

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
3. Objetos e interacción	5
4. Cronograma de trabajo	6

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.

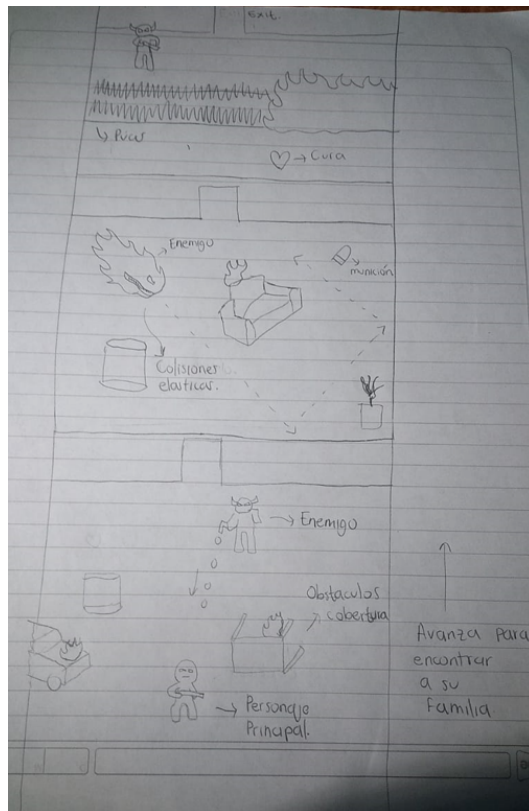


Figura 1: Idea del mapa

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 para eliminar enemigos y estamos evaluando 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.

3. Objetos e interacción

- **Personaje:** Objeto que podrá moverse, disparar, almacenar la cantidad de vida del jugador y balas con las que cuenta. Podrá interactuar con todos los objetos del escenario.
- **Proyectil:** Objeto que le permitirá al personaje y a los enemigos hacer disparos de forma rectilínea. Podrá interactuar con el personaje o los enemigos dependiendo quien lo invoque. También, interactuará con los muros para finalizar su recorrido.
- **Disparo Onda:** Este objeto es un proyectil que se desplazará en el escenario en forma de propagación de una onda armónica simple. Será especialmente usado por el jefe final del juego.
- **Enemigo1:** Este objeto representaría al enemigo antes mencionado llamado Hechicero Maldito. Podrá moverse y disparar proyectiles que podrán dañar al personaje del jugador. Además, interactuará con los muros para no salirse o traspasar el escenario.
- **Enemigo2:** Este objeto representaría el enemigo antes mencionado llamado Rebotín. Se moverá por el mapa y tendrá colisiones elásticas con los muros, lo que le permitirá tener un movimiento de rebote. Si colisiona con el personaje le hará daño.
- **Enemigo final:** Este objeto representará el jefe final del juego llamado Satanás. Podrá lanzar proyectiles, seguir al enemigo y disparar ondas. Como los demás enemigos interactuará con los muros y el personaje.
- **Muros y obstáculos:** Este objeto representará los muros y los obstáculos del escenario del juego. Su objetivo es obstaculizar el paso del jugador y los enemigos.
- **Bola cañon:** Bolas que se dispararán en forma parabólica que podrán hacer daño al personaje.
- **Cañon:** Este objeto disparará cada cierto tiempo objetos tipo bola cañon que volarán en forma parabólica y caerán al suelo del escenario.

4. Cronograma de trabajo

En la siguiente figura se observará el cronograma que se llevará a cabo para la realización del juego.

SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3
Creación Personajes principales	Cañones	Finalizar movimientos físicos
Creación Proyectiles	Enemigo 2	Sprites (Si alcanza el tiempo)
Creación de Login	Enemigo 3	Finalizar el multijugador.
Enemigo 1	Colisiones	Pruebas finales.
Vida y puntaje	Prueba hasta el momento	
Creación de muros	Finalizar mapa	
Prueba hasta el momento.	Adelantar movimientos físicos	
	Empezamos multijugador	

Figura 2: Cronograma