

PRIMEROS PASOS PARA DESARROLLAR MI PROYECTO FINAL

IDEA DE VIDEO JUEGO

Karen López Aljure

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

Índice

1. sección introductoria	2
2. Sección de contenido	2
2.1. nombre del video juego	2
2.2. Características	2
2.3. Mercado	2
2.4. Sinopsis	2
2.5. Apariencia y Ambientación	2
2.6. Objetivo del juego	2
2.7. Mecanica del juego	3
2.8. Definición del menú	3
2.9. Información que se verá en pantalla	3
2.10. Controles	3
2.11. Sonido	4
2.12. Movimiento del personaje	4
3. segundo video juego	4
3.1. nombre del video juego	4
3.2. Características	4
3.3. Mercado	4
3.4. Sinopsis	4
3.5. Apariencia y Ambientación	5
3.6. Objetivo del juego	5
3.7. Definición del menú	5
3.8. Información que se verá en pantalla	5
3.9. Controles	5
3.10. Sonido	5
3.11. Movimiento del personaje	5

1. sección introductoria

El siguiente trabajo consiste en plasmar la idea de mi primer video juego para mi proyecto final de laboratorio de informática II.

2. Sección de contenido

2.1. nombre del video juego

GLUTTONOUS RIDDLE

2.2. Características

sistema interactivo de múltiples adivinanzas y acertijos donde el jugador deberá encontrar la palabra oculta para ir pasando al siguiente nivel de dificultad del juego, el jugador puede escoger diferentes personajes, género y grado de dificultad.

2.3. Mercado

va dirigido a edades desde los 7 años hasta los 18 años

2.4. Sinopsis

El juego inicia cuando el jugador ya haya escogido su personaje y grado de dificultad, en pantalla vera el acertijo que debe de adivinar para ir subiendo de nivel, aparecerán en pantalla algunas pistas que lo ayudaran, tendrá 4 opciones de escribir la respuesta correcta; de no hacerlo perderá la oportunidad de adivinarla y como castigo deberá comer unos alimentos que harán que el personaje vaya cambiando su figura físicamente, después de perder los 4 intentos su físico no soportara y explotara, además de perder. Por el contrario, si logra ganar podra continuar con el siguiente acertijo y continuar el juego . Cuando el jugador logre pasar cada uno de los niveles ganará puntos, vestuarios nuevos y accesorios.

2.5. Apariencia y Ambientación

la plataforma del video juego tendrá una apariencia colorida y didáctica, los personajes se verán en un inicio de un tamaño pequeño y a medida que avancen en el juego irán cambiando su tamaño (aumentan en estatura y peso).

2.6. Objetivo del juego

superar los tres niveles adivinando el mayor número de acertijos con menos registro de intentos fallidos.

2.7. Mecanica del juego

para iniciar el juego el jugador debe escoger primero como va a ser su personaje,vestuario,género y nivel de dificultad del juego.el juego contará con tres niveles cuando el jugador inicie aparecera dentro del área de juego , se podrá visualizar al personaje ubicado encima de un mapa que muestra el rrecorido de cada uno de los niveles del juego desde el más fácil hasta el más complicado;cada nivel contará con diferentes números de acertijos. primer nivel:tendrá 3 acertijos y contará con una pista que le servirá de ayuda al jugador para adivinarlo,el jugador contará con 4 intentos disponibles para lograr descifrar el acertijo,de no lograrlo aparecerán en pantalla varias figuras en forma de comida ,las cuales seranla forma de castigo por fallar en cada intento.el jugador deberá escoger solo uno de los alimentos que aparezca y este tendrá un efecto en el personaje , lo hará cambiar su figura un poco más inflada ,a medida que vaya fallando irá escogiendo y comiendo otro alimento diferente . al cabo de 4 intentos fallidos perderá y este estará muy inflado y explotara.Perdera,si logra pasar de acertijo ganara puntos y pasara al siguiente nivel. segundo nivel: tendra 5 acertijos de mayor grado de dificultad que el primero y se jugara de igual forma que el anterior siendo que aca solo tendra 3 intentos por acertijo. tercer nivel: tendra 7 acertijos más complicados , en este nivel tendrá por acertijo dos pistas que le ayudarán a adivinarlo y se jugará de la misma forma que los anteriores niveles. cuando el jugador supere satisfactoriamente cada nivel obtendrá como premios vestuarios,accesorios y acumulará un puntaje ,el cual el sistema del juego irá registrando para guardar los mejores récords hechos por los jugadores y este los escalonara del 1 al 5 los mejores puestos.

