



Tecnicatura Superior en Producción y Diseño Conceptual de Videojuegos

Diseño Experimental

Trabajo Práctico: Final

Estudiantes: López Martín, Marino, Mattarucco, Plomer.

Cuatrimestre / turno : 5° Cuatrimestre - Noche

Docente: Ernesto Molina

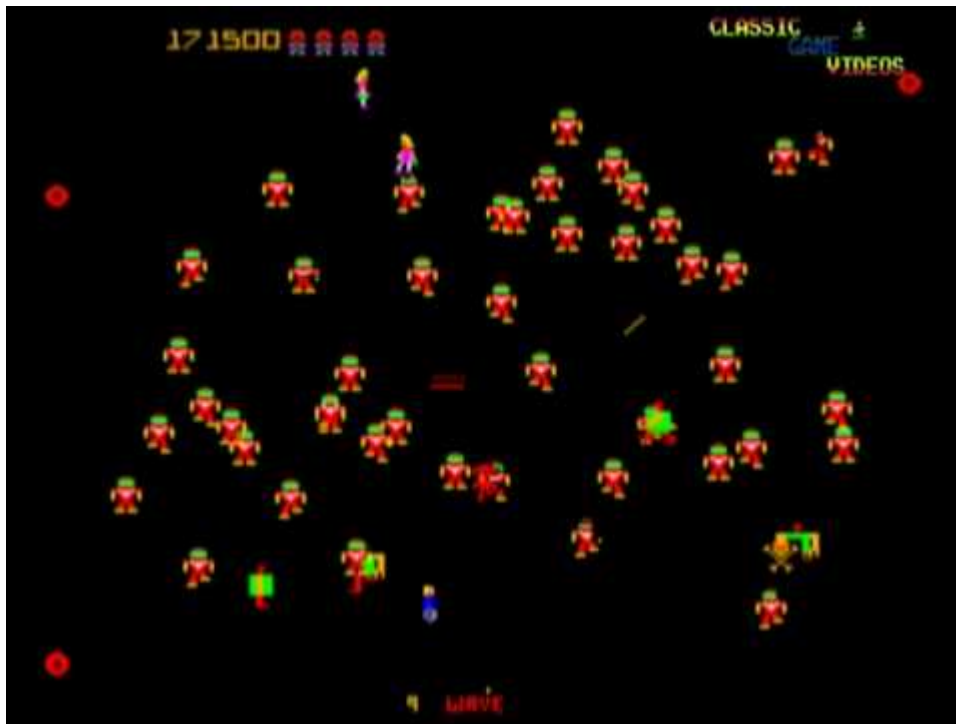
Fecha: 31 de Julio de 2023

Extended HC

Robotron 2084

Overview

Robotron 2084 es un juego arcade donde los robots se han vuelto en contra de los humanos, el objetivo del jugador es derrotar waves infinitas de robots mientras rescata a todos los humanos hasta obtener el mayor puntaje que pueda. Cuando todos los humanos son rescatados



[Video del arcade y funcionamiento de los controles](#)

Lore

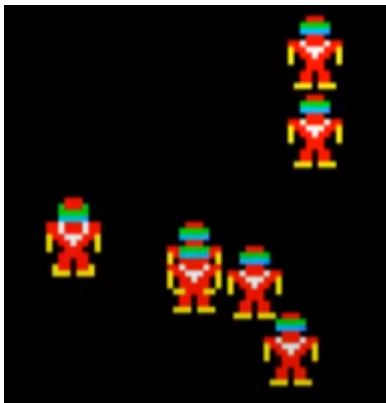
Al ser un juego arcade el **storytelling** es meramente un **justificativo** para la jugabilidad, este se cuenta en la **pantalla inicial** (Antes de insertar créditos). Cuenta que **los humanos**, en su afán por progresar en el año 2084 **perfeccionan los “Robotrons”**, una especie de robot tan avanzada que **es superior al humano**. Mediante la infalible lógica de estos robots llegan a la conclusión de que **la raza humana es ineficiente** y debe ser **destruida**. El jugador es la última esperanza de la humanidad, que debido a una falla de ingeniería posee poderes “superhumanos” y su misión es salvar a las últimas familias que quedan.



