

Kevin Echeverri Carmona c.c. 1000294820

Ivonne Rosero Cardona c.c. 1007687589

Informática 2

Momento 1 Proyecto final

LA BLASPHEMIA

1. contextualización

El videojuego propuesto toma como inspiración estética, narrativa y atmosférica al título Blasphemous, particularmente por su estilo sombrío, su simbolismo religioso y su sensación de penitencia y conflicto espiritual. Sin embargo, la ambientación se trasladará al contexto histórico de **Las Cruzadas**, reinterpretando ciertos elementos y presentándolos en un mundo ficticio que combina hechos reales con alegorías, metáforas visuales y simbolismos religiosos.

La trama se desarrolla en una región devastada por la guerra entre facciones religiosas, donde el jugador controla a un penitente guerrero que busca redimir su pasado viajando por tres escenarios que representan momentos clave de la época cruzada. Se desarrollará un total de 3 niveles, cada uno de ellos con una ambientación particular, dinámicas y físicas distintas.

- NIVEL 1 “REDENCION EN LA TIERRA”

Vista: Cenital fija (top-down).

Física principal: Movimiento rectilíneo uniforme de enemigos.

Duración: Sin límite de tiempo.

“Redención en la Tierra” representa el inicio del viaje penitente del protagonista. El nivel se desarrolla en las ruinas de una antigua iglesia que fue devastada durante una de las Cruzadas. El templo, aunque silencioso, conserva una energía espiritual oscura y retorcida. Entre las sombras de los patios interiores, corredores destruidos y zonas anexas del recinto sagrado, se encuentran esparcidos **cinco crucifijos**, reliquias esenciales para que el protagonista pueda comenzar su acto de redención.

Cada crucifijo recolectado representa un fragmento del perdón que busca obtener y, al mismo tiempo, activas zonas del mapa que comienzan a “purificarse”.

El jugador comienza dentro del santuario principal de la iglesia, apreciado desde una perspectiva cenital. Debe recorrer todo el recinto explorando pasillos exteriores, pequeñas plazas internas y habitaciones deterioradas.

Los crucifijos están ocultos estratégicamente en diferentes zonas del mapa; algunos visibles a simple vista y otros parcialmente cubiertos por elementos decorativos (escombros, columnas caídas, bancos rotos). Para completar el nivel, el jugador debe encontrar los cinco crucifijos y luego regresar al altar inicial.

El nivel no presenta combate directo; la mecánica central es exploración + evasión.

Los enemigos representan almas penitentes que quedaron atrapadas entre el fervor religioso y la violencia de la guerra. No atacan directamente, sino que **patrullan zonas específicas** del mapa siguiendo **trayectorias rectilíneas**.

Tipos de movimiento de enemigos:

- **Horizontal:** comienzan en un extremo y se desplazan de izquierda a derecha repetitivamente.
- **Vertical:** movimiento de arriba hacia abajo en corredores estrechos.
- **Diagonal:** cruces de pasillos o patios donde los espectros siguen diagonales largas, obligando al jugador a medir tiempos y trayectorias.

Comportamiento:

Los enemigos **no persiguen al jugador**, simplemente continúan sus rutas. Tocar a uno provoca retroceso espiritual o pérdida de progreso parcial (según cómo lo definan en la implementación).

Este primer nivel simboliza la “pureza del inicio”, por lo que la dificultad es moderada, centrada en evitar colisiones y planear rutas.

Los enemigos se desplazan siguiendo:

$$x(t) = x_0 + vt$$

$$y(t) = y_0 + vt$$

o combinaciones de ambos para los diagonales.

Mantienen velocidad constante y una ruta predefinida, cambiando de dirección al chocar con límites invisibles o paredes.

- NIVEL 2 “EL ASCENSO DIVINO”

Vista: Pseudo-3D estilo DOOM clásico

Física principal: Trayectoria parabólica de flechas.

Duración: Libre (no controlado por tiempo).

Tema central: Combate cuerpo a cuerpo + defensa + enemigos a distancia.
“El Ascenso Divino” ocurre inmediatamente después de salir de la iglesia purificada en el Nivel 1. El protagonista inicia un ascenso por un camino estrecho y devastado, rodeado de ruinas de guerra, estandartes destruidos y cuerpos caídos.

Es un trayecto que simboliza el viaje hacia la iluminación, pero también hacia el conflicto físico que deberá enfrentar.

