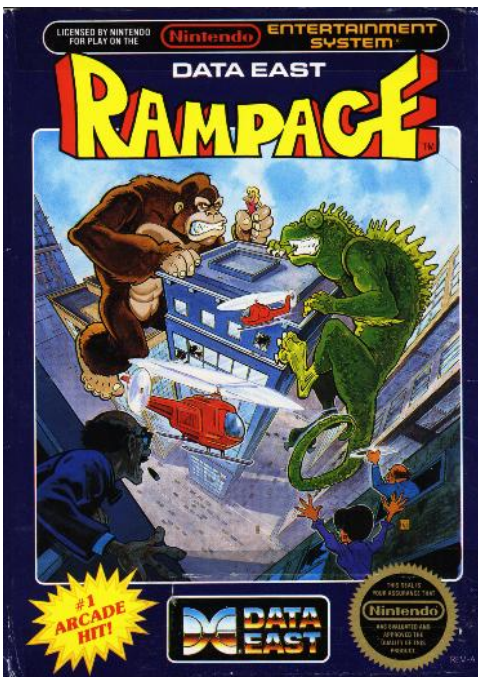


Propuestas de juegos para implementar en el Taller de Diseño e implementación de Video Juegos 2011

Contents

Propuesta de Taller: “Rampage”	2
Introducción y Reglas.....	3
Gráficos	4
Sonidos.....	6
Referencias.....	6
Propuesta de Taller: “ Elevator Action”	7
Introducción y Reglas.....	8
Gráficos	9
Sonidos.....	10
Referencias.....	10
Propuesta de Taller: “Circus Charlie”	11
Introducción y Reglas.....	12
Gráficos	12
Sonidos.....	13
Referencias.....	13
Propuesta de Taller: “Bomb Jack”	14
Introducción y reglas	15
Gráficos	16
Sonidos.....	17
Referencias.....	17
Otras posibles propuestas	17

Propuesta de Taller: “Rampage”



Introducción y Reglas

Rampage fue creado en 1986 por Bally Midway. Es un juego que se puede jugar tanto con un solo jugador o también como multi jugador, de tal forma que cada jugador toma el control de un monstruo gigante que intenta destruir los edificios de las ciudades intentando sobrevivir a los ataques de tanques y helicópteros militares. Cada nivel es completado cuando todos los edificios son destruidos.

El juego puede ser jugado hasta por tres jugadores simultáneamente, cada jugador puede tomar el control de George (Gorilla), Rafa (gigantesco hombre lobo) y/o Lizzie (especie de dinosaurio).

Los monstruos pueden saltar trepar edificios y golpear con golpes de puño a los enemigos y a los edificios. Los edificios al ser golpeados se deterioran hasta llegar al punto que se derrumbarán.

Los monstruos son dañados por los disparos de los helicópteros y tanques. La salud de los monstruos se puede recuperar cuando estos comen frutas, pollos o soldados. Si la salud del monstruo es muy mala, estos se convierten en humanos, que aparecen desnudos en la pantalla tapándose los genitales con las manos, en este estado el jugador puede ser comido o asesinado por cualquiera en el juego. Si el jugador sobrevive determinado tiempo en este estado, se convierte nuevamente en un monstruo, con la barra de vida completa. Los monstruos también pueden agarrar con sus manos a personas que aparecen en las ventanas de los edificios.

Gráficos

Gráfico de pantalla de presentación del juego.

Menús con las opciones:

- Comenzar a jugar
- Lista de records
- Como jugar

Estas opciones de menú deberán ser elegibles con el teclado y con el mouse por lo que, al posar el puntero sobre alguna de ellas, deberá indicarse que se está por seleccionar esa opción en alguna forma gráfica y/o sonora.

Lista de records mostrará la lista de los mejores puntajes. Los mejores puntajes se introducirán al terminar una partida (si corresponde). Será necesario crear una pantalla especial para el ingreso del nombre del jugador que entre en la lista.

Cómo jugar mostrará en forma de texto (por ejemplo) las reglas del juego y las teclas con las que jugar. Generalmente existe un botón que permite volver al menú principal.

