

Ideación Proyecto Final -Segunda Entrega

I'm Alive

**Sergio Alberto Giraldo Salazar y
Esteban Felipe Güiza Piñeros**

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

Índice

1. Idea del Juego	2
2. Personajes Principales	2
3. Enemigos	2
4. Mapa	2
5. Modo de Juego	3
6. Nivel de Dificultad	3
7. Gráficos	3
8. Tipo de perspectiva	4

1. Idea del Juego

El juego va a tratar de un androide el cual desarrollo conciencia propia y desea vivir una vida como un ser autónomo e independiente, para lograr su sueño debe escapar del laboratorio donde fue creado, ya que fue creado para ser un arma de destrucción. [1]

2. Personajes Principales

- Androide (personaje principal).
- Segundo Androide (sólo si es multijugador).

3. Enemigos

- Soldados: Estos enemigos atacaran al personaje quitándole vidas, algunos soltaran ítems como vidas.
- Científicos: Estos atacarán al androide y de ser derrotados podrán soltar llaves para avanzar a la siguiente habitación.

4. Mapa

El juego va a contar con un mapa de un laboratorio subterráneo, el cual estará dividido en 5 niveles que serían los 5 pisos del laboratorio, y para poder avanzar de nivel deberás derrotar todos los enemigos de una habitación para recibir la llave y poder pasar a la siguiente, cuando halles la habitación indicada encontraras el ascensor para avanzar a un nuevo piso.

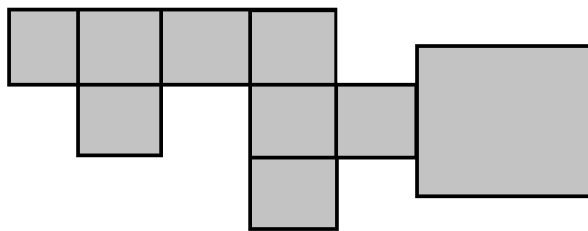


Figura 1: Mapa del juego

- sería un bosquejo del mapa de capa piso, cada cuadro representa una habitación del laboratorio, en total serian 5 mapas con este diseño (uno para cada piso)

5. Modo de Juego

- **Perspectiva:** Top-Down.
- **Modo de combate:** Disparar proyectiles los cuales se detienen hasta que impacten un soldado o un muro, esquivar los proyectiles de los soldados ya que estos te quitaran una vida. Deberás derrotar todos los enemigos de una habitación para obtener las tarjetas para abrir las puertas.
- **Información en pantalla:** Te podrás desplazar en 8 direcciones, en la pantalla hallaras en la parte de abajo a la izquierda la cantidad de vidas que te quedan, en la parte superior en medio encontrar la información de la partida y en la parte inferior derecha un mapa del piso en el que estas. En las habitaciones habrán objetos decorativos que podrás usar para cubrirte de los enemigos y puertas en algunos de los muros.

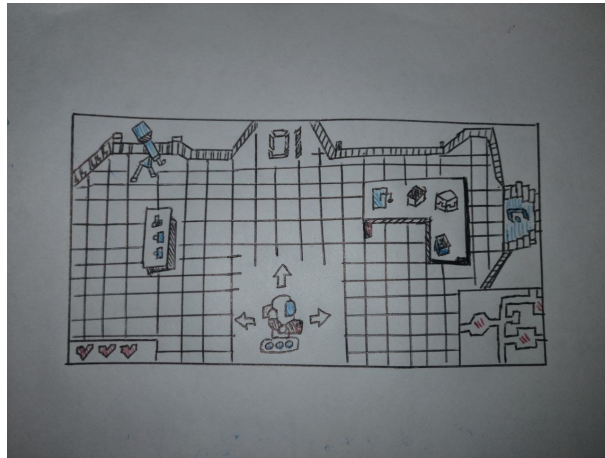


Figura 2: Diseño de pantalla

6. Nivel de Dificultad

La dificultad ira aumentando junto con los niveles. Esto se hará incrementando la cantidad de enemigos, cadencia de fuego y puntos de vida de los enemigos.

7. Gráficos

se haran diseños 2D

8. Tipo de perspectiva

se visualiza en una perspectiva top Down y el jugador se podrá mover en 8 direcciones

Referencias

- [1] P. Pedraz. El modelo iceberg: desarrollo de proyectos basados en juego – game design. [Online]. Available: <https://www.alaluzdeunabombilla.com/2017/06/27/el-modelo-iceberg-desarrollo-de-proyectos-basados-en-juego/>