

Dual Zone



Fila 120

Puestos 23, 24

Eloy Joaquín Ribera Pastor (AgeR)

info@andorstudios.com

Emilio José Molina Cazorla (Mars Attacks!)

ej.molina.c@gmail.com

Índice

1. Resumen del proyecto.....	3
2. Instrucciones de instalación.....	3
3. Instrucciones de uso.....	3
4. Justificación de diseño y decisiones tomadas.....	3
5. Log histórico.....	4
6. Conclusiones.....	5

1. Resumen del proyecto

Dual Zone es un juego basado en la supervivencia durante el máximo periodo de tiempo en el terreno de juego de una nave de fuego y otra de agua. Para ello, los jugadores deberán colaborar a la hora de evitar el ataque de la nave de su compañero por parte de hordas de enemigos que surgirán aleatoriamente en el tiempo y el espacio. Sólo la pericia de tu compañero a la hora de interceptar con su estela (o colisionar directamente) contra las naves rivales podrá asegurar tu supervivencia.

2. Instrucciones de instalación

El juego no necesita instalación. Basta con descomprimir la carpeta DualZone.zip en cualquier lugar del ordenador y ejecutar el archivo DualZone.exe.

3. Instrucciones de uso

Mediante las teclas 'W', 'A', 'S' y 'D' para el jugador 1, y las teclas de cursor para el jugador 2 (todas ellas configurables desde el menú de opciones), el jugador podrá manejar su nave en tres modos de juegos distintos:

-Cooperativo, donde deberán ayudarse para permanecer (durante los 60 segundos de duración de cada fase) a salvo de los entes rivales, también de agua y fuego, que se lanzarán a por el jugador opuesto.

-Deathmatch, donde el objetivo cambia para tratar de hacer colisionar al otro jugador contra tu estela. Cuidado, porque si chocas directamente con él, ambos perderéis una vida.

-Panic Mode, donde deberás poner a prueba tus reflejos durante tiempo indefinido y una dificultad cada vez más complicada.

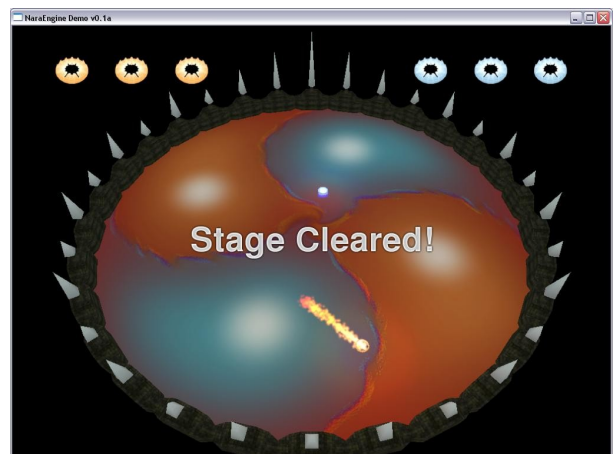
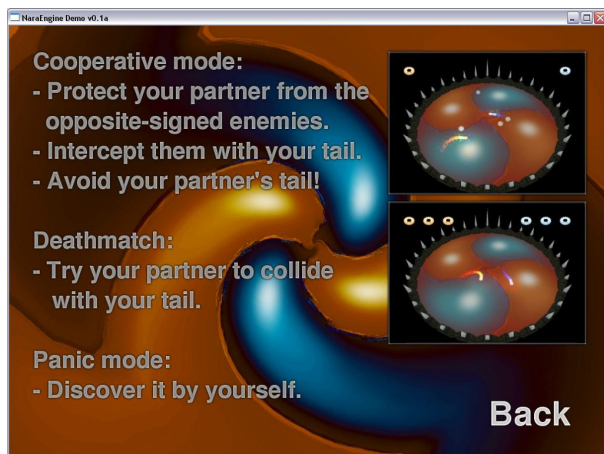
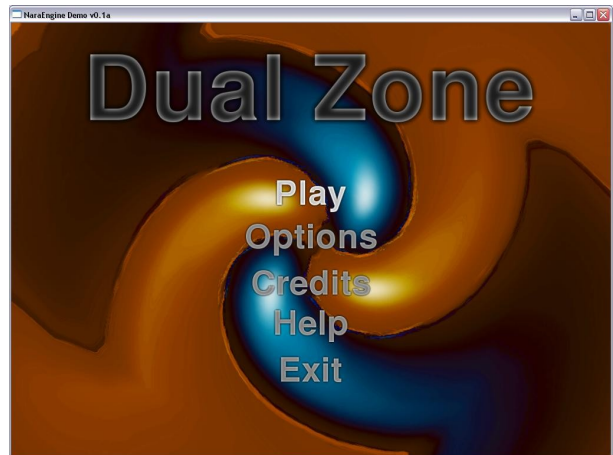
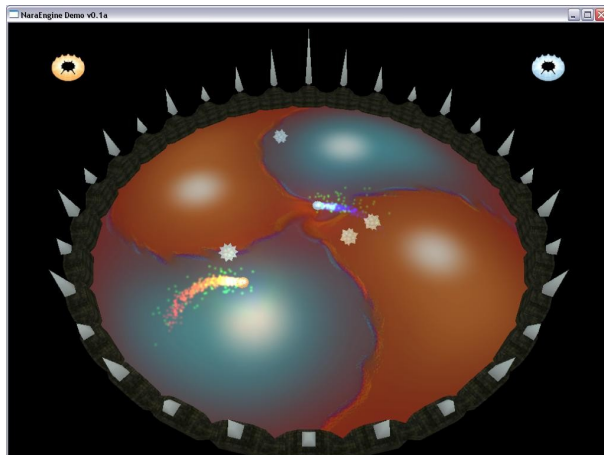
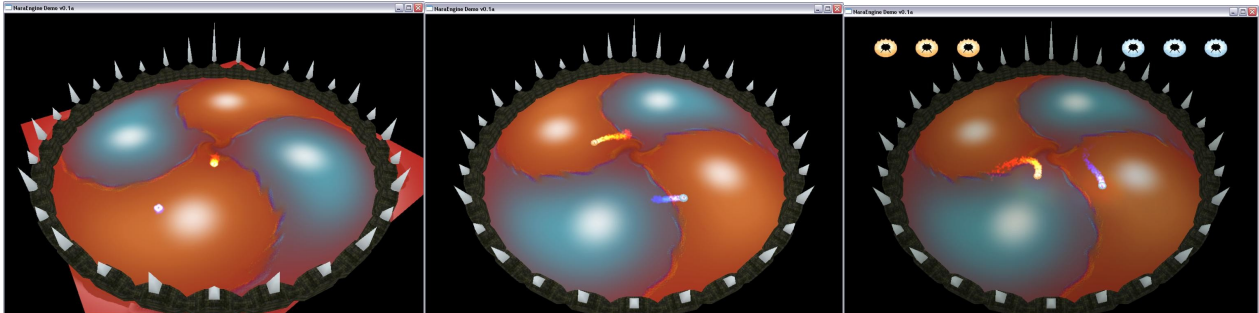
4. Justificación de diseño y decisiones tomadas

