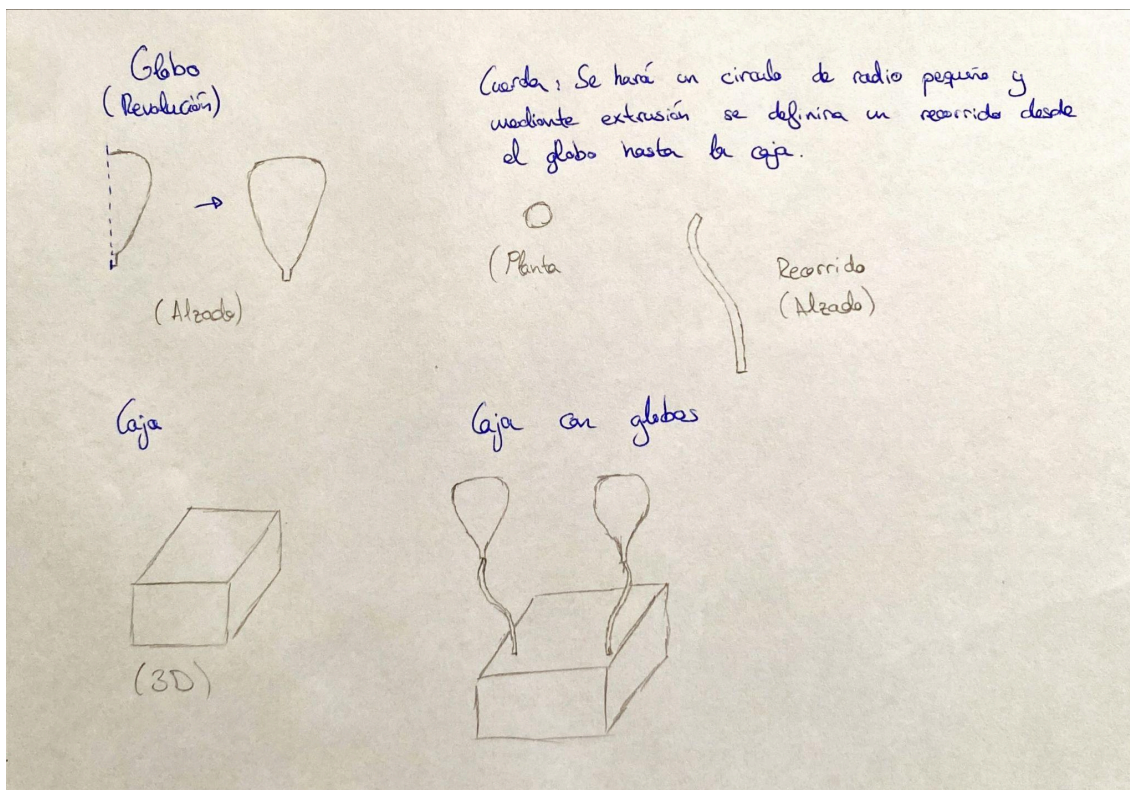
• Kebab



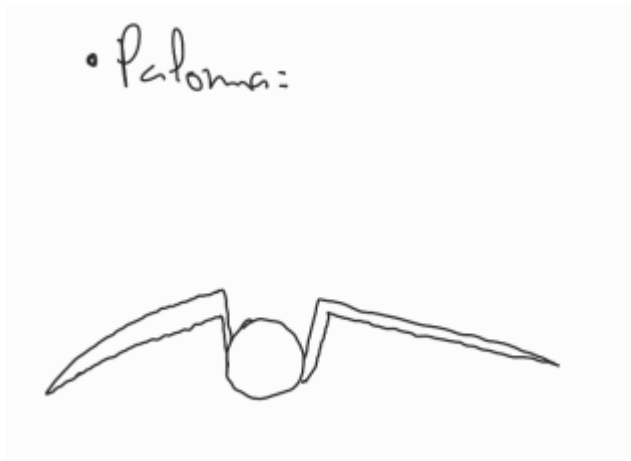
- (V) Dron: será un objeto volador en movimiento que te irá dando puntos.



