

RUGBY TACKLE

START

- □ ×



ÍNDICE

1. Introducción.
2. El videojuego.
3. Objetivo.
4. Características.
5. Recursos utilizados.
6. Ideas descartadas.



INTRODUCCIÓN

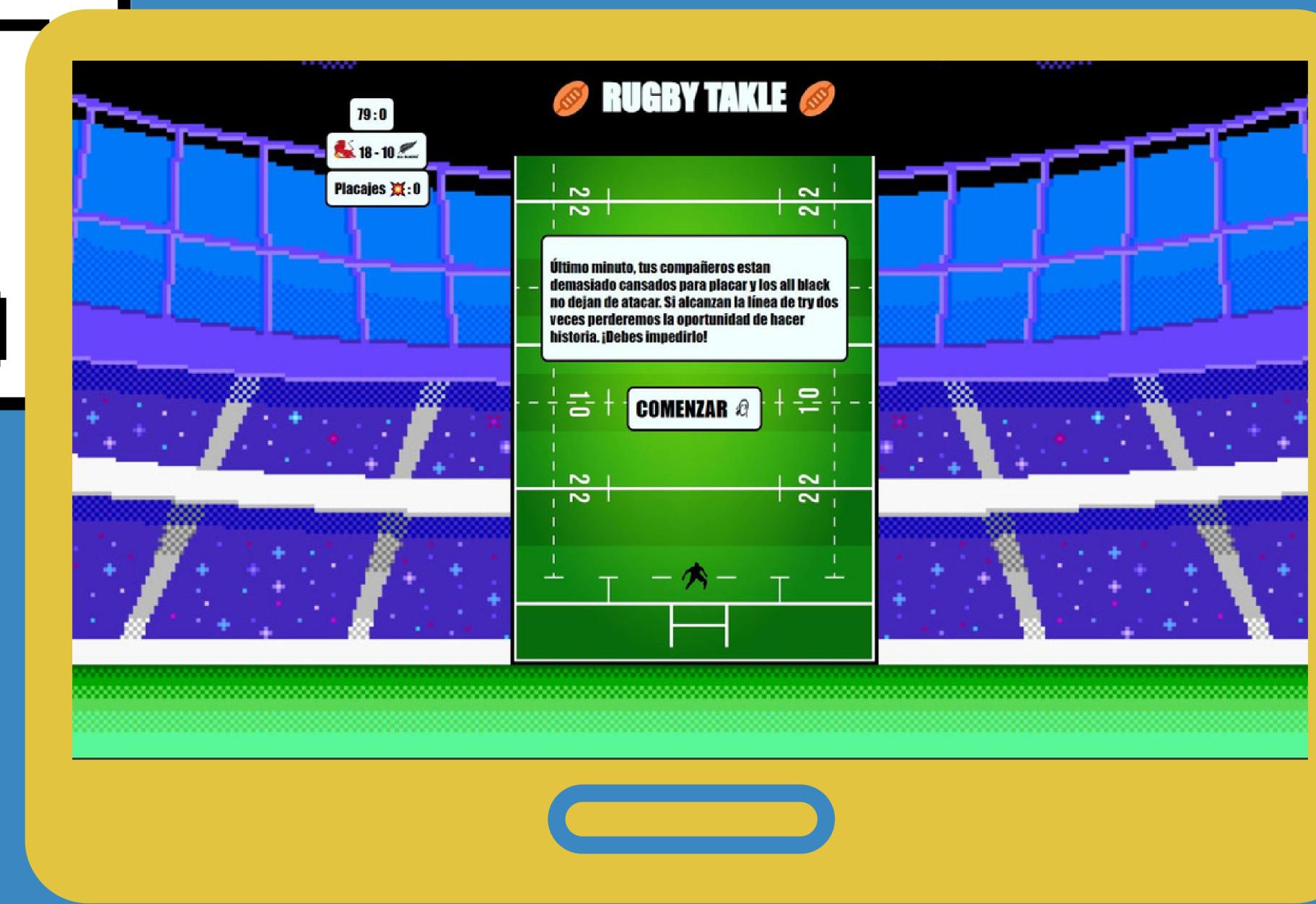
En esta presentación voy a exponer brevemente un pequeño videojuego arcade en el que manejas un jugador que tiene que conseguir placar a todo atacante que se le presente para poder conseguir ganar el partido.



