

Ideación del proyecto final

Evil Dreams

Mario Andres Leal Galvis
Juan Camilo Mazo Castro

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

Índice

1. Historia	2
2. Descripción del juego	3
2.1. Objetivo	3
2.2. Jugador	3
2.3. Enemigos	4

1. Historia

Tulio es un hombre que tenía una vida normal y una familia a la que amaba. Un día al salir del trabajo tuvo un accidente automovilístico y termina internado en una clínica en coma. Un día después de un largo tiempo despierta en aquella clínica y se ve envuelto en todo un infierno, debe salir de este lugar repleto de monstruos para encontrar a su familia y averiguar qué les sucedió. Al salir de la clínica se dirige rumbo hacia a su casa, tras pasar por muchos obstáculos y llegar al fin a su casa; se encuentra con un demonio mucho más poderoso que tiene a su familia como prisionera, Tulio lo debe derrotar para rescatarlos.

2. Descripción del juego

El juego es de tipo rpg con vista desde arriba.ambientado en un personaje que se despierta de un coma y se encuentra en un mundo con demonios que quieren acabar con su vida.Este contará con dos o tres enemigos y un boss final.Tambien, contará con 3 niveles y en cada nivel tendrá diferentes enemigos.

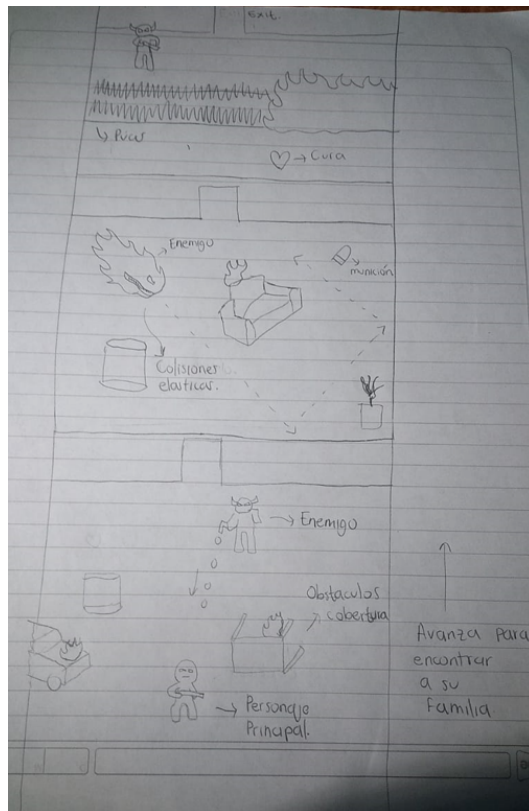


Figura 1: Idea del mapa

2.1. Objetivo

El personaje tendrá que superar los diferentes niveles sobreviviendo para poder derrotar al jefe final para liberar su familia.

2.2. Jugador

El jugador podrá tener movimientos hacia arriba,abajo,derecha e izquierda, podrá disparar a cualquier dirección para eliminar enemigos y estamos evaluan-

do la posibilidad de esquivar ataques. Podrá recoger munición y vida. El jugador tendrá que cuidar su munición ya que contará con 15 balas, cada bala inflingirá 10 de daño. Si se queda sin munición no podrá disparar y deberá recoger más munición. El personaje contará con 100 de vida.

2.3. Enemigos

- **Hechicero maldito:** Demonio que dispara balas de fuego, cada bola de fuego hace un daño de 20. El hechicero contará con una vida de 30.
- **Rebotín:** Demonio que rebota en las paredes e intenta embestir al personaje principal, cada embestida hace un daño de 10.
- **Fuego:** El fuego se encuentra en el entorno y si el jugador lo toca, recibe un daño de 12.
- **Pinchos:** Los pinchos se encuentran también en el entorno, si el jugador los toca recibe un daño de 15.
- **Satanás:** Jefe final que se encuentra en el último nivel. Tiene una vida de 150 y puede lanzar ondas de bolas de fuego. Con cada cierto porcentaje de vida su ataque cambia, se incinera e intenta embestir al jugador.