

Eggs Keeper - project doc version 0.2

Universo

Mundo fantástico de magos y dragones.

Historia

Los huevos de dragón son objetos muy valorados por los magos y hechiceros, por eso nuestro malvado héroe se subirá a uno de los principales nidos de estas criaturas e intentará atrapar todos los huevos que vayan soltando en el.

Ambientación

Tipo dibujo animado muy colorido.

Personajes

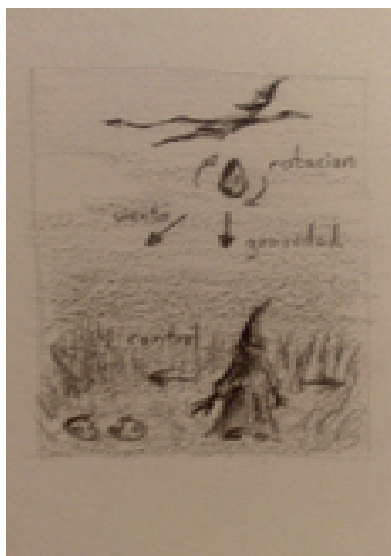
Somos un mago malvado que se sube a un nido de dragones para robar sus huevos.

Enemigos

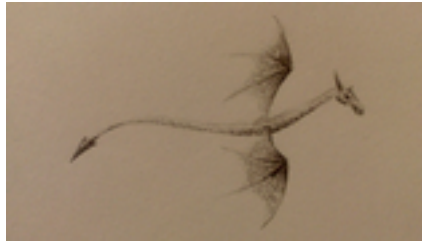
Los dragones a veces te detectan y lanzan bolas de fuego en vez de huevo.

Jugabilidad

La pantalla se **orienta** en vertical, y no permitiremos el cambio de orientación.



Irán apareciendo **dragones** sobrevolando la parte superior de la pantalla. Los dragones transportan huevos, los cuales tenemos que obtener lanzando hechizos mágicos a sus portadores. Estos nos lanzarán bolas de fuego para defenderse.



El **jugador** tendrá que disparar un hechizo al dragón para que este suelte el huevo que porta. Una vez lanzado el huevo habrá que mover al mago para que los atrape, evitando que caigan al suelo y se rompan, mientras esquivamos los ataques de los dragones.

Partimos de un **hechizo** básico tipo proyectil que lanzaremos al dragón para que este suelte el huevo que lleva. El hechizo tendrá un tiempo de recarga para evitar que el jugador use ráfagas y sea trivial acertar al objetivo. Los parámetros variables serán:

- velocidad del proyectil
- tamaño del proyectil
- tiempo de espera tras el lanzamiento (cooldown)

Los **huevos** de dragón serán de diferentes tipos, diferenciándose por el color. Los básicos darán puntos, otros darán algún beneficio o poder, y otros serán dañinos. Estos efectos serán temporales, excepto los que modifiquen las vidas.

- **Básicos:** Añadirán simplemente puntos al marcador del jugador
- **Buenos:** Hechizo mejorado, aumenta la velocidad de movimiento, inmunidad a daños o añade una vida extra.
- **Malos:** Pierdes velocidad de movimiento, pierdes una vida, te impide usar hechizos.



Para que no sea tan sencillo, los **dragones** se defenderán lanzando bolas de fuego. Estos ataques consistirán en varios proyectiles que parten de la boca del dragón y caerán en abanico sobre la zona donde se encuentre el jugador.



El **objetivo** del juego es alcanzar el mayor número de puntos posible, finalizando la partida cuando se te acaben las vidas.

Target

Android.

Tecnología

Motor gráfico propio en OpenGL ES 2.0 para Android.

Distribución

Libre

Claves del éxito

Es sencillo al principio y poco a poco aumenta la dificultad. No requiere aprender complejas instrucciones, enseguida se entiende la mecánica jugando.

La posibilidad de superarse crea atracción por volver a jugar.

Un toque de humor con los dibujos y animaciones.

Otros formatos

Puede portarse para tablets Android y consola OUYA.

Autor

David Henar
Shadoware - 2012