

¡A POR EL GOL!

Descripción

Se trata de un juego para 2 jugadores cuyo objetivo es el de insertar la pelota de fútbol en la red del oponente. El Jugador 1 controla al jugador azul mediante las teclas Q y A para desplazarse hacia arriba o hacia abajo, y O y P para desplazarse hacia la izquierda y hacia la derecha. El jugador 2 usará las teclas cursor para controlar al jugador rojo.

Cada una de las porterías quedará protegida por un portero controlado por ordenador, quien hará todo lo posible por evitar el gol. También deberás evitar al árbitro, quien se moverá a través del campo y de vez en cuando intentará hacerse con la pelota.

Cómo se creó el juego

En primer lugar, creé el movimiento de todos los objetos. Utilicé el movimiento en ocho direcciones de K&P para ambos jugadores y la opción Rebote para la pelota. El árbitro tiene un movimiento predefinido y se mueve a través de la pantalla siguiendo una secuencia. Los porteros también tienen una secuencia predefinida. A continuación, evité que los jugadores y la pelota saliesen de la pantalla. Todas las demás opciones del juego se crearon mediante una detección de colisiones. Por ejemplo: si el jugador azul colisiona contra el jugador rojo, ambos dejarán de moverse. La única dificultad que se presentó fue a la hora de que el jugador lanzase la pelota hacia la misma dirección a la que se dirigía. Esto fue posible ya que en Klik & Play se puede obtener la información deseada a partir de cualquier obstáculo, por lo tanto descarté la dirección de los jugadores y a continuación seleccioné que botase la pelota.

Sugerencias para mejorar el juego

Las posibilidades de este juego son ilimitadas. Apenas dispuse de tiempo, por lo que no pude implementar las ideas que tenía en mente.

Si deseas editar este juego por tu cuenta, intenta añadir algunas de las características que aparecen a continuación. Todas ellas son posibles a través de Klik & Play.

1. Concédetele al árbitro un grado de inteligencia y haz que siga a la pelota. De esta forma, parecerá más real ya que el árbitro intentará estar encima de la acción en todo momento.
2. Dispón de varios colores para que el jugador pueda seleccionar el color para su equipo.
3. Intenta implementar todas las reglas del fútbol. De esta forma se detectarían los saques de banda, lanzamientos desde portería, corners, final de la primera parte, etc.
4. Implementa un sistema de faltas. Podrás hacerlo con facilidad. Tan solo tienes que fijar una nueva condición que diga: "si el jugador azul colisiona con el jugador rojo mientras esté pulsando una tecla en particular", entonces... bueno, pon lo que quieras. Si lo deseas, podrás insertar una imagen de un jugador tendido en el campo mientras ejecutas un muestreo de música.