



Tecnicatura Superior en Producción y Diseño Conceptual de Videojuegos

Diseño Experimental

Trabajo Práctico: Segundo Parcial

Estudiantes: López Martín, Marino, Mattarucco, Plomer, Schwartz

Cuatrimestre / turno : 5° Cuatrimestre - Noche

Docente: Ernesto Molina

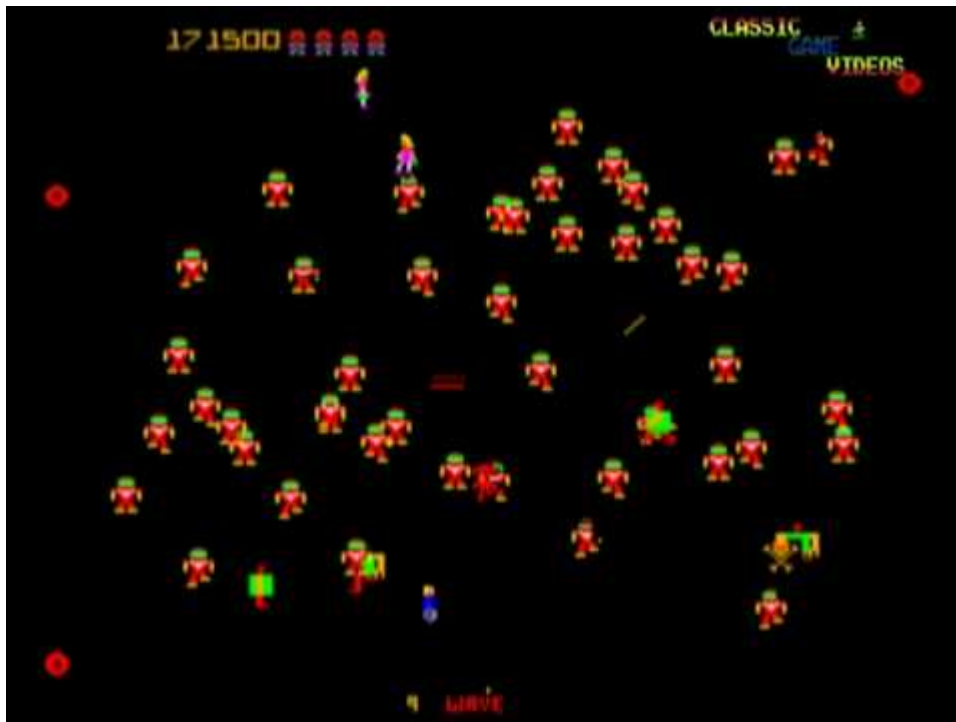
Fecha: 30 de Junio de 2023

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

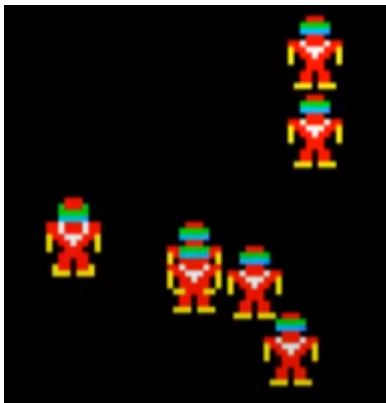
Al ser un juego arcade el **storytelling** es meramente un **justificativo** para la jugabilidad, este se cuenta en la **pantalla inicial** (Antes de insertar créditos). Cuenta que **los humanos**, en su afán por progresar en el año 2084 **perfeccionan los “Robotrons”**, una especie de robot tan avanzada 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.



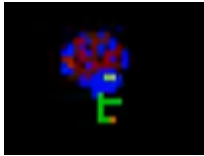
Hulk Robotron

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

Jugador

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

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

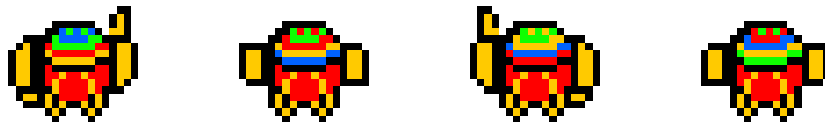
Humanos

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

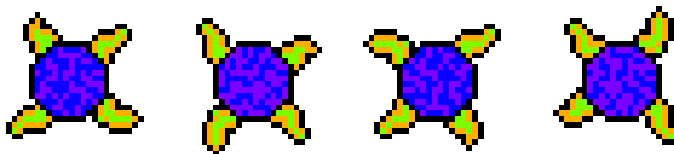
Enemigos

El prototipo cuenta con dos tipos de enemigos:

- **Robotron:** Persigue al jugador al estar cerca de él, cuando el jugador lo toca le hace 1 de daño.



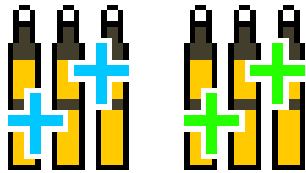
- **Tentacle Robotron:** Persigue al jugador al estar cerca de él y dispara proyectiles hacia el jugador que hacen 1 de daño



Powerups

En medio del nivel aparecen objetos en lugares aleatorios, 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.



Condición de victoria

Al ser un juego endless la condición de victoria se basa en rescatar la mayor cantidad de humanos posibles a través de infinitas oleadas de enemigos.

Condición de derrota

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