- (V) Globo con caja de ayuda: es un objeto estático. Cuando se le dispara, dejará caer un suministro de ayuda que durante un tiempo te permitirá ser inmune a todos los objetos.

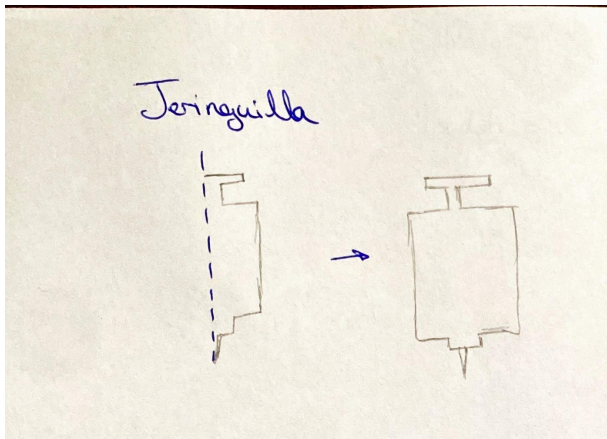


- (V) Paloma dorada: aparecerá volando 1 sola vez en toda la partida. Si el jugador consigue alcanzarla, se llevará muchos puntos.

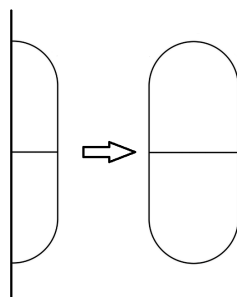


#### OBJETOS MALOS

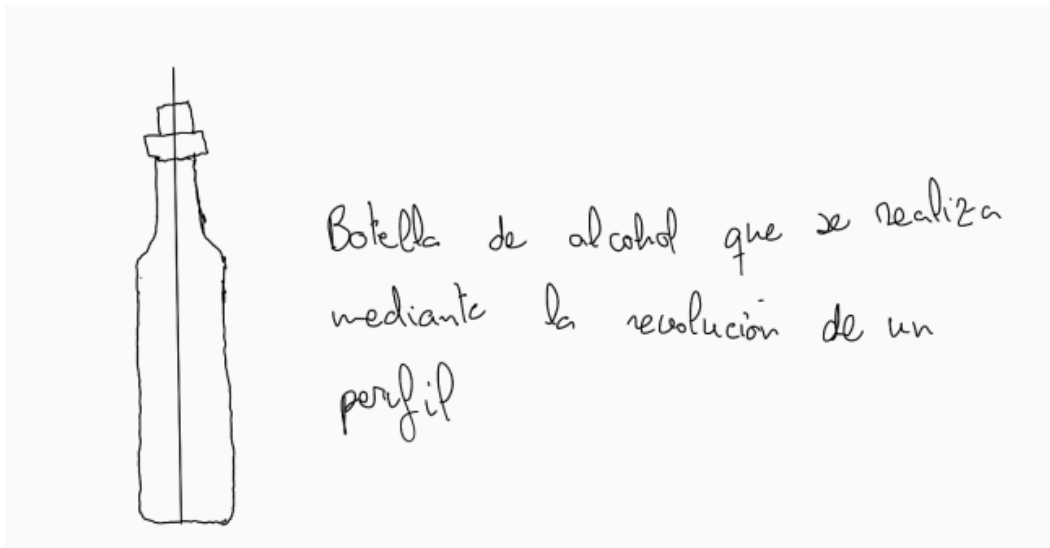
- Jeringuilla: los efectos de este objeto harán que las luces se vuelvan locas, cambiando de color, llegando incluso a apagarse. Esto dificultará la visión del personaje.