EL VIDEOJUEGO - □ X

En las siguientes diapositivas vamos a ver los componentes y funcionalidades que componen la interfaz

START

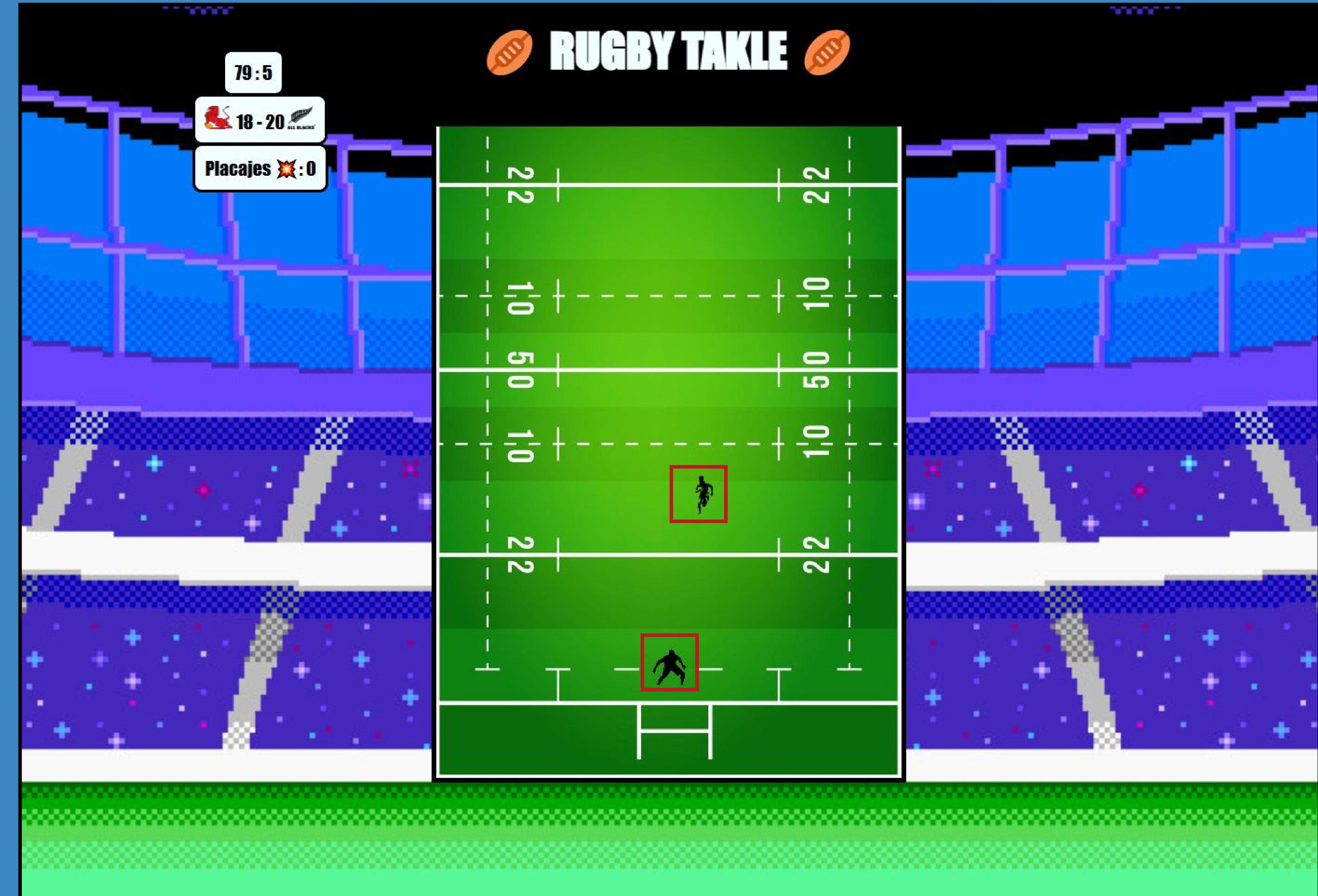


Enmarcados podemos ver de arriba a abajo:

1. El tiempo de juego.
2. El marcador del partido.
3. La cuenta de placajes.
4. Descripción del objetivo.
5. Botón de comenzar.



