

Videojuego

Ideación del proyecto

Jesus Jurado Hernandez

Juan Esteban Grisales Gallego

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

Índice

1. Sección introductoria	2
--------------------------	---

1. Sección introductoria

Se va a desarrollar una interfaz similar al juego “contra”, en el cual tenemos un soldado que va esquivando objetos y va ejecutando soldados enemigos que se va encontrando mientras se desplaza. Este los derriba con un rifle de balas infinitas.

El personaje principal va a tener una barra de sangre que iniciará al 100 %. Al ser impactado por una bala o ser golpeado por un objeto en movimiento irá disminuyendo hasta el momento en que llegue a 0. La cantidad de vida que se le restara al usuario dependerá del impacto que recibió, ya sea por una bala de un soldado enemigo común, algún enemigo fuerte, etc.

Además de estos soldados que va encontrando hay objetos que también lanzan objetos como balas o flechas. Habrá monstruos tipo tortugas gigantes que lo pueden aplastar hasta perder la vida.

El usuario irá avanzando por el juego con una sola vida, y a medida que este avanza por el juego, su puntuación aumenta. A medida que la puntuación del usuario aumenta, los enemigos también aumentan su dificultad llegando incluso a enfrentarse con pequeños “jefes” enemigos que tratarán de matar al personaje del usuario.

A lo largo del mapa el usuario también encontrará pequeñas ayudas que le podrán ser de mucha utilidad en la partida. Podrá disponer de ayudas como armas más poderosas, regeneración de vida, escudo con cierto tiempo limitado, etc.

En el momento en que la vida del personaje llegue a 0, este morirá y la partida terminará. El puntaje del usuario quedará guardado y se comparará con el puntaje récord hasta el momento, decidiendo así si este es menor, o si se establece un nuevo récord.