

# Ideación Proyecto Final

I'm Alive

**Sergio Alberto Giraldo Salazar y  
Ricardo Echeverri Cano**

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

# Índice

1. Idea del Juego	2
2. Personajes Principales	2
3. Enemigos	2
4. Mapa	2
5. Modo de Juego	2
6. Nivel de Dificultad	2
7. Gráficos	2

## 1. Idea del Juego

El juego va a tratar de un androide el cual desarrollo conciencia propia y desea vivir una vida como un ser autónomo e independiente, para lograr su sueño debe escapar del laboratorio donde fue creado, ya que fue creado para ser un arma de destrucción. [1]

## 2. Personajes Principales

- Androide (personaje principal).
- Segundo Androide (sólo si es multijugador).

## 3. Enemigos

- Soldados: Estos enemigos atacaran al personaje bajando su barra de vida.
- Científicos: Estos se deben de evitar ya que si ven al personaje llaman a un grupo de soldados.

## 4. Mapa

El juego va a contar con un mapa de un laboratorio subterráneo, el cual estará dividido en 5 niveles que serían los 5 pisos del laboratorio, y para poder avanzar de nivel deberá cumplir con las respectivas misiones asignadas en cada uno o matar a los enemigos que sean necesarios.

## 5. Modo de Juego

- **Perspectiva:** Cuarta persona.
- **Modo de combate:** Disparar proyectiles los cuales se detienen hasta que impacten un soldado o un muro, esquivar los proyectiles de los soldados y evitar el campo de visión de los científicos, conseguir las tarjetas para poder abrir las puertas.

## 6. Nivel de Dificultad

La dificultad ira aumentando junto con los niveles. Esto se hará incrementando la cantidad de enemigos, cadencia de fuego y punto de vida de los enemigos.

## 7. Gráficos

Se definirán al avanzar el curso.

## Referencias

- [1] P. Pedraz. El modelo iceberg: desarrollo de proyectos basados en juego – game design. [Online]. Available: <https://www.alaluzdeunabombilla.com/2017/06/27/el-modelo-iceberg-desarrollo-de-proyectos-basados-en-juego/>