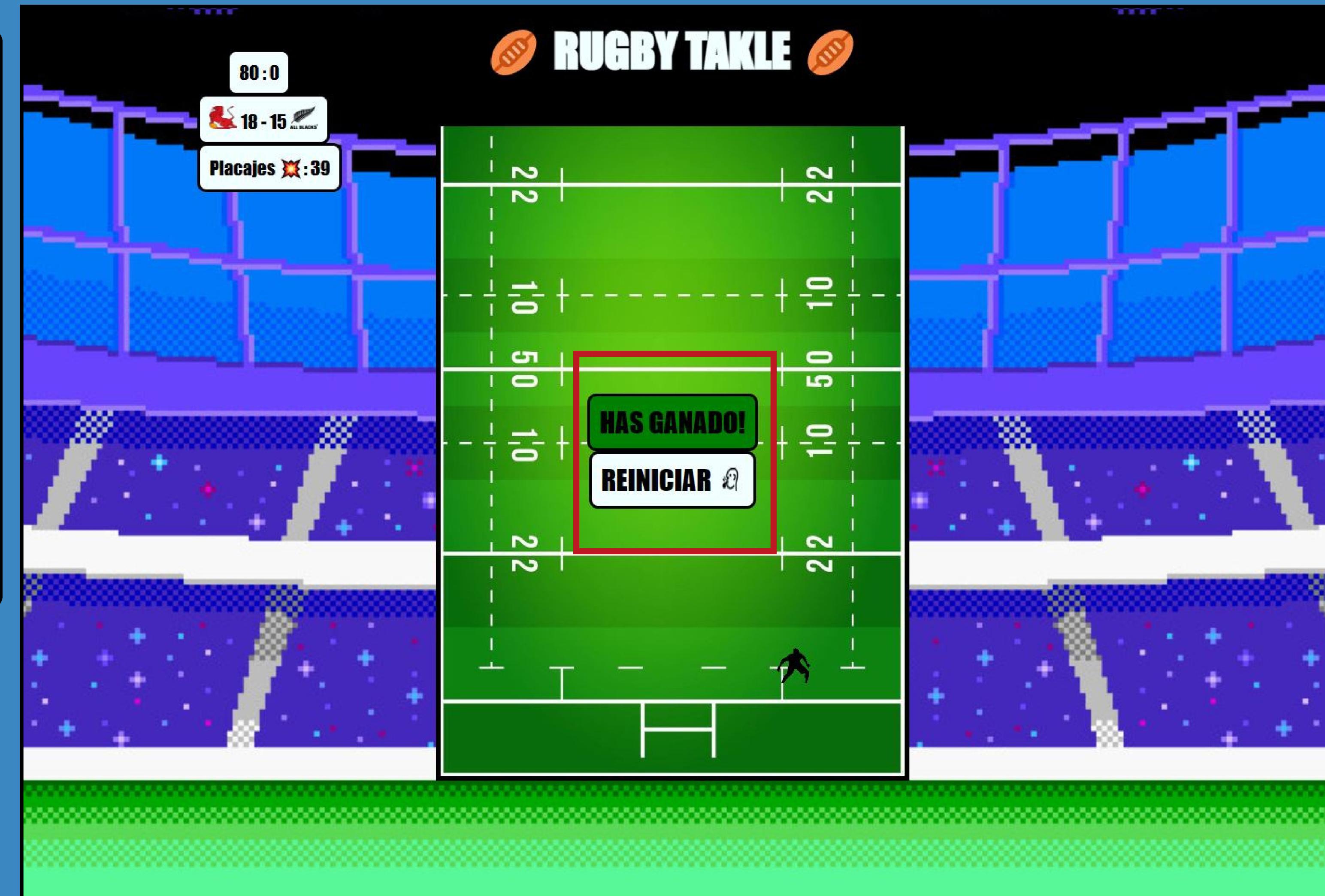
Enmarcados podemos ver de arriba a abajo:
6. Atacante.
7. Defensor (jugador).



Enmarcados podemos ver de arriba a abajo:

8. Cartel de, has ganado, o perdido en el caso de perder.

9. Botón de reiniciar el juego.



OBJETIVOS

El partido

Es el último minuto del partido y el resultado es de 18-10 a favor tuyo, tu objetivo principal es impedir que el equipo rival meta dos ensayos.



Controles

Con las flechas de izquierda y derecha manejaremos a nuestro jugador, teniendo que interponernos a los atacantes que van viniendo de forma aleatoria y con distintas velocidades.

