

Paranoid Death Police

El juego consiste en un policía que no puede distinguir a unos monstruos con unos civiles, su deber es eliminar a todos los monstruos sin dañar a ningún civil. Afortunadamente hay un rayo que aparece al inicio de cada nivel. Éste le permite diferenciar a los personajes y así podrá tomar la decisión de a quien dispararle.

Objetivo: El jugador debe deshacerse de todos los monstruos evitando dañar a los civiles. Hay un sistema de puntaje en el cual sólo al llegar al 100% se logra pasar de nivel. Matar a un monstruo otorga puntos, disparar a un civil reinicia el nivel.

Mecánica del rayo: Al inicio de cada nivel cae un rayo durante aproximadamente 1-2 segundos, este destello permite al jugador visualizar la verdadera naturaleza de cada personaje (si es monstruo o civil) y así el jugador podrá decidir después a quien eliminar. El jugador no puede disparar durante el rayo.

Acciones: El jugador es representado por un policía para interactuar con el espacio, éste puede moverse en todas las direcciones (horizontalmente y saltar) y puede disparar con su arma utilizando el mouse (click dispara, mover el mouse apunta. Hay una línea guía saliendo de la pistola). En los niveles finales el policía posee una linterna que ilumina hacia donde está el cursor.

Dinámicas: El jugador deberá recordar cada vez que ve el rayo donde se ubica cada inocente y así podrá ir avanzando cada nivel. Si el jugador está distraído al inicio del nivel y no logra localizar a los inocentes, tendrá un botón de reinicio del nivel para poder ver de nuevo.

Espacios: El escenario se presenta siempre de la misma forma, los monstruos/civiles estarán ubicados en la parte inferior del juego (espacio plano, los NPC se mueven solo de forma horizontal y nunca se detienen) mientras que el jugador se mueve en unas plataformas arriba de éstos, las plataformas varían su forma en cada nivel habiendo también algunas plataformas que las balas no pueden atravesar.

Objetos y atributos: El jugador porta una pistola y una linterna, la pistola es utilizada en todos los niveles mientras que la linterna se usa nada más en los niveles más avanzados.

Comentario: Los monstruos aparecen cada vez que se reinicia el nivel en un lugar distinto, para así evitar que el jugador pueda tener mucho tiempo para recordar donde está cada uno.

