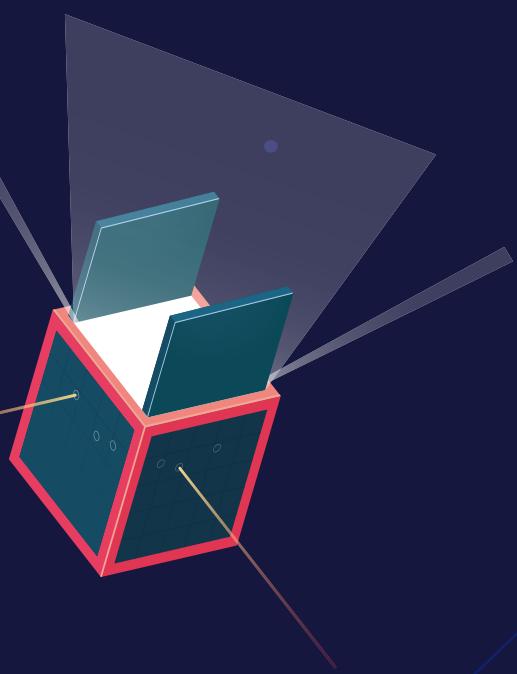


TecnoBomber

Introducción

BomberTecno crea un ambiente tecnológico donde los usuarios combinan la estrategia y agilidad para ganar, teniendo en cuenta que las bombas son el factor común de cada uno de los personajes.

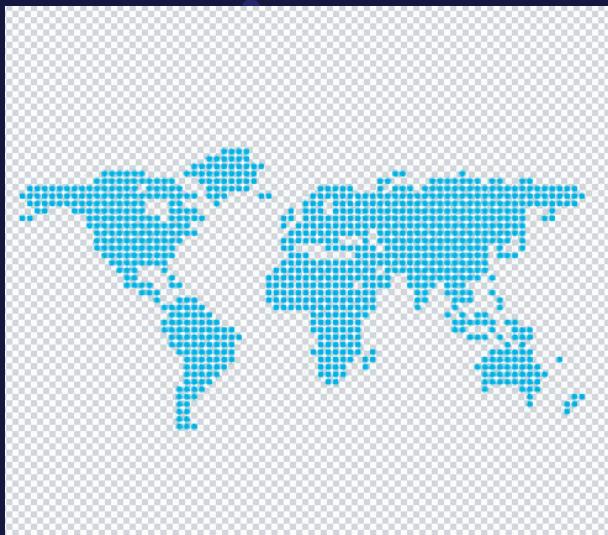


Manuel Fernandez
Luis Bernal
Carolina Calderón



Historia

En un mundo lejano, donde solo existe la tecnología, ¿Quién iba creer que se convertiría en nuestra peor enemiga?, así como ven, la tecnología apoderándose de todo y acabando con la existencia de la naturaleza, volviéndose ambiciosa y convirtiéndonos en competidores para poder sobrevivir.



Pues este es el comienzo de la historia de ocho guerreros que se enfrentan el uno con el otro día a día para poder sobrevivir, son los únicos sobrevivientes de su especie y cada vez es más difícil conseguirlo, ya que los poderes que fueron adquiriendo poco a poco por medio de la radiación tecnológica han ido evolucionando y necesitan demostrar en el campo de batalla sus mejores habilidades para poder además de perdurar su existencia, demostrarle a la poderosa Madam de la tecnología que puede destruirla algún día, ¿Quién ganará en el próximo campo de batalla? ¿Quién sobrevivirá?, eso lo veremos...

Personajes

Siria: Personaje femenino, el cual cuenta con la habilidad de extraer energía de cualquier parte del mundo tecnológico para poder ingresarla a sus bombas y tengan una mejor detonación a la hora de ponerlas en el campo de batalla.

Sheno: Es un payaso, muy divertido que le gusta hacer malabares con los explosivos, y no duda ni un segundo en tirársela a sus oponentes, su habilidad de basa en la rapidez.

Gabe: Al pasar de los años va mejorando su habilidad en tocar la flauta, en donde esta hace que las bombas de los demás oponentes se desactiven y ellos no se den cuenta.

Personajes

Thurus: Es un guerrero que nada lo límita, es fuerte y audaz, puede cargar muchas bombas y correr demasiado, sin cansarse.

Fyen: Con su canto arma cualquier artefacto explosivo sin mover un solo dedo.

Healy: Su encanto y picardía hace que pueda robar a sus oponentes bombas sin que ellos se den cuenta, su habilidad es la estrategia.