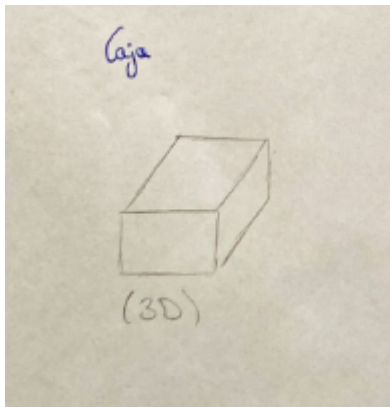
- Pastilla Imanol caducada. Los efectos que tengas se te prolongan \*1.2 del tiempo que duraba. Tiene el mismo diseño que la Pastilla Imanol normal, haciendo así que sea imposible diferenciarlas creando la duda de si sera buena o perjudicial.



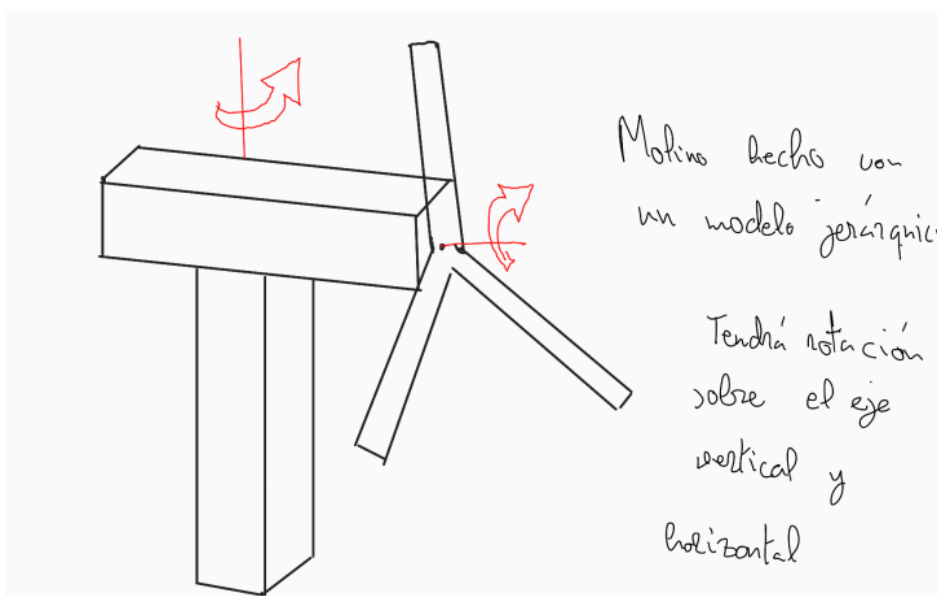
- Botella de alcohol: los efectos de este objeto pueden hacer que te desplaces en la dirección indicada más o menos de lo estándar, lo que puede ocasionar una colisión con objetos que pensabas esquivar.



