

PRÁCTICA 2

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno/a: Juan Francisco Díaz Moreno

Nombre de la Aplicación: The Binding of Choso

DESCRIPCIÓN

La aplicación será una versión del famoso juego indie “The Binding of Isaac”, un roguelike en 2 dimensiones creado por Edmund McMillen.



En dicho juego eres Isaac, un niño que huye de su madre a través de su sótano, en el que tendrá que luchar con todo tipo de aberraciones. Isaac ataca principalmente con sus lágrimas, y tendrá que ir descendiendo por distintos sótanos con habitaciones generadas proceduralmente, a cada piso más difícil que el anterior.

En este caso, el juego tendrá un toque más campestre, siendo Choso el protagonista, una especie de vaca que dispara gotas de leche y tendrá que defenderse de distintos depredadores que le quieran comer.

La base del juego consistirá en la supervivencia de Choso en su granja. En este caso, el protagonista permanecerá en un área delimitada a la que irán llegando enemigos, aumentando cada vez más la cantidad o variedad de los mismos.

Isaac va encontrando objetos con los que se modifican sus características o tipo de lágrimas. Choso podrá obtener también objetos del estilo cada cierto tiempo.

En función del ritmo del desarrollo, se irán añadiendo distintos objetos y enemigos.



Enemigos propuestos inicialmente:

- Avispa: movimiento aleatorio, sin objetivo. Es pequeña y vuela por el escenario, si se choca con Choso, le restará vida.
- Lobo: busca chocarse con Choso, restándole vida.
- Oso: mezcla de los dos anteriores, movimiento aleatorio pero dispara proyectiles.

Efectos de objetos propuestos inicialmente:

- Algo que aumente el tamaño de los proyectiles de Choso.
- Algo que cambie el la potencia de los proyectiles de Choso.
- Algo que haga que Choso se mueva más rápidamente.

INTERACCIÓN

Choso podrá realizar las siguientes acciones:

- Movimiento: se moverá por el mapa utilizando las teclas W A S D para ir hacia arriba, izquierda, abajo y derecha, respectivamente.
- Disparo de leche: el usuario mantendrá pulsado el botón izquierdo del ratón alrededor de Choso, y éste disparará en la dirección que señale el ratón.