Gráficos del juego:

Sera necesario definir:

- **Gráficos de las ciudades:** La idea es que sean bloques con los que se puedan construir desde zonas bajas hasta rascacielos. Concretamente habrá 3 elementos principales a construir:

- Piso donde estará asentada la ciudad.
- Bloques con los cuales están formados los edificios y casas.
- Fondo panorámico

- **Gráficos de Animaciones:** Nuestro personaje, así como los enemigos deberán tener animaciones que permitan diferenciar qué es caminar, saltar y caer de un salto. Concretamente estos gráficos serán:

<Gráficos de caminar>: Definen a nuestro personaje caminando

<Gráficos de saltar>: Definen el comienzo del salto

<Gráficos de caer>: Definen el pasaje desde la altura máxima a empezar a caer

<Gráficos de aterrizar>: Definen cómo aterriza el personaje al tocar el piso (caída, amortiguación y restitución hacia su postura de estar de pie)

<Grafico de estar de pie> Grafico de postura normal del personaje. Es de donde parten todas las animaciones restantes

<Grafico de recibir un daño>

<Grafico de golpear un edificio>

Habrà un conjunto similar de gráficos para los enemigos. (Helicópteros, autos, personas)

Además se deben implementar

<Animación al derrumbarse un edificio>

<Animación al destruirse un tanque o un helicóptero>

<Animación al pasar un nivel>

<Gráficos de transición del monstruo al transformarse en ser humano>

En la opción comenzar a jugar, comenzara el juego y el jugador podrá optar entre elegir a George, RAFA, o LIZZIE como su personaje.

Sonidos

Los sonidos pueden agruparse en música de ambiente y efectos de sonido. El tipo de música deberá estar en armonía con el ambiente gráfico del juego.

La lista de sonidos es la siguiente:

- Música de inicio del juego, en la pantalla principal
- Música del juego
- Sonido al golpear un edificio
- Sonido al derrumbarse un edificio
- Sonido de disparo de los helicópteros
- Sonido de morir
- Sonido de hacer el nivel completo

Referencias

<http://www.youtube.com/watch?v=8ihoqNzOBHM&feature=related>

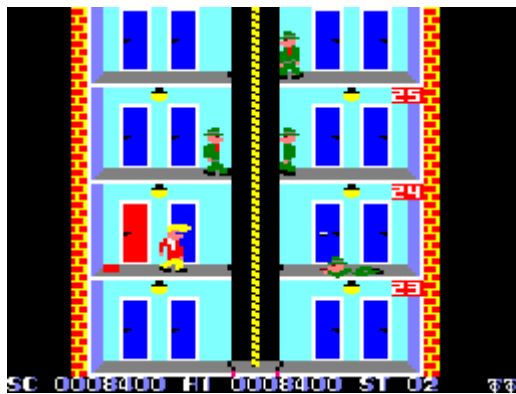
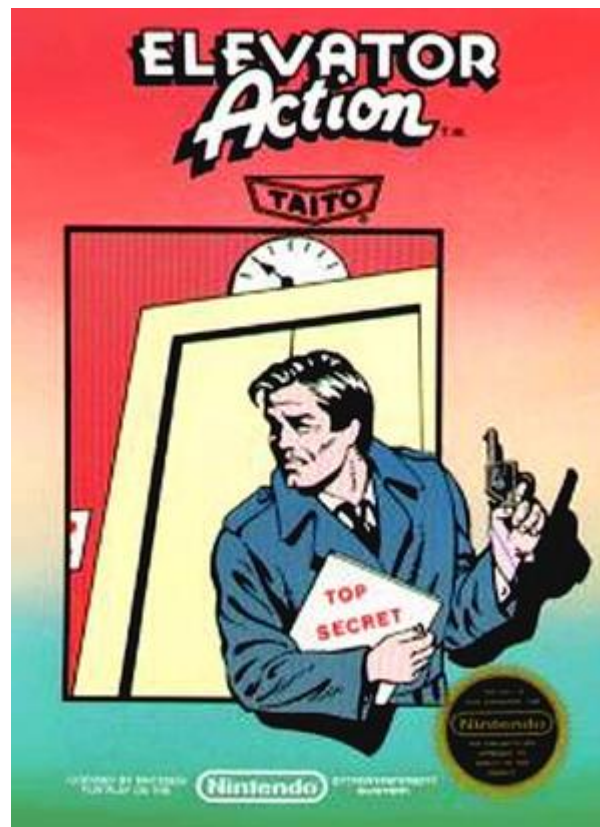
<http://www.youtube.com/watch?v=4LEHAQq4eKk>

