

Blasted

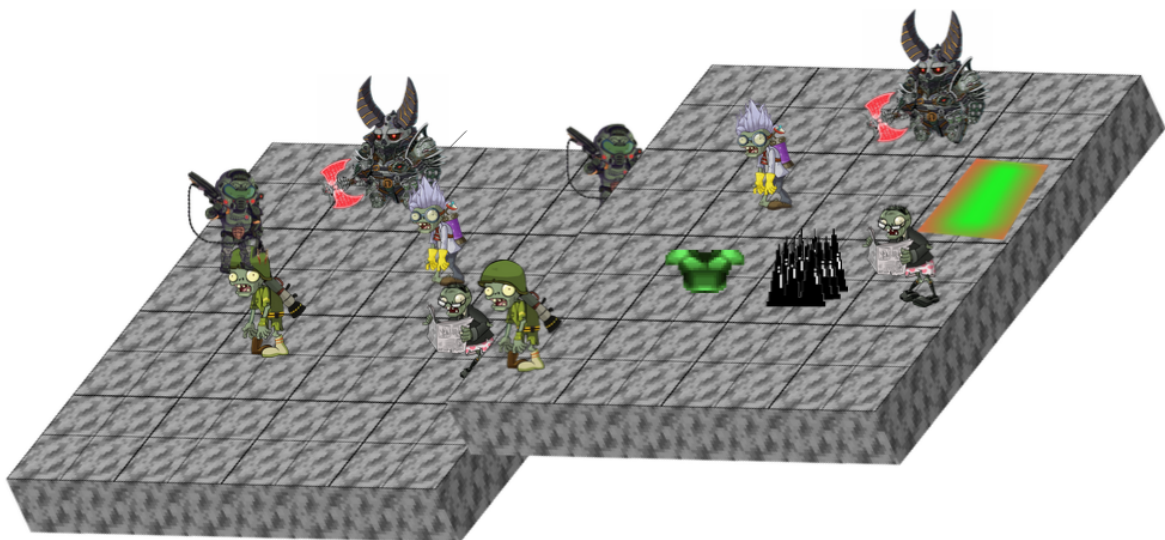
Equipo:

Cruz Maya Marco Antonio

Corona Peña Gala Mercedes

Juan Yair Chiu Valderrama

El prototipo consiste en un tablero que ilustra lo que sería un nivel del videojuego. De igual forma como se tendrá en el videojuego se tendrán trampas, en el tablero se representarán con bloques que tienen púas o una piscina de ácido, si caes sobre cualquier trampa mueres. También en el tablero se encontrarán enemigos los cuales pueden hacerte daño, el daño que te hacen depende del tipo de enemigo, si tomas mucho daño se rompe la armadura del jugador y al romperse la armadura el jugador se expone a que al siguiente daño recibido se muera. Alrededor del tablero se encuentran pedazos de armadura que te pueden ayudar a recuperar la armadura del jugador, el jugador tiene 4 puntos de armadura. Si se llega a morir el jugador se reinicia el juego, se reposicionan las piezas del tablero tal cual como estaban al principio.



La dinámica de cómo se juega el prototipo será a través de turnos. En cada turno se debe de tomar la decisión de la dirección a mirar y que arma equipar, después se debe de decidir en si se desea mover un bloque o disparar el arma en la dirección escogida. La jugabilidad es mover las piezas del tablero.

Después del turno del jugador los enemigos que están en un cierto radio se pueden mover en dirección hacia el jugador. El radio dependerá de cada enemigo. Los enemigos escogen en atacar o moverse, de igual forma que el jugador solo se pueden mover un bloque a la vez.



Respecto a las armas se tienen 3 armas: la pistola, el lanzallamas y el lanzacohetes. Cada una se comporta de diferente manera con respecto al alcance, daño, etc. Pero también tienen mecánicas especiales. El alcance se define en la cantidad de bloques de diferencia.

El comportamiento de las armas está definido de la siguiente manera:

- La pistola: Hace 2 de daño. El tiempo de espera para usarla es de 1 turno, la más rápida, con un daño promedio. Cuando se tiene la pistola equipada tu personaje puede mover y disparar en el mismo turno, en cualquier orden, pero no repite ninguna de esas 2 acciones.
- El lanzallamas: Hace 1 de daño. Su tiempo de espera es de 2 turnos y cubre la zona más grande de daño, pero hace el menor daño. Es el arma con el menor rango, de sólo una casilla, pero su área de daño es en forma de T. Los enemigos alcanzados por el lanzallamas pierden un turno.

- El lanzacohetes: Hace 3 de daño a los enemigos, y los aturde, enemigos aturdidos pierden un turno. Su tiempo de espera es el mayor (3 turnos), pero también es la que hace mayor daño y también es el único arma que tiene la propiedad de apuntar. El apuntar se refiere a que bloque de frente mandar el misil, los bloques disponibles son el bloque en donde está parado el jugador, un bloque y dos bloques de diferencia. En donde apunte el jugador tendrá un impacto en su movimiento. Si se apunta al rango de una casilla el jugador se moverá una casilla opuesta relativa de donde se esté mirando, si se apunta al rango de dos casillas no pasará nada, pero si se apunta en la casilla donde se encuentra el jugador se ocasionará un salto en dirección opuesta a donde está mirando. El lanzacohetes también tiene un área de daño de una casilla alrededor de donde apuntaste, el daño es reducido.

Hay 4 tipos de enemigos, cada uno tiene daño y vida distinta, además de otras cosas.

- Godin: Tiene 2 de vida, solo ataca si el jugador se encuentra a una casilla de distancia, empieza a moverse si se encuentra en un radio de 1 bloque de diferencia del jugador. Hace 1 punto de daño a la armadura.



- Científico: Tiene 2 de vida, si un enemigo ha recibido daño, este lo puede curar por 1 punto de salud. Solo puede hacer esto 1 vez cada 2 turnos



- Soldado: Tiene 3 de vida, puede atacar como si fuese una torre de ajedrez, solo puede moverse cada 2 turnos. Hace 2 puntos de daño a la armadura.



- Tanque: Tiene 5 de vida, solo ataca si el jugador se encuentra a una casilla de distancia, empieza a moverse si se encuentra en un radio de 2 bloques, si lo alcanza a dañar el lanzallamas pierde 2 turnos, pero si lo alcanza a dañar el lanzacohetes no es aturdido. Hace dos puntos de daño a la armadura.