Enemigos

Gaunt Robotron

Enemigo básico y más recurrente, persigue al jugador y lo derrota tocándolo.



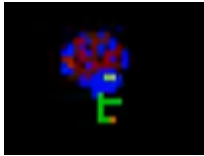
Hulk Robotron

Persigue solo a los humanos que el jugador debe rescatar, los elimina tocándolos.



Brain Robotron

Persigue solo a los humanos, cuando los toca los convierte en proyectiles que dañan al jugador



Electrodes

Son objetos que spawnen en el mapa, pueden ser destruidos con disparos y el jugador muere al contacto.



Controles

Los controles en el arcade son dos palancas, una para el movimiento del personaje y otra para el disparo.



Prototipo a realizar: Robotron 3077

993 años después de los hechos de la primera entrega, un nuevo sobreviviente se arma de valor para dar una última lucha contra los robots.

Mecánicas propuestas - trasladadas a “ROGUELIKE”

Jugador

El jugador puede moverse y disparar en 8 direcciones con WASD y las flechas de dirección respectivamente. Comienza con 6 puntos de vida.

Mantenemos este esquema de controles ya que en el juego original se utilizan palancas para cada acción.

Humanos

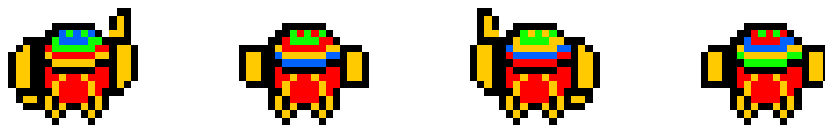
Aparecerán 4 humanos por nivel, cuando el jugador toque a uno es rescatado y suma 1 punto en el score.



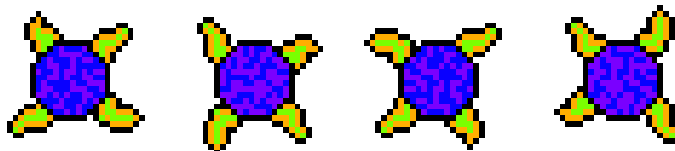
Enemigos

El prototipo cuenta con dos tipos de enemigos:

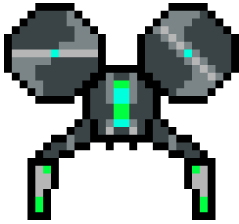
- **Robotron:** Persigue al jugador al estar cerca de él, cuando el jugador lo toca le hace 2 de daño.



- **Tentacle Robotron:** Persigue al jugador, al estar cerca de él y dispara proyectiles hacia el jugador que hacen 2 de daño



- **Drone:** Persigue al jugador volando por encima de las paredes que el enemigo básico no puede traspasar. Al contacto el jugador recibe 2 puntos de daño.



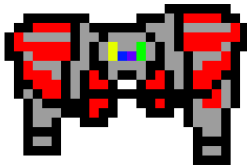
Powerups

En sus respectivas salas aparecen objetos, cuando el jugador los toca se activa la mejora correspondiente a cada objeto:

- **Triple shot:** Cuando el jugador dispare se generan 3 balas, la mejora dura 10 segundos.



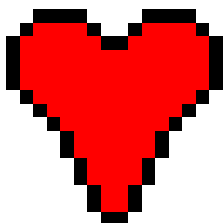
- **Roboshield:** Cuando se activa esta mejora permite ignorar 1 de daño.



- **Laser Burst:** Reduce el cooldown de disparo a 0.