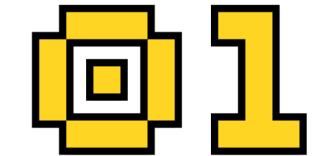


Aguanta hasta el final

Si consigues aguantar el ultimo minuto sin que te marquen dos ensayos se mostrará el mensaje de ganador, si pierdes se mostrará el de perdedor.

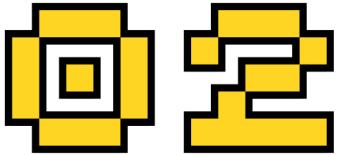


CARACTERISTICAS



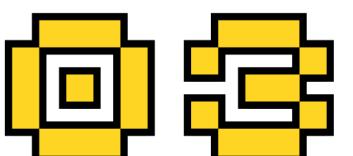
El movimiento del jugador. El movimiento puede ser un poco tosco, quise arreglarlo pero en parte me recordaba a esos controles toscos de las recreativas y me pareció bien dejar ese toque.

-〇×



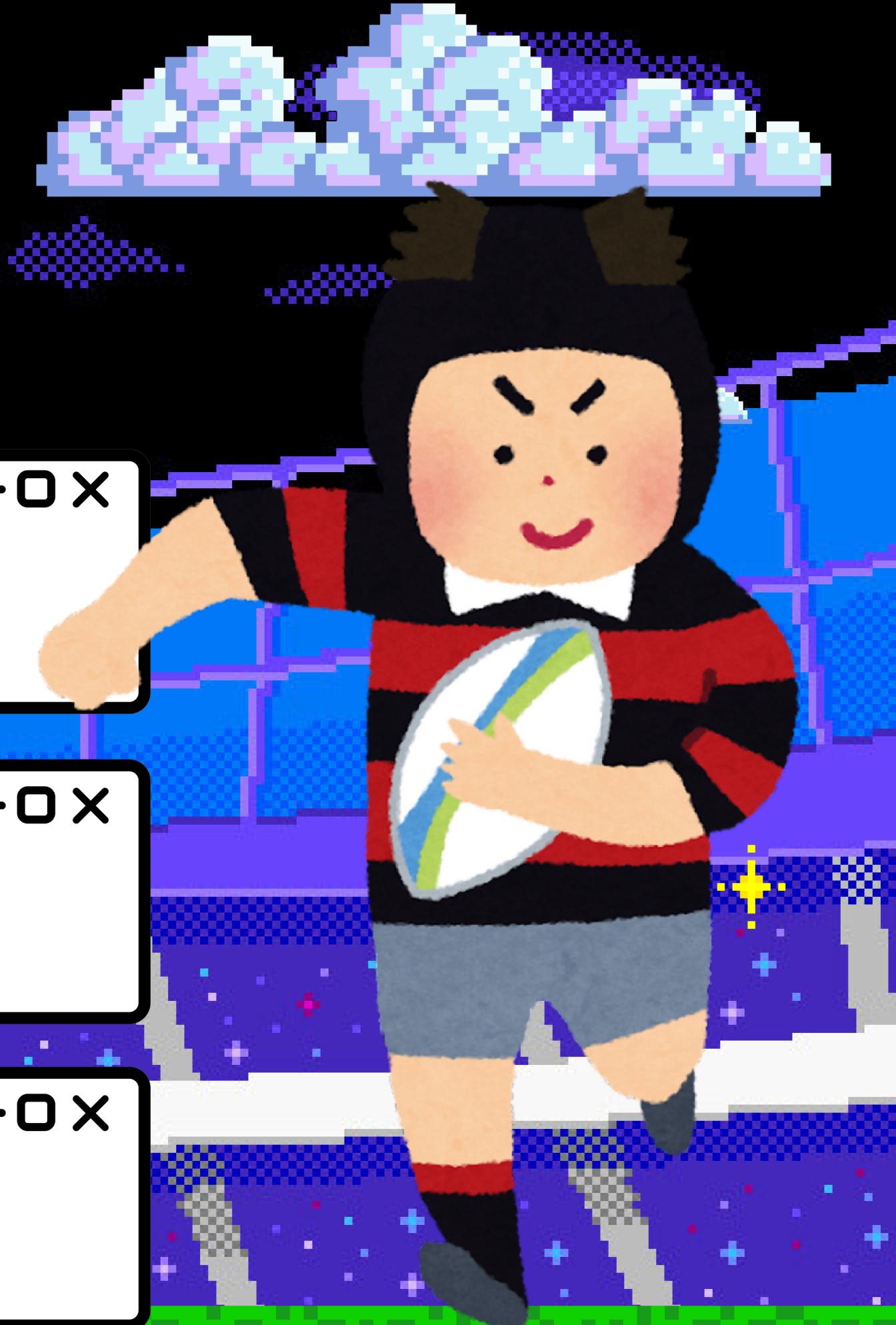
Un juego sencillo con un objetivo simple. Al mas puro estilo arcade el mayor objetivo es superar tu propia marca.

