

# Idea Inicial

**Danier Santiago Ortega Restrepo**

**c.c.1036681098**

**Jose Manuel Rivera Villa**

**c.c.1000860503**

Departamento de Ingeniería Electrónica y

Telecomunicaciones

Universidad de Antioquia

Medellín

Octubre de 2021

# Índice

1. Ideas Iniciales	2
2. Representacion grafica	2

## 1. Ideas Iniciales

Nombre del juego: ChangeSpace

Espacio: Cuadrícula de  $M \times N$  (por el momento se tiene pensado 2 filas por 3 columnas)

Vista: Tipo plataforma 2D

Animación: Pixel art

Dinámica: La dinámica principal del mismo es la música. Cada nivel tendrá como espacio jugable un escenario fijo de plataformas el cual se dividirá en zonas de tal forma que quede como una cuadrícula  $M \times N$ . El jugador será situado en la parte inferior izquierda. Luego, cada cierto tiempo, he aquí la importancia de la música, se iluminarán un número  $x$  de zonas, advirtiéndole al jugador que deberá evitar a toda costa las mismas. El objetivo será que el jugador se mueva de espacio en espacio, evitando estar situado en un espacio iluminado, pues tras un corto periodo de tiempo estos espacios se tornarán de un color sólido. Si el jugador se encuentra sobre alguno de ellos perderá la partida y tendrá que iniciar de nuevo. La posición de los espacios sombreados se generará aleatoriamente y será al ritmo de la música que estará sonando. La dificultad estará dada por la cantidad  $x$  de zonas que se iluminarán con respecto a la cuadrícula  $M \times N$ , y la velocidad en la que se generen, nuevamente se resalta la importancia de la música. El jugador ganará puntos a medida que pase más tiempo sin perder, y el nivel se considerará completo una vez termine la canción.

Se planea incorporar distintas canciones con diferente tempo para adecuar la dificultad de cada nivel, en los cuales le corresponderá un distinto tamaño de cuadrícula de ser necesario así mismo a cantidad de zonas a iluminar.

Según el avance del proyecto se planea también agregar proyectiles que serán lanzados desde los laterales del escenario en zonas aleatorias además de rocas que caeran de la parte superior, para así añadir más dificultad al juego.

## 2. Representación gráfica

Figura 1: Escenario inicial

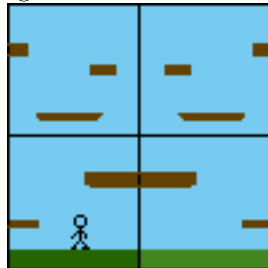


Figura 2: Escenario con zonas iluminadas

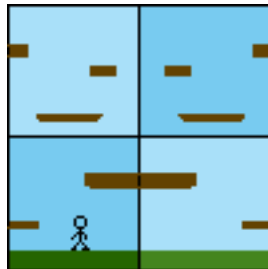


Figura 3: Escenario con las zonas de peligro

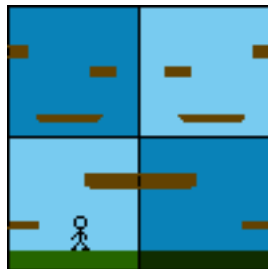


Figura 4: Cambio de zonas iluminadas

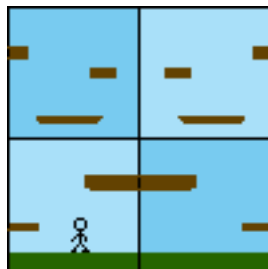


Figura 5: Movimiento del jugador

