

Project Abyss: Por Juan Esteban Vergara Sánchez y Marcos Murillo Hernández

- **Descripción:** Project Abyss es un juego en 2 dimensiones con una atmosfera oscura y gráficos de píxel art retro ambientado en la inquisición, alrededor del siglo 15. El personaje principal, un caballero cruzado que juró erradicar el mal de su villa natal se adentra en una caverna oscura que es hogar de entidades malignas. Al ir descendiendo por la cueva nuestro héroe sin nombre se encuentra con varios niveles, cada uno más difícil que el anterior, y con un jefe al final. Las leyendas cuentan que acabó con 5 seres oscuros: La lamprea insaciable en la trinchera en ruinas, el obispo corrupto en la catedral oscura, el ángel putrefacto en el mausoleo, el decapitado en las profundidades desiertas, y, finalmente el exiliado o también conocido como la encarnación del odio en el abismo. También se cuenta que el héroe penitente hizo uso de numerosos objetos legendarios que aumentaban sus atributos físicos; sin embargo, su mayor arma siempre fue su voluntad de hierro y su profundo odio hacia lo malvado.
- **Motivación:** A pesar de la situación actual, y todas las dificultades y tropiezos por los que hemos pasado en el transcurso de este año, tenemos un profundo deseo de impulsarnos a nosotros mismos a seguir creando e innovando, así como desarrollando nuestros conocimientos y nuestras oportunidades para el futuro, produciendo además una gran satisfacción personal.
- **Objetivos:** Alcanzar un nivel alto de afianzamiento en el uso del lenguaje C++, tales como estructuras de datos, contenedores, manejo de archivos, punteros, clases, y todas las demás herramientas que fueron vistas en el curso durante el semestre, así como también ganar experiencia en el desarrollo de proyectos colaborativos de gran magnitud, físicas de movimiento, aplicaciones de escritorio y desarrollo de video juegos.
- **Metodología:** Según el cronograma, el proyecto está dividido en varias etapas, que van desde desarrollos base, hasta el diseño de nivel y la parte estética, y estas a su vez están divididas en diferentes actividades. Con cada actividad se asigna una tarea a cada uno de nosotros y se establece un plazo de desarrollo dinámico. En casos especiales se establecerán desarrollos conjuntos acompañados de reuniones virtuales. Para lograr las metas de desarrollo se hará uso de branches dentro del repositorio de Github y el entorno de desarrollo de Qt. El encargado de administrar el repositorio y revisar y aceptar los Pull Requests es Juan Esteban Vergara. Juan Esteban se hará cargo además de los soundtracks y los sprites. Marcos Murillo, por otro lado, se hará cargo de gran parte de los desarrollos de las físicas del juego.