Jery: Es un mago habilidoso, el cual a partir de su magia crear bombas y duplicarlas sin mucho esfuerzo.

Boro: Es un guerrero fuera de lo común, es un experto en las ciencias y en las físicas, y puede armar cualquier artefacto explosivo si se lo propone.

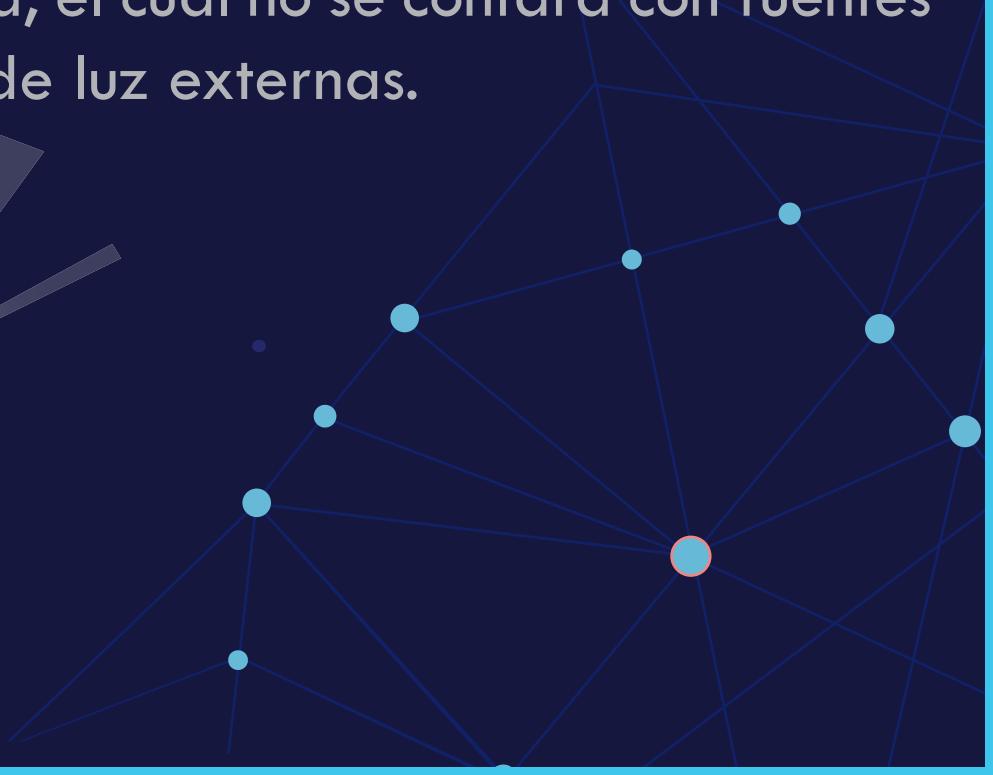
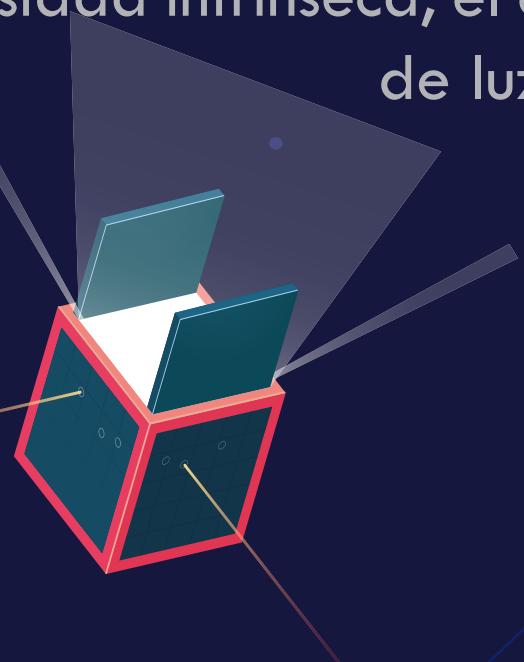
Cámaras

El juego contará con un plano general y se visualizará un mundo tridimensional, donde utilizaremos un tipo de ángulo de visión llamado picado, el cual nos permite ver desde una perspectiva superior los elementos de la escena.

Luces

La fuente de luz que se tendrán en cuenta a la hora de realizar el juego es:

-Luz Ambiental: Cada objeto será reflejado con una intensidad intrínseca, el cual no se contará con fuentes de luz externas.