-〇×



Los atacantes. Caen de manera aleatoria y a velocidades distintas para darle un toque de incertidumbre y tener que anticiparte a la siguiente jugada.

-〇×



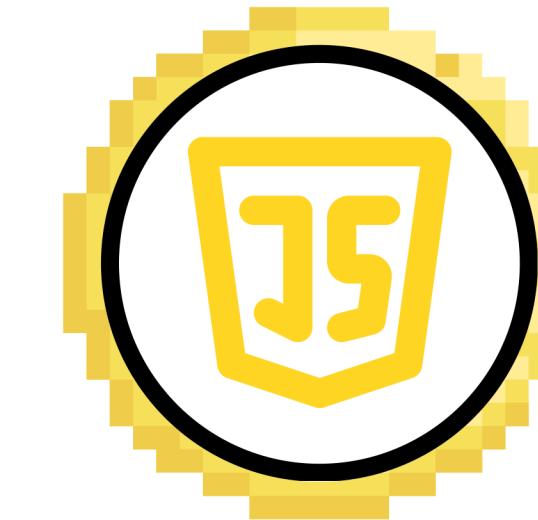
RECURSOS UTILIZADOS



HTML5, para la realización de contenedores, el título y demás elementos que componen el videojuego.



CSS, para darle estilo al videojuego, fondo de pantalla, el aspecto del campo y todo elemento visual del propio videojuego.



JavaScript, para las funciones del videojuego, movimientos, marcadores, cronómetros, etc.

IDEAS DESCARTADAS

La primera idea era hacer un videojuego de patear a palos, pero la complejidad de hacer una vista 3D hizo que tuviera que descartar la idea.

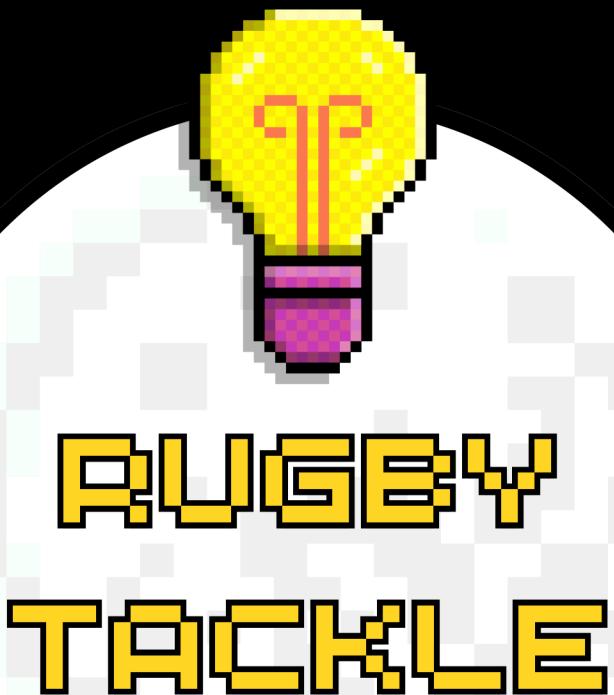
Después vi varios ejemplos de un juego de memoria en el que tienes que enlazar dos cartas iguales. Pero no me atraía la idea y quería que el proyecto fuera más personal.