<http://www.youtube.com/watch?v=BoFDdmD2T6k>

<http://www.abandonia.com/en/downloadgame/167>

<http://sourceforge.net/projects/dosbox/files/dosbox/0.74/DOSBox0.74-win32-installer.exe/download>

Propuesta de Taller: “Elevator Action”



Introducción y Reglas

El jugador controla al *Agente 17*, alias "Otto". Otto es un agente secreto de una organización no reconocida en el juego, y que debe robar una serie de documentos que se encuentran en un gran edificio por el que el espía entrará normalmente por el techo, y que recogerá sorteando a diversos enemigos y utilizando el sistema de ascensores y escaleras del edificio. Una vez que ha recogido todos, Otto debe escapar a través de un coche que se encuentra esperando en la planta baja del local.

El jugador asume el papel de un espía que se infiltra en edificios con ascensores. Éste debe recoger documentos secretos en las diferentes habitaciones del edificio y atravesar los diferentes pisos del edificio aprovechando el sistema de elevadores del edificio, tanto ascensores como escaleras mecánicas, y que serán más complejos a medida que avancemos en el juego. Además cada nivel está lleno de agentes enemigos que intentarán evitar el robo de los documentos y que aparecen de puertas cerradas en cada piso. El jugador podrá esquivarlos, patearlos o dispararlos, en principio con una pistola, y perderá la vida si recibe un disparo del enemigo, cae por un hueco o es aplastado por un ascensor.

La mayoría de las puertas del edificio en color azul están cerradas, y por ellas saldrán nuestros enemigos. Sin embargo, el jugador podrá entrar por las puertas de color rojo. Las puertas en rojo con un signo de interrogación (?) permiten cambiar de arma (metralleta o granadas) u obtener bonificaciones, y las puertas en rojo con un signo de exclamación (!) tienen los documentos que el espía está buscando. Al llegar al último piso con todos los documentos, el jugador supera el nivel. Sin embargo, si éste se olvidase de alguno regresaría automáticamente al piso donde se encuentra y tendría que volver a bajar al último piso por sus propios medios.

Gráficos

Gráfico de pantalla de presentación del juego.

Menús con las opciones:

- Comenzar a jugar
- Lista de records
- Como jugar

Estas opciones de menú deberán ser elegibles con el teclado y con el mouse por lo que, al posar el puntero sobre alguna de ellas, deberá indicarse que se está por seleccionar esa opción en alguna forma gráfica y/o sonora.

Lista de records mostrará la lista de los mejores puntajes. Los mejores puntajes se introducirán al terminar una partida (si corresponde). Será necesario crear una pantalla especial para el ingreso del nombre del jugador que entre en la lista.

Cómo jugar mostrará en forma de texto (por ejemplo) las reglas del juego y las teclas con las que jugar. Generalmente existe un botón que permite volver al menú principal.

Gráficos del juego:

Sera necesario definir:

Gráficos del edificio: Fondo de un edificio con un ascensor en medio. En cada piso se encuentran puertas y escaleras

Gráficos de Animaciones: Nuestro personaje, así como los enemigos deberán tener animaciones que permitan diferenciar qué es caminar, saltar y caer de un salto. Concretamente estos gráficos serán:

<Gráficos de caminar>: Definen a nuestro personaje caminando

<Gráficos de saltar>: Definen el comienzo del salto

<Gráficos de caer>: Definen el pasaje desde la altura máxima a empezar a caer

<Gráficos de aterrizar>: Definen cómo aterriza el personaje al tocar el piso (caída, amortiguación y restitución hacia su postura de estar de pie)

<Grafico de estar de pie> Grafico de postura normal del personaje. Es de donde parten todas las animaciones restantes

<Grafico de recibir un daño>

<Grafico al morir>

Habr  un conjunto similar de gr ficos para los enemigos

Adem s se deben implementar

<Animaci n al obtener un documento secreto>

<Animaci n al pasar un nivel>

Sonidos

Los sonidos pueden agruparse en m sica de ambiente y efectos de sonido. El tipo de m sica deber  estar en armon a con el ambiente gr fico del juego.