Colisiones

- Suelo:** Se le permitirá a los personajes caminar de forma libre por el espacio.
- Bombas:** Esta colisión permite al jugador poner bombas, para así poder matar, morir, correr de ellas, romper objetos y tener una mejor experiencia, siendo este el atractivo del juego.
- Paredes:** Son limitaciones impuestas para el jugador, estas no permiten que se sobreponga el límite del mapa y sirven como obstáculos ya que se deben evadir para no quedar atrapado.
- Ascensor:** Permite desplazarse hacia arriba, donde el jugador al posicionarse en él, podrá elevarse y definir estrategias para ganar la partida.
- Destruible:** No permite el paso de los jugadores, siendo un obstáculo para ellos, pero puede ser destruido gracias a las bombas.
- Hueco en el suelo:** Obstáculo visible, donde el jugador no puede pasar sobre este porque muere.

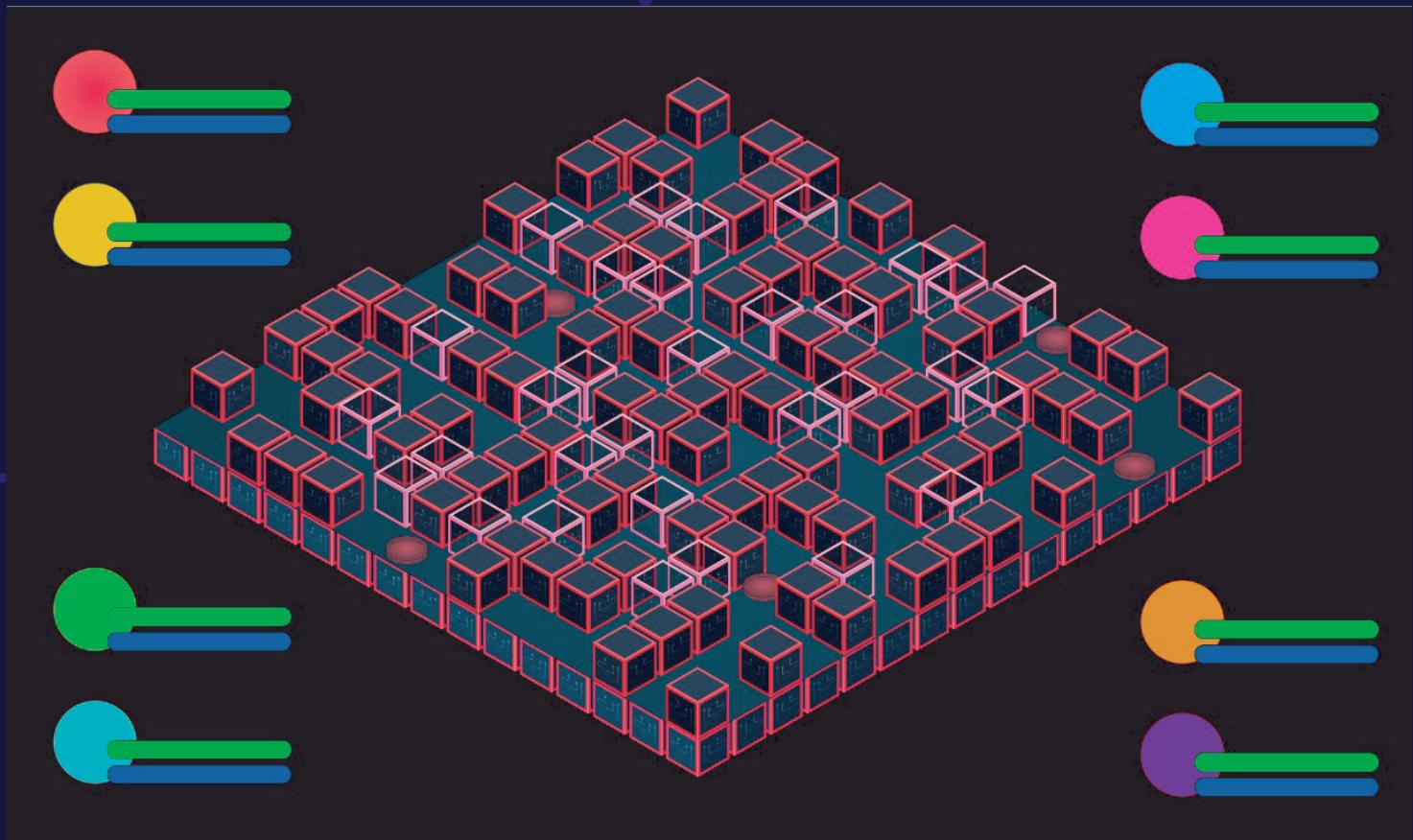
Mapa

En nuestro campo de batalla, los mejores guerreros compiten entre sí mostrando sus mejores habilidades para su permanencia, habrá batallas de dos a ocho guerreros el cual se tendrá en cuenta la estrategia y la agilidad necesaria para ganar la batalla.

