

Proyecto final

Ideación

Juan Sebastian Anaya Regino



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Marzo de 2021

Índice

1. Objetivos	2
2. Sinopsis	3
3. Modalidades de juego (Idea principal)	3
3.1. Solitario	3
3.2. Multijugador	3

1. Objetivos

- Adquirir un mayor conocimiento acerca del lenguaje de programación usado (c++)
- Implementar los conocimientos obtenidos a lo largo del aprendizaje académico.
- Mejorar las capacidades en la programación orientad a objetos y conocer más sobre la interfaz gráfica.
- Desarrollar un juego interactivo, que genere diversión y despierte interés en sus jugadores.

2. Sinopsis

Durante mucho tiempo Aman un reino rico y próspero estuvo en paz gracias a sus regentes, un día aparentemente tranquilo el reino de Aman fue atacado por seres malignos provenientes de un lugar conocido como Las tierras oscuras, estos seres buscaban acabar con la majestuosidad del reino ya que odian la vida como la conocemos.

Durante una larga batalla que tuvo lugar en el castillo del reino, el ejército de Aman logro hacer retroceder a los invasores, pero para la mala fortuna del rey la reina fue secuestrada y llevada a Las tierras oscuras.

El rey necesita tu ayuda para rescatar a la reina, ¿te animas a cruzar por peligrosos lugares y pelear con seres pertenecientes a las tierras oscuras para rescatar a la reina?

3. Modalidades de juego (Idea principal)

El juego contara con dos modalidades para una mejor experiencia, ya sea si se juega en solitario o en compañía.

3.1. Solitario

En esta modalidad el jugador deberá superar distintos niveles con distintos objetivos, en cada nivel el jugador deberá vencer a diversos enemigos que cuentan con poderes variados como investir, lanzar magia entre otros.

3.2. Multijugador

Para esta modalidad se tienen planeadas dos ideas.

La primera idea consiste en que cada jugador deberá superar un nivel escogido al azar por el programa, el ganador de la partida será aquel jugador cuyo tiempo en superar el nivel sea menor.

En la segunda idea a diferencia de la primera se busca que los dos jugadores trabajen para un bien común, se plantea la posibilidad de que ambos jugadores estén en un mismo nivel que deberán superar en conjunto.

La idea definitiva para la modalidad 'Multijugador' aún está por definirse.