**TP PROTOTIPADO DIGITAL**

**30-05-2019**

Juegos

*-Los videojuegos que fueron seleccionados para este análisis son “Metal Slug” y “Demon Front”. Ambos juegos poseen muchas similitudes en cuanto a mecánica y estética.*

Genero/s

-Acción

-Aventura

-Plataforma

-Run & Gun

Mecánicas seleccionadas

-Movimiento de cámara

-Movimiento del personaje

-Dirección de los disparos

Link a los juegos

Metal Slug: <https://www.youtube.com/watch?v=YGk-wywJ5_o>

Demon Front:

<https://www.youtube.com/watch?v=ECFNjMgRMvU>

Descripción

*-*Ambos videojuegos son de acción y plataforma, donde el objetivo del juego es avanzar y derrotar a todos los enemigos y jefes para poder acabar un nivel. Ambos comparten una estética de pixeles, una jugabilidad y mecánicas muy similares.

Jugabilidad

-Los dos juegos consisten en avanzar y disparar, pero cada uno tiene un característica única, en Demon Front cada personaje es acompañado de una mascota que puede usarse como escudo o puede enviarse al frente a atacar, cada personaje tiene una mascota con una habilidad única, y esta puede morir si recibe mucho daño, también puede subir de nivel. En Metal Slug, no hay mascotas, pero hay una gran variedad de vehículos que el jugador puede montar y que poseen ataques especiales, también permiten al jugador no morir de un solo ataque. Metal Slug también tiene una acción que permite lanzar granadas, en Demon Front no existe esta característica, pero se remplaza por transformar la mascota en escudo.

Estética

-Ambos juegos poseen una estética dibujada a mano en pixeles con un alto nivel de detalle, ambientando a cada juego en un universo único. Metal Slug ofrece un ambiente velico en ciudades en constantes guerras, con música de metal que acompaña la frenética acción que posee el juego. Demon Front se basa más bien, en un ambiente fantástico con bosques, templos y un tanto espaciales. La música del juego no es tan frenética como la de Metal Slug, es mas sencilla y tranquila pero acompaña muy bien la estética del juego.

Análisis de las mecánicas

Movimiento

-En Metal Slug, cuando el personaje se mueve se siente un poco pesado y lento, manejando unos valores de movimiento más lentos y gravedad más pesada, cuando salta no hay mucha libertad de movimiento en el aire, además de quedarse en el aire en el límite del salto y caer con peso, manejando así una física más real. En Demon Front los valores de velocidad del personaje y movimiento son ligeramente más altos a diferencia de Metal Slug, durante el salto podemos movernos con más libertad y velocidad, manejando así, una física más ligera que Metal Slug. Una característica que incluye Demon Front es poder caer despacio gracias a las alas que poseen los personajes.

Cámara

-En Metal Slug, la cámara avanza de forma horizontal constantemente por el escenario, persiguiendo al personaje dentro de su “espacio de movimiento” (dentro de este espacio es donde el personaje se puede mover antes de que la cámara lo acompañe) de izquierda a derecha y no permite retroceder en el escenario, en algunos niveles la cámara avanza de forma vertical. En Demon Front, la cámara sigue al personaje siempre pudiéndose mover en ambos ejes X, Y, (el “espacio de movimiento” esta siempre centrado en el jugador, lo que le permite avanzar libremente) en lugares espaciosos, al saltar la cámara sigue al personaje, y es posible (a veces) retroceder en el escenario cuando se avanza.

Disparo

-Ambos juegos permiten disparar de arriba, abajo, izquierda y derecha, pero en Metal Slug, cuando se dispara de izquierda o derecha, y se apunta hacia arriba, en el transcurso del movimiento, los disparos pueden darse en diagonal (lo mismo pasa si se apunta hacia abajo) con la ametralladora u otras armas. Se podría decir que la posición de donde sale el sprite de los disparos se mueve a donde apunte el jugador, trasladándose y así pudiendo disparar de forma diagonal. En Demon Front, esto no sucede, los disparos solo darán en la dirección en la que se apunta sin poder lograr un disparo en diagonal.

-En ambos juegos los proyectiles que se disparan con la pistola tienen una velocidad bastante rápida y no poseen un timer que diga a con que velocidad y cantidad salen los disparos, sino más bien, los disparos salen a la velocidad en la que se presiona el botón, esto en mi opinión permite sacarle mas provecho a la pistola ya que en ambos juegos, la pistola no posee mucho daño, también lo hace más divertido y frenético.

-Supongamos que el personaje (en ambos juegos) posee por así decirlo un nodo de posición que diga de donde van a salir los disparos según a qué lado este apuntando el personaje, y cada vez que el personaje se mueva de izquierda a derecha, esta posición se setea de izquierda a derecha, y también de arriba y abajo pero, los juegos tienen una programación que dice cuando el personaje esta en el suelo, porque solo se puede disparar hacia abajo cuando el personaje esta en el aire y no el suelo.