

# Proyecto Final

Ideas generales sobre el videojuego

Sebastián  
Mateo

Departamento de Ingeniería Electrónica y  
Telecomunicaciones  
Universidad de Antioquia  
Medellín  
Mayo de 2023

## Índice

1. Concepto y descripción del juego	2
2. Vista del juego	3
3. Movimientos y físicas del juego	3
4. Descripción de elementos de juego	3

## 1. Concepto y descripción del juego

Es un juego de acción en 2D con tres modos de juego diferentes:

**Modo Duelo de Vida**, en este modo de juego, dos jugadores se enfrentan en una batalla para reducir la barra de vida del otro jugador primero. Los jugadores tendrán acceso a todas las armas y habilidades especiales que se ofrecen en el juego, y tendrán que usarlos estratégicamente para reducir la barra de vida del otro jugador más rápido que el oponente.

La barra de vida se mostrará en la parte superior de la pantalla para cada jugador, y disminuirá cada vez que el jugador reciba un golpe. Los jugadores también podrán recolectar power-ups en el campo de batalla, que pueden proporcionar mejoras temporales, como una mayor velocidad de movimiento, una mayor tasa de fuego, una mayor precisión, o una mayor durabilidad.

En el **Modo Captura de Bandera**, los dos compiten para capturar y mantener la bandera del otro equipo el mayor tiempo posible. En este modo de juego, los jugadores tendrán como objetivo capturar y mantener la bandera del otro jugador el mayor tiempo posible. El jugador tendrá que planificar y ejecutar estrategias para infiltrarse en la base enemiga, capturar su bandera y llevarla de vuelta a su propia base.

Una vez que el jugador haya capturado la bandera del otro jugador, tendrán que mantenerla en su propia base durante un período determinado de tiempo, mientras que el otro jugador enemigo intenta recuperarla. El jugador que tenga la bandera al final del tiempo de juego ganará la partida.

Otro posible modo de juego es **Granada Hole**, en este modo de juego, los jugadores se enfrentan en un pequeño campo de batalla con un agujero en el centro. El objetivo es lanzar granadas a través del agujero para impactar al otro jugador y reducir su barra de vida. Los jugadores tendrán una cantidad limitada de granadas para lanzar, por lo que tendrán que ser precisos y estratégicos en sus lanzamientos. Además, los jugadores también tendrán la habilidad de esquivar las granadas enemigas saltando o moviéndose a la derecha o izquierda

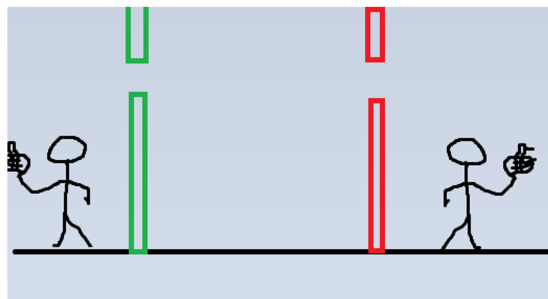


Figura 1: Modo de Juego Granada Hole

## 2. Vista del juego

El juego se verá desde una vista lateral en 2D, en la que los jugadores se moverán hacia la derecha y la izquierda en un pequeño campo de batalla con obstáculos para cubrirse. El campo de batalla estará diseñado para proporcionar un ambiente tenso y lleno de acción, con elementos sobrenaturales que agregan una sensación de misterio y peligro.

El fondo y el entorno estarán basados en campos de enfrentamientos basados en entornos que tienden a ser oscuros y tenebrosos. Los escenarios tendrán elementos sobrenaturales, como criaturas míticas y demonios que añaden un toque de terror al juego. Además, habrá obstáculos y elementos de terreno que los jugadores podrán utilizar para cubrirse y tomar ventaja táctica sobre sus oponentes. Los obstáculos incluirán rocas, muros, barriles y otros elementos del entorno que podrán ser destruidos por los disparos.

## 3. Movimientos y físicas del juego

Además de los movimientos básicos de correr, saltar y agacharse, los jugadores también podrán realizar otras acciones, como deslizarse por el suelo, trepar por paredes y obstáculos, y lanzarse hacia adelante en un ataque cuerpo a cuerpo. Estos movimientos y habilidades especiales dependerán del personaje y arma que esté usando el jugador en ese momento.

La física del juego también será realista y tendrá en cuenta el peso y el tamaño de los personajes y las armas, así como la gravedad y la fricción del entorno. Los jugadores sentirán la diferencia en el movimiento y la velocidad según el arma que estén usando, lo que les obligará a adaptarse y cambiar de estrategia dependiendo de la situación.

Los disparos tendrán un efecto realista de retroceso y podrán ser modificados con accesorios que afecten la velocidad y precisión del tiro. Además, los jugadores tendrán que tener en cuenta factores como , la distancia y la trayectoria del proyectil para acertar a sus objetivos.

## 4. Descripción de elementos de juego

**Armas básicas:** Cada jugador comenzará con un arma básica, como una pistola o un rifle, que podrán usar para atacar al otro jugador o al equipo contrario.

**Armas especiales:** Los jugadores también podrán encontrar armas especiales, como lanzallamas, granadas y lanzacohetes, que tendrán efectos devastadores en el campo de batalla.

Habilidades especiales (Power-ups): Cada personaje tendrá habilidades especiales únicas que podrán usar para ayudarlos a ganar. Estas habilidades son: curación, invisibilidad temporal, escudo.