La lista de sonidos es la siguiente:

- o M sica de inicio del juego, en la pantalla principal
- o M sica del juego
- o Sonido al disparar
- o Sonido al moverse el ascensor
- o Sonido de morir
- o Sonido de hacer el nivel completo
- o Sonido al obtener un documento

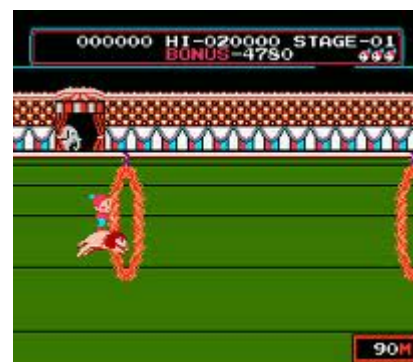
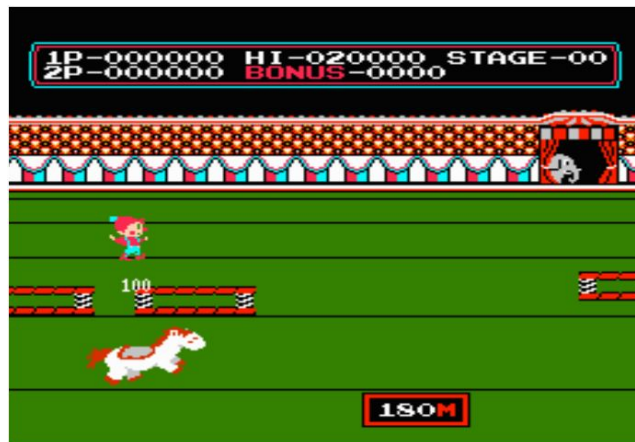
Referencias

<http://www.youtube.com/watch?v=durTn-5IAms>

<http://www.youtube.com/watch?v=1PQqDH8BIjg&NR=1>

<http://www.youtube.com/watch?v=uor3gaAsHFY&feature=related>

Propuesta de Taller: “Circus Charlie”



Introducción y Reglas

Circus Charlie es un juego de plataformas en donde el jugador debe guiar a la estrella circense Circus Charlie a través de seis eventos propios de un circo, incluyendo anillos de fuego, caminar sobre una cuerda floja, caminar sobre pelotas, montar un caballo y hacer un acto con trapecios. El juego finaliza cuando Charlie pierde todas sus vidas. Los distintos niveles por los que transita son

1. Monta un león saltando aros de fuego.
2. Camina sobre una cuerda floja mientras saltas los monos que aparecen.
3. Saltar sobre trampolines.
4. Salta sobre pelotas de playa gigantes.
5. Monta un caballo y esquiva los obstáculos.
6. Trapecio.

Gráficos

Gráfico de pantalla de presentación del juego.

Menús con las opciones:

- Comenzar a jugar
- Lista de records
- Como jugar

Estas opciones de menú deberán ser elegibles con el teclado y con el mouse por lo que, al posar el puntero sobre alguna de ellas, deberá indicarse que se está por seleccionar esa opción en alguna forma gráfica y/o sonora.

Lista de records mostrará la lista de los mejores puntajes. Los mejores puntajes se introducirán al terminar una partida (si corresponde). Será necesario crear una pantalla especial para el ingreso del nombre del jugador que entre en la lista.

Cómo jugar mostrará en forma de texto (por ejemplo) las reglas del juego y las teclas con las que jugar. Generalmente existe un botón que permite volver al menú principal.

Gráficos del juego:

Sera necesario definir:

Gráfico del nivel, ejemplo nivel uno, con un fondo de circo, aros prendidos fuegos y plataforma final

Gráficos de Animaciones: Nuestro personaje debe tener animaciones que permitan diferenciar qué es andar, saltar y caer de un salto. Concretamente estos gráficos serán:

<Gráficos de andar>: Definen a nuestro personaje andando

<Gráficos de saltar>: Definen el comienzo del salto

<Gráficos de caer>: Definen el pasaje desde la altura máxima a empezar a caer

<Grafico Posición normal> Grafico de postura normal del personaje. Es de donde parten todas las animaciones restantes

<Grafico de quemarse con aro>

Sonidos

Los sonidos pueden agruparse en música de ambiente y efectos de sonido. El tipo de música deberá estar en armonía con el ambiente gráfico del juego.

