

Just Neon, but Everywhere

por Salvador Matías y Oyaregui Manuel

El juego desarrollado trata de un arcade, donde manejamos un protagonista que tiene que huir de la desintegración de un mundo generado en su cabeza, gracias al consumo excesivo de estupefacientes alucinógenos. El protagonista debe lograr la mayor distancia posible antes de que sea consumido por la desintegración, o eliminado por sus enemigos. Este juego será diseñado para que la mayor dificultad sea ser lo suficientemente ágil para sobrepasar los obstáculos.

Los controles están definidos de una forma tradicional, donde:

- W A S D = movimiento del personaje
- Click Izquierdo = disparo del arma
- Barra espaciadora = salto (puede realizar doble salto)
- Movimiento del mouse = control de la cámara

Player

- Podrá saltar sobre paredes
- Disparará a enemigos
- Puede Realizar un Dash con LShift
- Posee una escopeta que generará un recoil de sentido contrario de donde el jugador este mirando
- Podrá obtener un escudo disparando o tocando el respectivo PowerUp, el cual bloqueará 1(un) de daño y luego se destruirá
- Podrá obtener balas tocando el respectivo PowerUp.
- Si pasa una x cantidad de tiempo sin tocar el piso, obtendrá un multiplicador de puntuación, que va desde x2 a x4, y una bonificación de velocidad.

Enemigo Básico

- Disparará al jugador si este se encuentra en su rango de visión.
- Si recibe un disparo de cualquier fuente, éste muere.

Super Enemigo

- No recibe daño.
- Va ligeramente más rápido que el jugador en su velocidad base.
- Al tocarlo, el jugador muere, y termina el juego.
- Cuanta más distancia haya entre el jugador y éste, irá más rápido.

Cosas a Agregar / Cambiar:

- Una especie de barril explosivo
- Buffear a los enemigos (actualmente, solo puede matar al jugador si está quieto)
- Buffear el escudo (dado que el enemigo casi nunca te va a matar, el escudo es prácticamente inútil)
- Más variedad de enemigos
- Implementar un shop y un sistema de monedas
- Implementar un sistema de progresión de dificultad
- Incluir más objetos recolectables
- Implementar algún sistema de guía intuitiva para el jugador (las guías actuales no son muy efectivas).
- (a definir) que se puedan modificar las skins del juego, tales como apariencia de los enemigos, del main enemigo, de las armas, efectos de colores. Estas se podrán conseguir en el shop, usando las monedas obtenidas durante el juego.
- Implementar opciones de accesibilidad (ej: para personas con daltonismo, problemas epilépticos, etc.).
- (a definir) crear un modo de juego que tenga la variante de que el jugador no controla el movimiento, es decir, solo se mueve para adelante, el jugador controla las armas, el salto, la cámara.
- Agregar gameblocks con algún movimiento.

Bugs/errores por solucionar

- Si intentas moverte durante la cinemática al comienzo del juego, puede que comiences en otro lugar luego de finalizar la misma.
- En el tutorial hay algunas zonas donde si caes al vacío te quedas "trabado".