2.8. Definición del menú

el menú será sencillo y fácil de usar,el jugador podrá observar en pantalla las opciones de elegir su personaje, vestuario, genero, nivel de dificultad.

2.9. Información que se verá en pantalla

botón de inicio de juego botón de pausa botón de reanudar cantidad de intentos de juego y intentos fallidos mapa del juego con sus niveles premios obtenidos marcador d puntos opciones de vestuario de personajes género del personaje

2.10. Controles

el juego podrá jugarse desde un pc , con ayuda del teclado podrá ingresar las respuestas de los acertijos ,para desplazarse en el juego utilizara las flechas del teclado.

2.11. Sonido

cada nivel contará con musicalización de intriga y suspenso. Cuando pierda alguna oportunidad sonará una alarma. Cuando gane tendrá un sonido variado de instrumentos musicales que demuestre esa alegría de haber triunfado.

2.12. Movimiento del personaje

iniciando el juego el personaje podrá moverse sobre el mapa que muestra la ubicación de los niveles del juego, verá los niveles de dificultad desde el más fácil al más complicado, luego de saber que nivel jugar el personaje ingresará en ese nivel y empezará la diversión, cuando supere el nivel escogido inicialmente saldrá de nuevo en el mapa y escogerá el otro nivel y así mismo continuará con el último nivel.

3. segundo video juego

3.1. nombre del video juego

Demobyrrinth

3.2. Características

El juego trata de un personaje que cae en un túnel, y debe de tratar de escapar de ahí, pero algo se lo impide un demonio que se alimenta de los humanos.

3.3. Mercado

va dirigido a edades desde los 7 años hasta los 18 años

3.4. Sinopsis

El personaje es un estudiante que iba caminando a su escuela, pero se cae en un túnel, el jugador debe de tratar de escapar de ahí, pero algo se lo impide un demonio que se alimenta de los humanos. La misión de él es buscar las llaves para abrir las puertas que encuentre y buscar la salida. Cuando se abre una puerta la velocidad de la criatura aumenta, en el juego el personaje está en una tubería en forma de laberinto, haciéndole más difícil encontrar las llaves para lograr escapar de la criatura evitando que esta lo atrape. Algunas de las llaves que el jugador irá encontrando le dará ciertas habilidades como ralentizar la criatura para que esta no logre atraparlo, se podrá topar con ciertos obstáculos como saltar ciertas partes para llegar al otro lado del camino, la criatura para saber si está cerca hace un ruido o un palpito de corazón.

3.5. Apariencia y Ambientación

La plataforma del video juego tendrá una apariencia aterradora y con poca luz, serán laberintos y tendrá objetos luminosos.

3.6. Objetivo del juego

Lograr salir del túnel..

3.7. Definición del menú

el menú será sencillo y fácil de usar, el jugador podrá observar en pantalla las opciones de elegir su personaje, vestuario, genero, nivel de dificultad.

3.8. Información que se verá en pantalla

botón de inicio de juego botón de pausa botón de reanudar mapa del juego premios obtenidos marcador de puntos opciones de vestuario de personajes género del personaje

3.9. Controles

el juego podrá jugarse desde un pc , con ayuda del teclado podrá desplazarse en el juego utilizara las flechas del teclado y para saltar utilizara barra espaciadora.

3.10. Sonido

cada nivel contará con musicalización de intriga y suspenso. sonidos de gritos de personas gruñido del monstruo.

3.11. Movimiento del personaje

El personaje caerá dentro del túnel, el tendrá que correr del monstruo, utilizara saltos para avanzar más rápido en el juego.