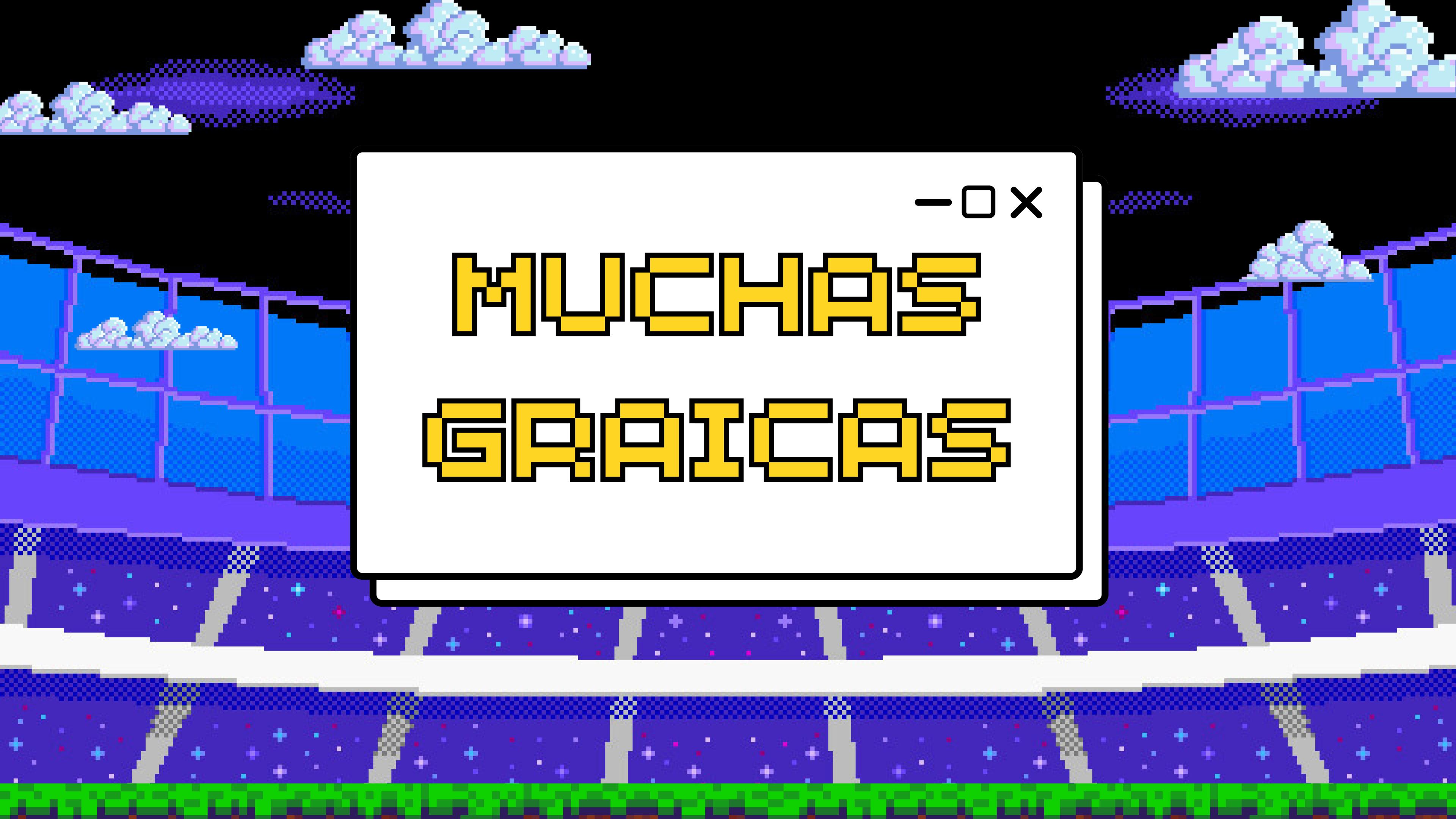
Ya con la idea de rugby tackle, en un principio ibas a ser tu el atacante teniendo que esquivar defensores que te placarían, pero de nuevo la complejidad que me surgió de animar el campo para dar la sensación de avance del jugador hizo que finalmente lo descartara.

El sistema de puntuación también sufrió cambios, en un principio iba a ser cuantos placajes conseguías hacer y si eran más que ensayos ganabas, pero quería darle un enfoque más realista como si fuera un partido de verdad.

Número de placajes, ¿dejarlos o no dejarlos? No influye en el resultado pero al final me pareció bien dejarlos para ver cuantos placajes has necesitado hacer para ganar

Selector de dificultad. Quería implementar tres niveles de dificultad pero al final me decanté por hacer que la velocidad de los atacantes fuera de forma aleatoria, para así poder llegar a un punto más o menos intermedio.





MUCHAS
GRACIAS

