

# **Proyecto Final**

Segunda Entrega

## **Rick's Maze**

(Game inspired by 'Rick and Morty')

**Sergio Giraldo**  
**Julio Benavides**

**Departamento de Ingeniería Electrónica y  
Telecomunicaciones**

**Universidad de Antioquia Medellín**

**Octubre de 2023**

## **Índice**

<b>1. Sipsosis del Juego</b>	<b>2</b>
<b>2. Personajes Principales</b>	<b>2</b>
<b>3. Enemigos</b>	<b>2</b>
<b>4. Mapa</b>	<b>2</b>
<b>5. Modo de Juego</b>	<b>3</b>
<b>6. Nivel de Dificultad</b>	<b>3</b>
<b>7. Diseño de Gráficos</b>	<b>3</b>
<b>8. Tipo de perspectiva</b>	<b>4</b>
<b>9. Referencias</b>	

## 1. Sipsosis del Juego

*En la quinta temporada de "Rick and Morty" (Capítulo 10), Evil Morty hace un escaneo completo del cerebro de Rick C-137, lo que permite conocer todo sobre la vida de Rick. Diane y su hija Beth fueron asesinadas por otro Rick luego de que Rick C-137 se negó a desarrollar su propia pistola portal transdimensional. Esto provoca que C-137 desarrolle el arma para cazar al asesino de su familia. En el capítulo vemos a Rick C-137 entrar en un laberinto donde intenta cazar al asesino de su familia. Rick ya armado mata a otros Ricks clones en su sed de venganza. [1]*

## 2. Personaje Principal

- Rick Sánchez C-137 (personaje principal).

## 3. Enemigos

- Rick Malvado
- Rick Clones

## 4. Ambiente del juego y Mapa

- El juego contara con un mapa de los diferentes laberintos (Maze), donde Rick Sánchez C-137 entrara e intenta cazar al asesino de su familia, el laberinto tiene una vista superior que esquematiza el recorrido del laberinto el cual se conjugara con vistas formadas por planos en 2D con vista Top-Down, formados a partir del punto de vista del mapa.

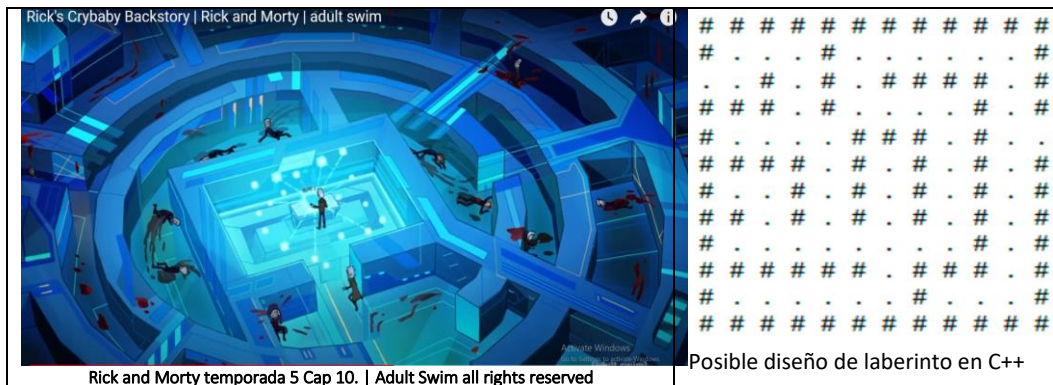


Figura 1: Idea Posible del Mapa de juego

- Sería un bosquejo de lo que sería el posible mapa creado a partir del capítulo 10 temporada 10 de Rick and Morty, donde se muestra el laberinto en el cual Rick C-137 entra armado a matar a "Rick Malvado" (la idea es que sean 3 niveles de dificultad del laberinto (Maze))

## 5. Modo y Diseño de Juego

- **Perspectiva:** Top-Down / Raycasting
- **Modo de Disparo:** Primera persona
- **Información en pantalla:**

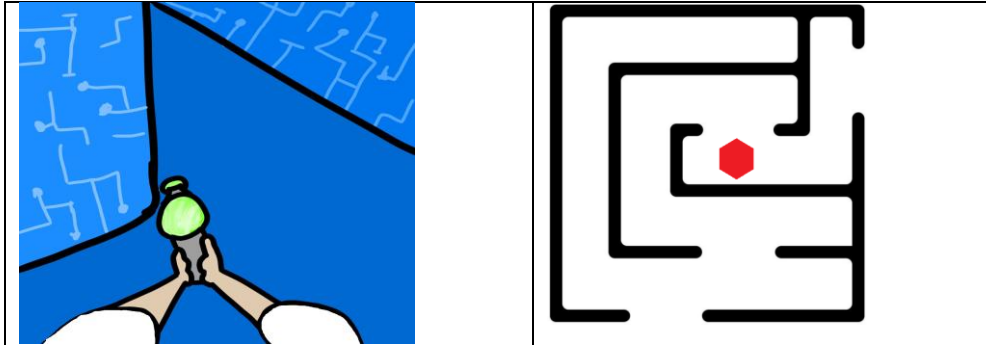


Figura 2: Posible Diseño de pantalla

## 6. Nivel de Dificultad

La dificultad aumentara con cada uno de los niveles. De acuerdo a la velocidad de desplazamiento por el laberinto y la temática del capítulo de la serie hasta 3 niveles.

## 7. Diseño de Gráficos

- Este se hará en diseños 2D, utilizando mapas y sprites de diseño personalizado según el personaje incluido en dicho diseño.

## 8. Tipo de perspectiva

Se visualizara en una perspectiva top Down y el jugador se moverá de acuerdo a la perspectiva con las teclas programadas para dicha función.

## 9. Referencias

- [1] En la quinta entrega de “Rick and Morty”, Evil Morty hace un escaneo completo del cerebro de Rick C-137, lo que permite conocer todo sobre su vida.  
<https://mag.elcomercio.pe/fama/rick-and-morty-explicacion-de-la-historia-y-los-origenes-de-rick-series-rick-and-morty-5-video-nnda-nnlt-noticia/>