

# Proyecto de Curso – Corrección de Propuesta

## Scripting

### 1. Integrantes

- Simara Villasmil – 000509719
- Esteban Puerta – 000509157

### 2. Alcance

Queremos desarrollar un plataformero 2D, en el cual el gameplay se centrará en que el jugador solo puede moverse haciendo clic a la pantalla para completar cada nivel. En este, el jugador tendrá que avanzar hacia la derecha de forma ascendente con un límite de tiempo, así como la cámara seguirá al jugador en todo momento; con un ritmo más o menos frenético que alienta al jugador a hacer su camino por el nivel lo más rápido que pueda.

Este deberá atravesar diferentes estilos de plataformas o suelos; además de tener que atravesar zonas verticales que tendrá que escalar, para así poder llegar al final de cada nivel. Sin embargo, si este cae del camino, tendrá que empezar desde el inicio del nivel con el tiempo aún corriendo; o por defecto, si el tiempo se acaba, tendrá que llegar al final antes de que una colisión mucho más rápida que el jugador lo alcance y lo lleve a iniciar de cero nuevamente y reiniciando el temporizador. De igual forma, las físicas serán un papel importante en el gameplay.

Habrán dos tipos de lo que llamaremos plataformas: de movimiento y peligrosas.

Las de movimiento no buscan más que crear dificultad y diversificar cómo tendrá que moverse el jugador en estas. Entre estos tenemos el terreno por defecto, hielo deslizante y con poca fricción, slime pegajoso, vidrio frágil al tacto del jugador, entre otras... Mientras que las peligrosas, pueden matar al jugador, y como cuando cae, será llevado al inicio del nivel sin reiniciar el tiempo. Pinchos y campos eléctricos son los que cubrirán esta categoría.

Por último, habrá mecánicas secundarias como deslizarse más lentamente al mantener clic derecho en las superficies verticales.

Estará principalmente inspirado en juegos como Geometry Dash (2013), Stick with it (2020) y Grace de Roblox (2024).

### 3. Herramientas

Programación y montaje:

- Visual Studio
- Unity (2D)

Lenguaje de programación:

- C#

Creación de assets:

- Medibang Paint

Repositorio:

- GitHub

Puede que se cambien o agreguen algunas herramientas según vaya avanzando el proceso.