- **Health Kit:** Cura 2 puntos de vida

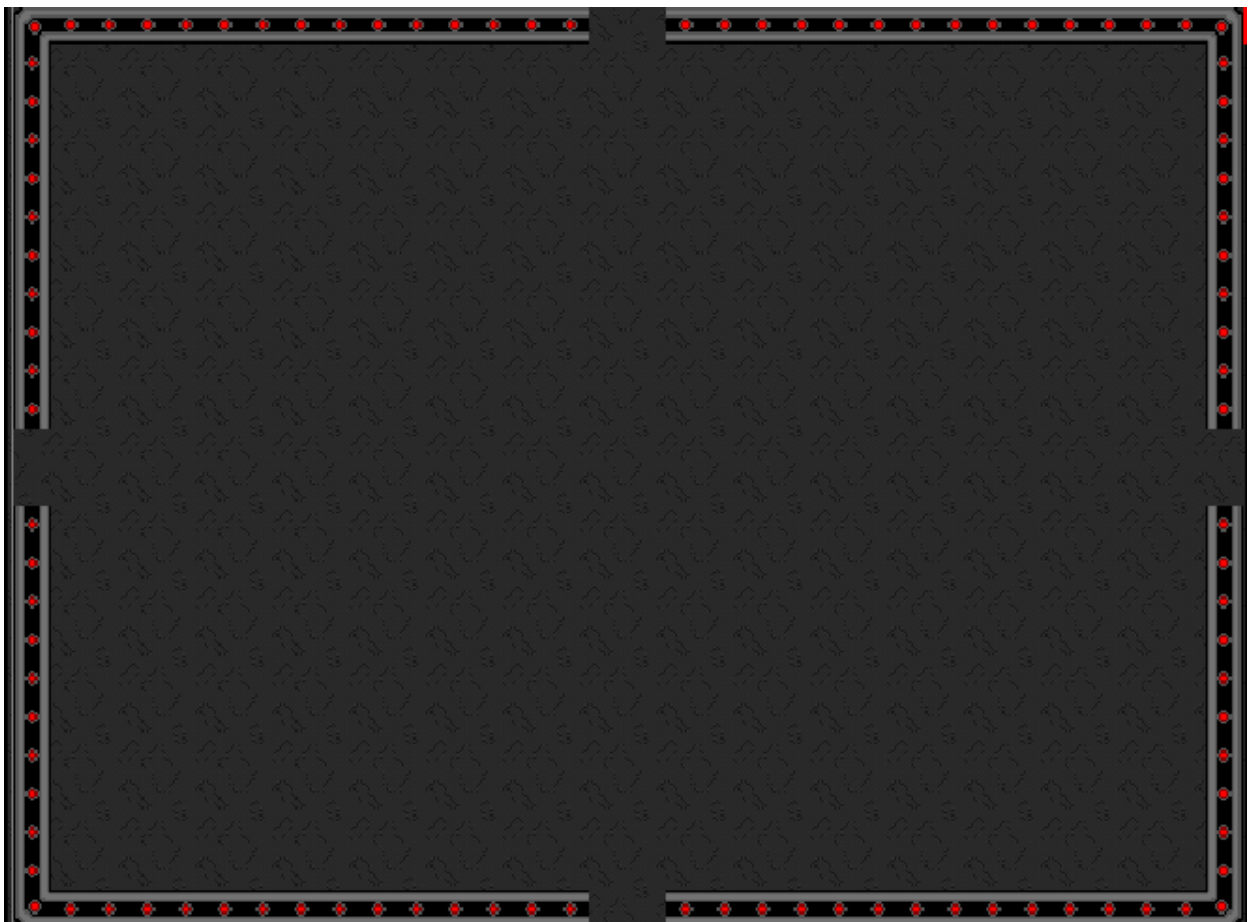


Mini health Kit: Cura 1 punto de vida



Habitaciones

El juego comienza en una habitación con 4 puertas. Los niveles se generan aleatoriamente a partir de 12 tipos diferentes donde cambia la ubicación de las puertas, cada una cuenta con 3 variantes.



Los ítems son generados únicamente en las habitaciones de ítem, caracterizadas por el color amarillo. La particularidad de estas es que solo se encuentran en las salas con una única entrada y salida, de esta manera tienen menos probabilidad de ser generadas.



Condición de victoria

Al ser trasladado a un Roguelike y las dungeons no ser infinitas debe haber una condición de victoria para poder completar una “Run”, de esta manera cuando el jugador rescate a 4 humanos se abre la compuerta que se encuentra en la sala inicial, permitiendo finalizar el juego.



Condición de derrota

El jugador recibe daño suficiente para que su vida sea menor o igual a 0.

