

## NEON BIT

**Idea de juego:** El juego sigue la historia de un detective de cabello verde y traje elegante que se da cuenta de que su mundo digital está siendo destruido. Sus amigos y conocidos comienzan a desaparecer misteriosamente, lo que lo lleva a descubrir que su juego ha sido infectado por un virus maligno. A medida que avanza, se enfrenta a diversos enemigos y obstáculos, incluyendo bichos digitales y errores en el código. Al aprender a manipular su propio código, adquiere habilidades especiales que le permiten enfrentarse al virus y salir del juego, llegando hasta el escritorio de la computadora del jugador. Su objetivo final es alertar al usuario sobre la amenaza y eliminar el virus, reconstruyendo el juego para restaurar el equilibrio.

**Proceso de animación:** Cada animación del juego ha sido creada mediante Aseprite, utilizando un enfoque de fotogramas clave y animación cuadro por cuadro para lograr movimientos fluidos y expresivos.

### 1. Animación del detective:

- Se diseñó un sprite sheet con las posiciones básicas: caminar, correr, salta en su mismo sitio, saltar adelante y atacar.
- Se aplicó interpolación manual entre fotogramas en Aseprite para suavizar las transiciones entre movimientos.

### 2. Animación del entorno:

- Actualmente solo se ha desarrollado la portada del juego.
- Se proyecta que el escenario donde cambie dinámicamente conforme avanza la historia, mostrando la corrupción del código con texturas distorsionadas y elementos que desaparecen.
- Al llegar al escritorio de la computadora, se planea usar animaciones inspiradas en interfaces digitales para simular la interacción del detective con el sistema operativo.

### Información de fotogramas:

- **Velocidad de animación:** Se utilizarán de 8 a 16 fotogramas según la acción requerida.
- **Animaciones clave:**
  - Correr: 7-12 fotograma con una duración de 130 milisegundos cada uno.
  - Caminar: 7 fotogramas con una duración de 140 milisegundos.
  - Saltar en el mismo sitio: 8 fotogramas con duración de 100 milisegundos.
  - Ataque básico: 8 fotogramas con duración de fotogramas de 100 milisegundos hasta el fotograma nr6 que hasta el fotograma 8 tiene una duración de 120 milisegundos cada fotograma.
  - Saltar adelante: 6 fotogramas con duración de 90 milisegundos.

**Información adicional:**

- En el tema de exportar los sprites, asesprite no me dejó exportarlo como una imagen entera, pero igualmente se puede ejecutar las imágenes en conjuntos en asesprite.