En este nivel el penitente adquiere por primera vez una **espada sagrada**, capaz de realizar un ataque en forma de arco frontal amplio. También obtiene un **escudo ritual** que lo protege de cualquier daño mientras está activo.

El ascenso estará plagado de **dos tipos de enemigos**:

1. **Guerreros cruzados** – combate cuerpo a cuerpo.
2. **Arqueros** – disparan flechas con trayectorias parabólicas.

Trayectoria parabólica de flechas (principal del nivel)

$$x(t) = x_0 + v_0 \cos(\theta)t$$
$$y(t) = y_0 + v_0 \sin(\theta)t - \frac{1}{2}gt^2$$

La flecha tendrá caída visible hacia abajo conforme avanza, simulando el efecto realista pero dentro del estilo Doom-like.

Superar el ascenso derrotando a un número determinado de enemigos o atravesando todos los tramos del camino. Al completar el nivel, el jugador llega a una terraza montañosa donde se activará el ritual que da paso al último nivel.

- NIVEL 3 “LA ULTIMA PENITENCIA”

Vista: 2D side-view (cámara fija en una arena).

Física principal: Ataques oscilatorios, rectilíneos y ondas expansivas con propagación.

Condición especial: Límite de tiempo de 90–120 s antes de que el volcán explote.

“El Ascenso Divino” culmina en lo alto de una colina volcánica, dominada por un altar antiguo dedicado a la purificación a través del sacrificio. Allí espera el guardián final: **El Centinela Carmesí**, un antiguo caballero cruzado corrompido por el fervor religioso y convertido en un avatar de juicio divino.

La arena es un espacio ancho, con una cámara completamente estática. A los lados, pilares derruidos y plataformas suspendidas ofrecen oportunidades de esquivar y reposicionarse.

Debajo del terreno, el volcán hierve, marcando un límite inevitable: si la batalla se extiende más de **90–120 segundos**, la colina estallará en un cataclismo que destruye todo.

El protagonista debe enfrentar al centinela y derrotarlo antes de que la corrupción volcánica consuma la arena.

Dinámica general de la pelea:

- Jugador o penitente: Movimiento horizontal, saltos, caídas controladas y subidas a plataformas de esquive.
- Centinela carmesí (Boss): Puede desplazarse por el suelo, las plataformas, los bordes y saltando entre las plataformas y el suelo.

El Centinela Carmesí es extremadamente móvil, combinando ataques cuerpo a cuerpo y ataques a distancia.

Este Boss contara con 3 tipos de ataques diferentes:

1. Lanza ascendente: El Boss arroja su lanza directamente hacia arriba.

Tras unos frames de anticipación, la lanza cae verticalmente en una zona marcada.

$$y(t) = y_0 + v_0 t + \frac{1}{2} g t^2$$

El área de impacto se marca con una luz tenue roja antes de caer.

2. Espada bumerán: El Centinela lanza su espada que gira sobre su propio eje. La trayectoria es un arco semicircular o un “óvalo” en la arena.

Física:

Movimiento combinado de:

Traslación horizontal

Rotación constante

Efecto bumerán (ida y regreso)

$$x(t) = x_0 + A \sin(\omega t)$$

$$y(t) = y_0 + B \cos(\omega t)$$

La espada regresa al Boss tras completar la oscilación.

3. Salto con golpe sísmico: El Boss salta y golpea el suelo con su arma, generando una onda que se expande por ambos lados.

Física:

Una onda sinusoidal que viaja por el piso:

$$A(t) = A_0 \cdot e^{-kt}$$

Propagación izquierda y derecha con velocidad uniforme.

El jugador debe saltar o subir a plataformas para evitarla.

Agente Autónomo – “El Centinela Carmesí” (Boss del Nivel 3)

Agente autónomo con percepción, razonamiento, acción y aprendizaje.

El Centinela Carmesí actuará como un agente autónomo que interpreta el comportamiento del jugador y toma decisiones para responder a sus acciones. Aunque es un solo enemigo, su lógica incorpora elementos básicos de inteligencia artificial adaptativa, cumpliendo los requisitos investigativos del proyecto.

Objetivo final.

Derrotar al Centinela Carmesí antes de que el volcán estalle. Al vencerlo, su cuerpo se desintegra en luz y deja atrás la reliquia final que simboliza el cierre del viaje penitente.