**INFORMACION JUEGO**

**Informática II**

**Juan Sebastian Marin Valencia**

**Felipe Macías Rodríguez**

**Despartamento de Ingeniería Electronica y**

**Telecomunicaciones**

**Universidad de Antioquia**

**Medellín**

**BORRACHO SIMULATOR:**

Este juego será, como su nombre lo dice, un “simulador de estar borracho”. Sin embargo, sin olvidarnos que esto es un juego y tampoco estará buscando netamente la fidelidad con la realidad. Es importante aclarar lo de las comillas en la expresión “simulador de estar borracho” porque en el juego se intentará presentar situaciones que comúnmente se pueden presentar cuando una persona esta en ese estado, pero presentarlas de forma bizarra y exagerada. Ahora bien, ¿Por qué un juego con esta primicia? Si pensamos en todas las posibles situaciones que le pueden pasar a un borracho y lo divertidas que podrían ser, esta pregunta tendría una respuesta muy obvia y es que fácilmente, hasta una ida al baño es un desafío cuando estas en condiciones de ebriedad. Pero no solo nos tenemos que quedar con esto, ¿cómo sería manejar un carro? ¿pelear? Y un sinfín de situaciones que, aunque puedan ser cotidianas, a la hora de estar borrachos tienen un factor diferencial. De eso se trata el juego, de que existan diferentes niveles u eventos donde haya un objetivo, como por ejemplo, un evento en un baño , el objetivo seria poder apuntar el chorro de orina en el inodoro; otro evento en la carretera intentando no chocar en el carro; otro en la casa intentando no pegarle a la esposa(recalco acá el tema de que son situaciones bizarras y exageradas) entre otros eventos que se pueden presentar, pero esto con el agravante de que no tienes el control total de lo que esta pasando, pues estas borracho, es por esto que el factor fundamental en el desafío del juego es la aleatoriedad del personaje que estas tratando de manejar. La puntuación dependerá en el nivel que estes. Si estas por ejemplo en el nivel del baño, la puntuación dependerá de que porcentaje de orina metiste en el inodoro. Tendrá 3 estrellas cada nivel (con una se habrá superado, con 3 se habrá hecho perfecto). Planea ser un juego casual que, si bien su gameplay puede parecer sencillo, la variedad en los niveles, las situaciones y los chistes en cada nivel que le metamos al juego ambientando esa sensación de que definitivamente se esta manejando a un borracho, hacen del juego algo con potencial para entretener y sacar un buen rato.

**VISTA DEL JUEGO:**

La vista del juego dependerá del nivel. Pues planemos presentar conceptos sencillos pero diferentes en cada nivel. Por ejemplo, volvemos al nivel del baño. Acá se podría optar por una vista lateral del juego (a lo Mario Bross). En el nivel del tráfico, una vista aérea. El nivel de la esposa una vista lateral otra vez y así sucesivamente dependiendo del nivel en que pensemos. Pero creo que principalmente variara entre la vista aérea y vista lateral.

**FISICAS:**

Muy parecido a lo de la vista del juego, en cuanto a lo de que depende de cada nivel. El nivel del baño, pensamos en que la orina se comporte como un proyectil al caer, entonces necesitaríamos las físicas de un movimiento parabólico dependiendo de la gravedad. En el nivel de la conducción la física de las colisiones y el movimiento de los carros que son constantes aceleraciones variables.