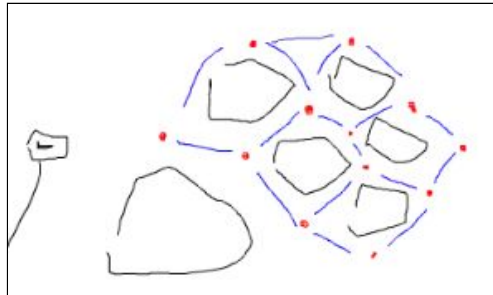


Proyecto Final AI

Puppets es un videojuego del género “shoot ‘em up”, donde se debe combatir contra hordas enemigas a través de diversos escenarios llenos de obstáculos hasta el llegar al enfrentamiento con el jefe final.

- **Mecánica**
 - El jugador controla una nave que puede desplazarse libremente de manera horizontal y vertical dentro de los márgenes de la cámara, además de un tipo especial de desplazamiento que le permite escoger entre dos planos de profundidad.
- **Condición de victoria y derrota**
 - Victoria
 - Sobrevivir a todos los enemigos del nivel y eliminar el jefe final.
 - Derrota
 - Nivel de vida en cero.
- **Cronograma**
 - **Primera Entrega 11/6:**
 - Movimiento del player
 - Disparo del player
 - Seguimiento de Cámara
 - **Segunda Entrega 18/6**
 - Movimiento de los enemigos
 - Evitar otros enemigos (separate)
 - Patrones de movimiento
 - Pathfinding (Obstáculos)
 - Distancia
 - Embotellamiento
 - **Tercera Entrega 25/6**
 - Disparo de enemigos
 - Player a la vista (Obstáculos)
 - Predicción de movimiento
 - Considerar tiempo de viaje de proyectiles
 - Considerar arco/trayectoria
 - Distancia mínima de disparo
- **Aplicación de la teoría**
 - State Machine
 - Juego
 - Inicio
 - Jugando
 - Pausa
 - Fin

- Player
 - Dedo controlando el movimiento
 - Dedo levantado
 - Muerto
- Enemigo
 - Player a la vista
 - Evitando Obstáculos
 - Muerto
- Pathfinding
 - Sistema de waypoints a ser usado por los enemigos
- Steer Behaviour
 - Movimiento de los enemigos tomando en cuenta los waypoints y posición del jugador
 - Misiles guiados
- **Prototipo**



- Controles
 - Drag para mover
 - Doble tap para cambiar de capa de profundidad
- Tipos de enemigos:
 - Grunt:
 - Dispara del frente en bursts
 - Puede moverse sólo, tratando de imitar la altura del player
 - Puede moverse en grupo siguiendo un patrón
 - Kamikaze:
 - Avanza más rápido que el nivel
 - Sigue al player esquivando obstáculos y otros enemigos
 - Puede moverse en flock
 - Interceptor:
 - Prepara una cantidad de misiles que apuntan al player
 - Dispara todos sus misiles al mismo tiempo
 - Los misiles van de frente dependiendo de cuál era la posición del player antes del disparo
 - Mothership:
 - Puede spawnear flocks de kamikazes
 - Puede disparar varios lasers siguiendo diversos patrones

- Referencias

Super Hydorah: Shoot 'em up con obstáculos



Gradius SP: Mecánicas



Ghost & Goblins: Escenario con capas de profundidad



ojonatansosa