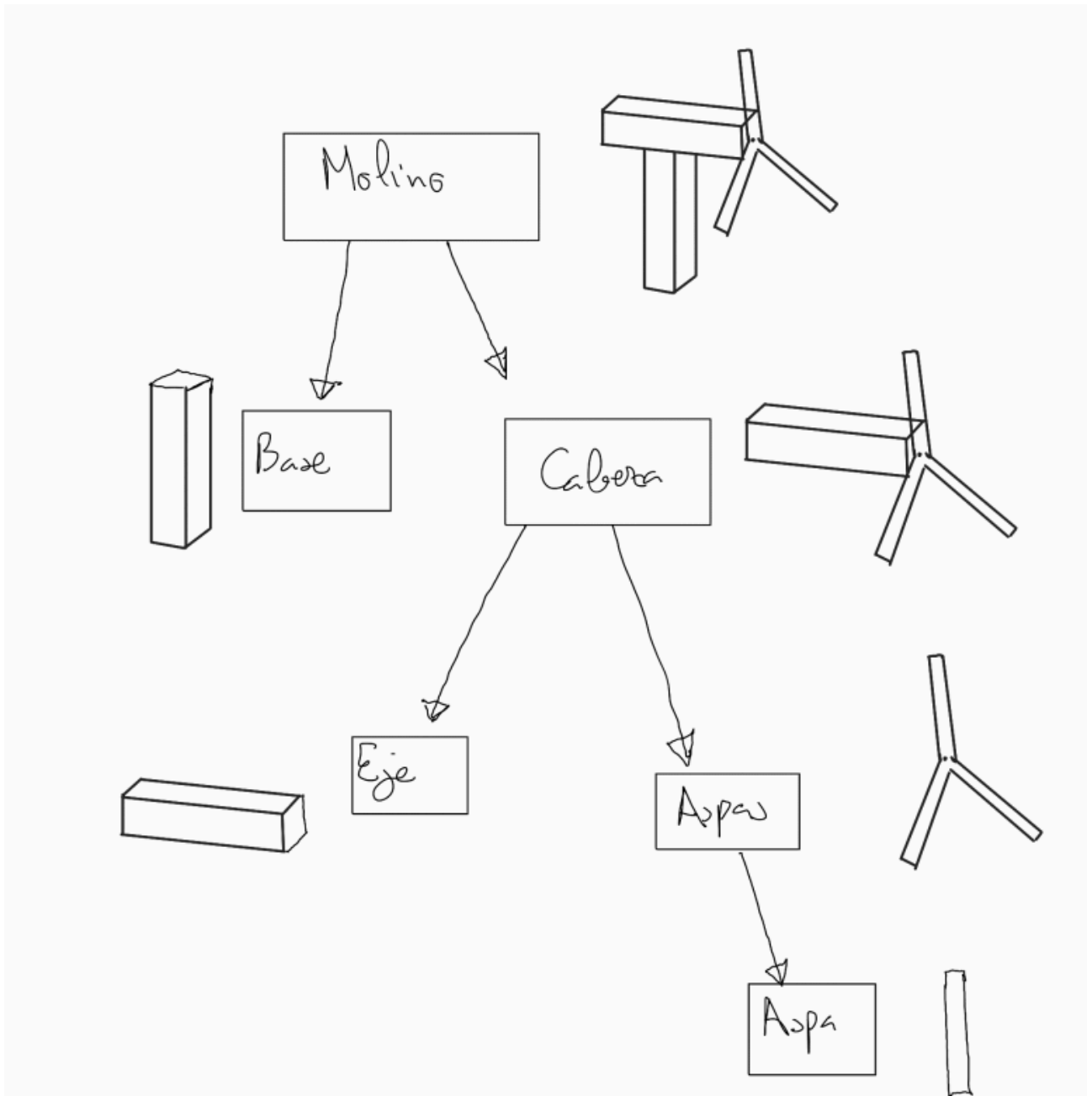
- Caja: un obstáculo que ralentiza si te chocas con él. Te quitará unos pocos puntos si te chocas. Es la misma caja que la que se usa con los globos.



- Molino actual: será una figura articulada con dos grados de libertad (uno el movimiento de las aspas y otro la rotación sobre sí mismo). Hará que el jugador pierda bastantes puntos en caso de chocarse.