Este mapa cuenta con un espacio tecnológico adecuado para que cada jugador realice estrategias únicas y así pueda ganarle a sus competidores, en donde el suelo y las paredes están hechos en cubos de leds, varios obstáculos para que se ponga un poco más interesante la batalla, y ascensores ascendentes para que puedas atacar a tu oponente.

Se visualizará en el mapa de forma aleatoria mejoras y el más rápido en conseguirlas tendrá una ventaja para así conseguir la victoria.

Diseño del mapa y GUI



Mecánicas

Bomba normal:

Puestas por el jugador, el tiempo en que demora en explotar una bomba normal es de 4 segundos.

Estas explotan a 2x en forma de cruz, por lo tanto la colisión se da en el eje (X,Z).

58	
59	X
60	X
61	XX Bomba XX
62	X
63	X

Bomba Horizontal

El tiempo en que demora en explotar la bomba horizontal es de 4,5 segundos.

Estas explotan a 4x en forma horizontal, por lo tanto la colisión es dada en el eje (X).

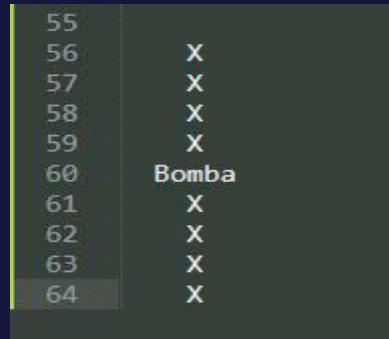
59	
60	XXXX Bomba XXXX
61	

Mecánicas

Bomba vertical

El tiempo en que demora en explotar la bomba horizontal es de 4,5 segundos.

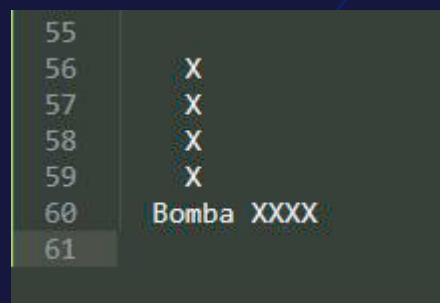
Estas explotan a 4x en forma vertical, por lo tanto la colisión es dada en el eje (Z).



Bomba en L

El tiempo en que demora en explotar la bomba horizontal es de 4,5 segundos.

Estas explotan a 4x en forma horizontal (arriba) y vertical (lado derecho), por lo tanto la colisión es dada en el eje (X,Z).



Power ups

x2

Potencia x2

Carreta

El jugador que haya recogido esta mejora incrementa el rango de la explosión de las bombas, el cual es potenciada 2x de la potencia inicial.

Mina:

Artefacto que detona al pasar por encima de él, causa la muerte del jugador.



Velocidad x2:

Incrementa la velocidad de desplazamiento en el mapa a un jugador 2x a la velocidad inicial por 30 segundos.

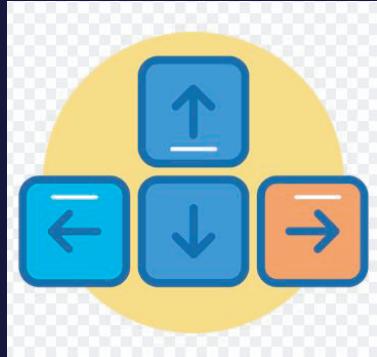


Velocidad $\frac{1}{2}$:

Disminuye la velocidad de desplazamiento a la mitad de la velocidad inicial por 10 segundos.

55	(X)
56	(X)
57	X
58	X
59	X
60	(XX)XX Bomba XX(XX)
61	X
62	X
63	(X)
64	(X)

Controles



En el menú de inicio el jugador tendrá como opción definir los controles con los que quiera jugar en la partida, en caso que no sean definidos los controles, serán las teclas (W,S,D,A,F, SPACE) Por defecto.

Up: Arriba (W)

Down: Abajo (S)

Rigth: Derecha (D)

Left: Izquierda (A)

Jump: Saltar (SPACE)

PonerBomba: (F)

Tecnobomber

Iniciar Juego

Elegir personajes

Configuración

Instrucciones

Configuración

Controles de personajes

Up:

Down:

Rigth:

Left:

Jump:

Place :

Up:

Down:

Rigth:

Left:

Jump:

Place :