Los elementos de la competición elegidos han sido “agua”, “cooperación” y “aleatoriedad”. El juego se suscribe a la base filosófica de los opuestos complementarios: Una nave de fuego y otra de agua se enfrentan a la aparición aleatoria de enemigos del signo opuesto. Sólo la nave del mismo signo es invulnerable a ellos, y es capaz de neutralizar su poder haciéndolos colisionar contra su estela o contra él mismo. Por lo tanto, para sobrevivir en los modos de juego cooperativos deberán aprender a coordinarse.

Para darle un toque más abstracto, tanto los personajes como el entorno son formas geométricas modificadas, sin ningún elemento figurativo representativo.

5. Log histórico

Aunque añadimos un breve repaso de la evolución del conjunto del juego, puede consultarse online en el blog de Andor Studios: <http://www.andorstudios.com/blog/>



6. Conclusiones

A pesar de algunos momentos de frustración por las caídas energéticas de nuestra zona, y el retraso que ha supuesto la aparición de ciertos bugs, **Dual Zone** es probablemente el juego mejor acabado en menos tiempo del que el grupo ha creado hasta ahora. A pesar de su sencillez, o quizá gracias a ella, ha resultado un producto divertido y adictivo.

De cara al futuro del juego se modificarán levemente algunas rutinas para expandir sus capacidades y pulir su presentación gráfica y sonora. También se crearán distintos temas para cada modo de juego, que recojan mejor el espíritu del mismo.

Las sugerencias a aportar son similares a las de la anterior edición: un concurso que requiere de tanta dedicación y saber hacer, merece más y mejores premios. Además, la creación de la memoria dentro del tiempo de entrega reduce significativamente un tiempo precioso para los últimos retoques, y tal vez debería poder entregarse entre dos o tres horas después de la deadline del proyecto en sí (teniendo en cuenta que probablemente habrá una cena en medio). La última crítica (pero no por ello menos importante) es para el nombre del concurso en sí: “programación rápida” no hace mención a la importante labor de diseñadores, grafistas y músicos. “Desarrollo rápido” sería mucho más justo.

Aparte de eso, como siempre, es de agradecer la existencia de una iniciativa de este tipo, que nos fuerza a rendir al máximo y poner nuestros conocimientos y aguante al límite de sus capacidades.