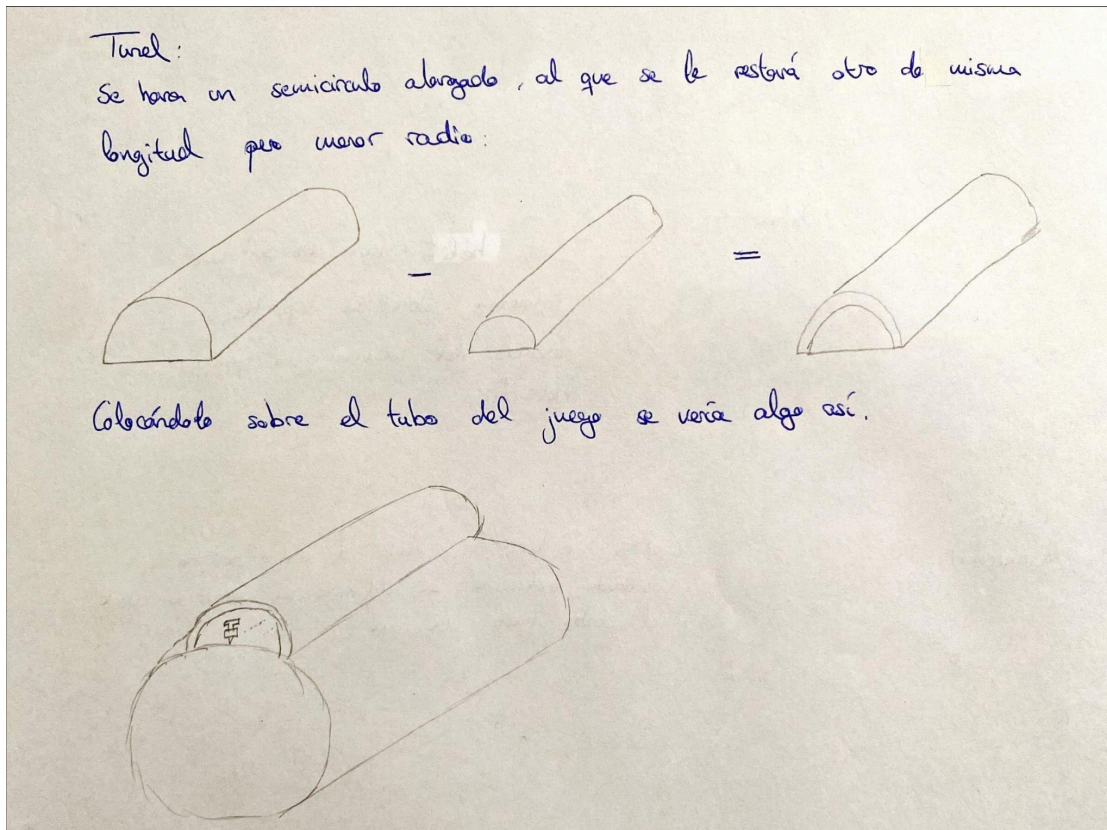


- Tractor: modelo cargado desde disco. Irá moviéndose de forma circular y constante en un punto. Será un obstáculo que tiene que evitar el jugador. Restará puntos y ralentizará en caso de chocarse.



## OTROS OBJETOS

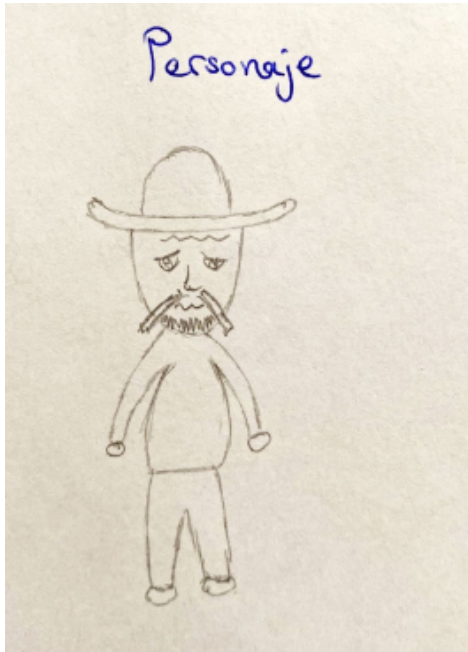
- Tunel: Será un objeto que aparecá en mitad del trayecto y si entras no podrás salir hasta que termine, de igual modo no se podrá entrar en él si no fue por la apertura simulando una pared. Será un espacio medianamente grande en el que aparezcan objetos.



---

**PERSONAJE PRINCIPAL**

Se basa en Don Quijote. Irá moviendo los brazos y las piernas mientras corre por el mapa. El objetivo de este personaje será completar el número de vueltas al mapa en el menor tiempo posible.



Pretendemos basarnos para la creación en los personajes propios de la videoconsola Wii:



---

**SISTEMA DE PUNTUACIÓN.**

Se tendrá en cuenta el total de puntos acumulados a lo largo de la carrera al igual que el tiempo que ha necesitado el jugador. En la parte superior irá apareciendo el número de puntos que ha ido acumulando, al igual que un contador del tiempo que va consumiendo y el número de vueltas que lleva.