

## INFORMATICA II

Sebastian Balbin

### PROPUESTA PARA EL JUEGO.

#### Planteamiento:

La idea del juego que se explicara a continuación, sale de combinaciones variadas de ideas respecto a lo que se quiere y a lo pedido en los requisitos de una manera satisfactoria para el desarrollador, el juego tiene un esquema un poco clásico o retro, pero con una temática más novedosa respecto a cómo es la historia del juego o el trasfondo.

El juego tiene planteado una dificultad ascendente a medida que se avanzando saltando por el cielo como si pateara el aire, atravesando diferentes obstáculos y destruyendo enemigos junto con un enemigo letal que si alcanza al personaje será un GAMEOVER inmediatamente.

#### MOTIVACION:

Realmente es interesante el aprendizaje y la noción de como plantear y crear un juego, el mero hecho de hacerlo uno mismo añadiendo y descubriendo cosas mientras se realiza, da una sensación de satisfacción, ya que se puede moldear desde lo más básico a lo más complejo al gusto propio, como la historia y el desarrollo del juego en sí.

Motiva mucho la forma del juego, con tantos juegos que hay en la actualidad solo se quiere imponer un poco de originalidad y no que se vea como una copia de algún otro.

#### DESAFIOS:

El juego en sí mismo representa un desafío, ya que no era algo que se hubiese intentado antes, sin embargo, con las herramientas que se tienen en el momento y con investigación se puede realizar algo semejante a lo esperado, hay dificultades a investigar y a afrontar como los movimientos en escena, la velocidad de los eventos y del juego, también el multijugador plantea un reto interesante, y el hecho de la inteligencia de los enemigos entre otras cosas que se van encontrando a medida que se va realizando el juego.

## PARTES:

El juego tendrá una introducción para jugadores que la deseen hacer si son nuevos explicando los respectivos movimientos y las acciones que se tengan que realizar en este, la historia consistirá en un avance continuo de un mapa que aumentara continuamente su dificultad junto a algunos jefes que irán apareciendo.

Esquema planeado de trabajo:

- Generar el movimiento y las interacciones del personaje.
- Generación de la escena, el mapa, desplazamiento, etc.
- Ítems del mapa
- Movimiento e interacciones de los enemigos
- Interacción con el mapa, sus ítems y los enemigos
- Creación del sujeto que persigue al personaje
- Creación de los jefes de mapa
- Implementación del punto de guardado
- Implementar el multijugador

El personaje tendrá diferentes sprites para los movimientos y acciones de este, los ítems que se van tomando en el mapa pueden darle poderes al personaje. El mapa tendrá ciertos cambios debido al punto al que llega el personaje, en el mapa habrá obstáculos que son como agujeros negros que atraerán al personaje llevándolo a su perdición. Luego están los jefes que se posicionaran en diferentes puntos del mapa para acabar con el personaje.

La sección de multijugador será para que los personajes compitan por cual dura más tiempo con vida juntos, en un mapa infinito que ira aumentando su dificultad.