La lista de sonidos es la siguiente:

- Música de inicio del juego, en la pantalla principal
- Música del juego
- Sonido al prenderse fuego
- Sonido al saltar
- Sonido de hacer el nivel completo
- Sonido de perder todas las vidas

Referencias

<http://www.youtube.com/watch?v=toelxrRtbFg&feature=related>

Propuesta de Taller: “Bomb Jack”



Introducción y reglas

Se trata de realizar una réplica del juego bidimensional creado en 1984 por Thekan.

Un pequeño ratón volador, BombJack (BJ), debe desactivar bombas que se encuentran en diversas plataformas fijas. Para alcanzarlas y desactivarlas, deberá saltar pudiendo permanecer y saltar desde las plataformas para lograr alcanzar las bombas más altas.

Una serie de enemigos intentarán evitar que BJ alcance las bombas. Algunos enemigos realizan caminos predefinidos, lo que permite a BJ (en realidad, al jugador) tener más control sobre cómo saltar para alcanzar las bombas. Otros, sin embargo, perseguirán a BJ.

Del conjunto de bombas que aparece en pantalla, habrá siempre una con la mecha encendida. El jugador obtendrá un puntaje mayor si desactiva esa bomba antes que cualquier otra. Al ser desactivada, otra del conjunto pasará a tener su mecha encendida. Si BJ desactiva las bombas en el orden que lo indican las mechas acumulará más puntos (en forma multiplicativa) que si lo hace en forma desordenada.

Ciertas bombas estarán activadas mostrándose una mecha encendida y un temporizador (timer) que irá haciendo una cuenta regresiva de tiempo. Cuando los temporizadores lleguen a cero explotarán haciendo perder una vida a BJ (por lo que deberán desactivarse antes de que esto suceda).

Cualquier contacto del ratón con los enemigos hará que BJ pierda una vida.

Al completar una pantalla de bombas, se irá a la siguiente en la que aumentará la dificultad en cuanto a la cantidad de enemigos que aparezcan en pantalla.

Las pantallas presentan las plataformas, las bombas y un fondo alusivo a algún tema.

Ocasionalmente aparecerán premios en pantalla los que harán ganar puntos a BJ. Algunos de estos premios desaparecerán luego de un cierto tiempo. Otros premios harán que los enemigos se transformen en “comestibles” (al estilo pacman) durante un cierto tiempo.

El sistema deberá mantener una tabla con los mejores puntajes, la cual será accedida desde el menú principal.

Gráficos

Gráfico de pantalla de presentación del juego.

Menús con las opciones:

- Comenzar a jugar
- Lista de records

Estas opciones de menú deberán ser elegibles con el mouse por lo que, al posar el puntero sobre alguna de ellas, deberá indicarse que se está por seleccionar esa opción en alguna forma grafica y/o sonora. Se pueden agregar más opciones, como velocidad del juego, etc.

Lista de records mostrará la lista de los mejores puntajes. Estos puntajes se introducen al terminar una partida (si corresponde). Será necesario crear una pantalla especial para el ingreso del nombre del jugador que entre en la lista.

Cómo jugar mostrara en forma de texto (por ejemplo) las reglas del juego y las teclas con las que jugar. Generalmente existe un botón que permite volver al menú principal.

Gráficos del juego:

- Gráficos de BJ caminando, saltando, en el aire subiendo, en el aire bajando y aterrizando.
- Enemigos volando (por lo menos 2 tipos)
- Plataformas
- Fondos de pantalla
- Bombas
- Premios
- Enemigos transformados
- BJ muriendo

Otros elementos gráficos que generalmente aparecen son:

- Gráfico de game over (por ejemplo: texto que diga Game Over)
- Sonido de game over

Sonidos

- Música de presentación del juego
- Sonido de comida de bomba
- Sonido de comida de premio
- Sonidos de enemigos al volar
- Sonido de la muerte del personaje.

Referencias

<http://www.youtube.com/watch?v=Eer6CSb2mOY>

http://www.youtube.com/watch?v=Dzlu_TDaWNQ

<http://www.youtube.com/watch?v=alUQf-NrCDM>

Otras posibles propuestas

Exictebike: <http://www.youtube.com/watch?v=OtwIbPyQQPk>

Famicom grandprix: <http://www.youtube.com/watch?v=DAitUUKg7aA>

Road Fighter: <http://www.youtube.com/watch?v=Q7MsDFLTMMY&feature=related>