

Ideación Proyecto-Final

Deadly vaccine//Death Race

Jesus David Tovar Serrano

Julian David Londoño

Departamento de Ingeniería Electrónica y

Telecomunicaciones

Universidad de Antioquia

Medellín

Marzo de 2021

1. Deadly vaccine

El juego se desarrolla en un laboratorio químico, en el que desarrollaron una vacuna para combatir un virus mortal, pero las personas que fueron vacunadas se convirtieron en zombis, convirtiéndose en un riesgo para todo el mundo. La planta fue puesta en cuarentena, pero desde el exterior no había forma de contenerla. Solo un policía podría salvar al mundo, entrando al hospital abriéndose paso hasta las calderas del laboratorio químico, para depositar una bomba allí que acabe con toda la planta. La jugabilidad es en 2.5D el personaje principal cuenta con un arma experimental que posee balas infinitas, pero el daño de la misma no es muy optimo, en el mapa se pueden obtener otras armas, con diferentes estadísticas. Los zombis se encuentran por las diferentes salas del hospital, también usan armas. El modo multijugador se puede seleccionar iniciado el juego. Hay personas encerradas en las salas rodeados por zombies, que al rescatarlos dan recompensas

2. Death Race

Luego de una invasión extraterrestre un multimillonario que se había ocultado en el búnker de su casa, escucha por la radio que un grupo de personas se encontraban formando una brigada oculta pues no se habían dado por vencidos, ellos sabían de la existencia de un arma capaz de eliminar los invasores sin afectar mucho el planeta tierra, el problema es que para que el arma funcionara se necesitaba de un preciado mineral proveniente del espacio que había caído a la tierra en un meteorito hace algunos años, cuando el multimillonario escucha el mensaje, pierde la comunicación, pero recuerda que el era poseedor de dicha roca espacial, se prepara para un largo y peligroso viaje para encontrarse con el resto de sobrevivientes, utiliza un artefacto que minimiza el tamaño de los objetos y guarda el meteorito, se decide a salir de su casa definiendo una ruta, su primer lugar de partida es un taller a las afueras de la ciudad lleno de armas que necesitara para su viaje.

1. Debido a su condición física deplorable, se ve obligado a recorrer repetidamente el mismo camino día tras día mientras su condición física va mejorando y además utilizara recursos que encontrara en el camino para mejorar su equipamiento, además debe encontrar alimento, utilizara dos artefactos para poder lograr esto, uno de estos lo dejara en el lugar de partida, y cuando sus energías se acaben deberá usar el otro para abrir un portal hacia el lugar donde quedo el primero, si su energía acaba y no abre el portal se quedara una noche afuera de su taller lo que hará que posiblemente muera, a menos que para ese punto su equipamiento le funcione para protegerse.
2. Una vez llegue a cada destino se establecera allí y así hasta llegar al refugio de la brigada, en el camino debe enfrentarse a innumerables peligros, como

tambien puede encontrarse con invasores, si no logra abrir el portal para regresar debera lugar contra un jefe.

3. Me inspire en sprites como los de las figuras (1a)(1b)(1c)

3. Sprites

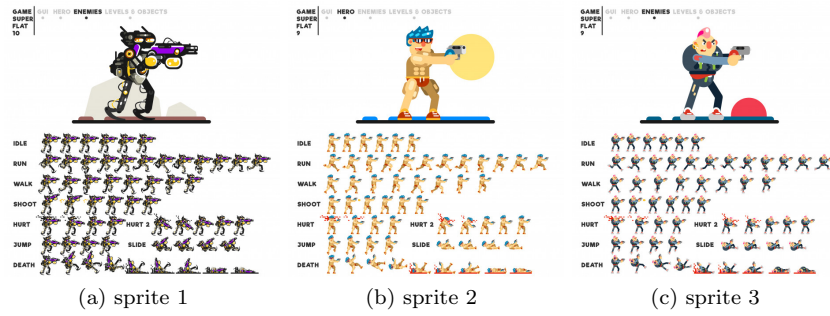


Figura 1: sprites