

Proyecto final

Videojuego

Juan Esteban Garcia Durango
Jessica Valentina Gaviria Samboni

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

Índice

1. Prefacio	2
2. Descripción	2
3. Esquema juego	3

1. Prefacio

El juego que vamos a desarrollar se hará por medio de plataformas, las cuales representarán los tres niveles disponibles. Existe un jugador único, quien deberá escapar de lava en el primer nivel, animales feroces en el segundo nivel, y finalmente de zombies. Con el fin de escapar de esto, deberá desplazarse entre obstáculos mientras salta involuntariamente debido a unas botas con resortes, teniendo en cuenta que para estar sobre algunas plataformas tendrá que cambiar al elemento que corresponda a ese andamio.

2. Descripción

1) Personaje

Para los tres niveles el personaje no va a cambiar completamente, sino que se modificará su color de acuerdo al elemento que necesite para poder estar sobre el puzzle que le permitirá subir hasta la cúspide y salvarse de la lava, la manada de animales salvajes y las ratas, dependiendo del nivel.

2) Movimientos

El juego consta de 3 movimientos:

- Saltos en el eje vertical predeterminados por el juego
- Desplazamientos hacia la derecha e izquierda realizados por el jugador a su conveniencia.

3) Complejidad

A medida que el jugador supera los niveles aumenta la velocidad con la que sube el objeto que persigue al jugador, además de nuevos obstáculos que se añaden y los cuales el jugador no podrá tocar. 3.1 El personaje pierde el nivel cuando: - Toca la lava - Toca 2 veces los demás obstáculos dispersos en el escenario, como por ejemplo pinchos, arañas, entre otros. - El objeto que lo persigue lo alcanza antes de llegar a la cima de la estructura.

4) Escenario

El juego tendrá un escenario distinto por cada nivel dependiendo del contexto de la historia, teniendo patrones básicos como lo son las plataformas y algunos obstáculos. La vista será en estilo side scroller con desplazamiento lateral.

5) Objetivo del jugador

El jugador por cada nivel deberá pretender llegar a la cima saltando entre los escalones, cumpliendo con las condiciones de que sólo podrá estar sobre ciertas plataformas si porta el elemento correspondiente a esta (agua o fuego), además tendrá que ser ágil para no dejarse alcanzar por el objeto que lo persigue por abajo y no chocarse con elementos como arañas y piezas filudas que lo harán perder el nivel.

3. Esquema juego

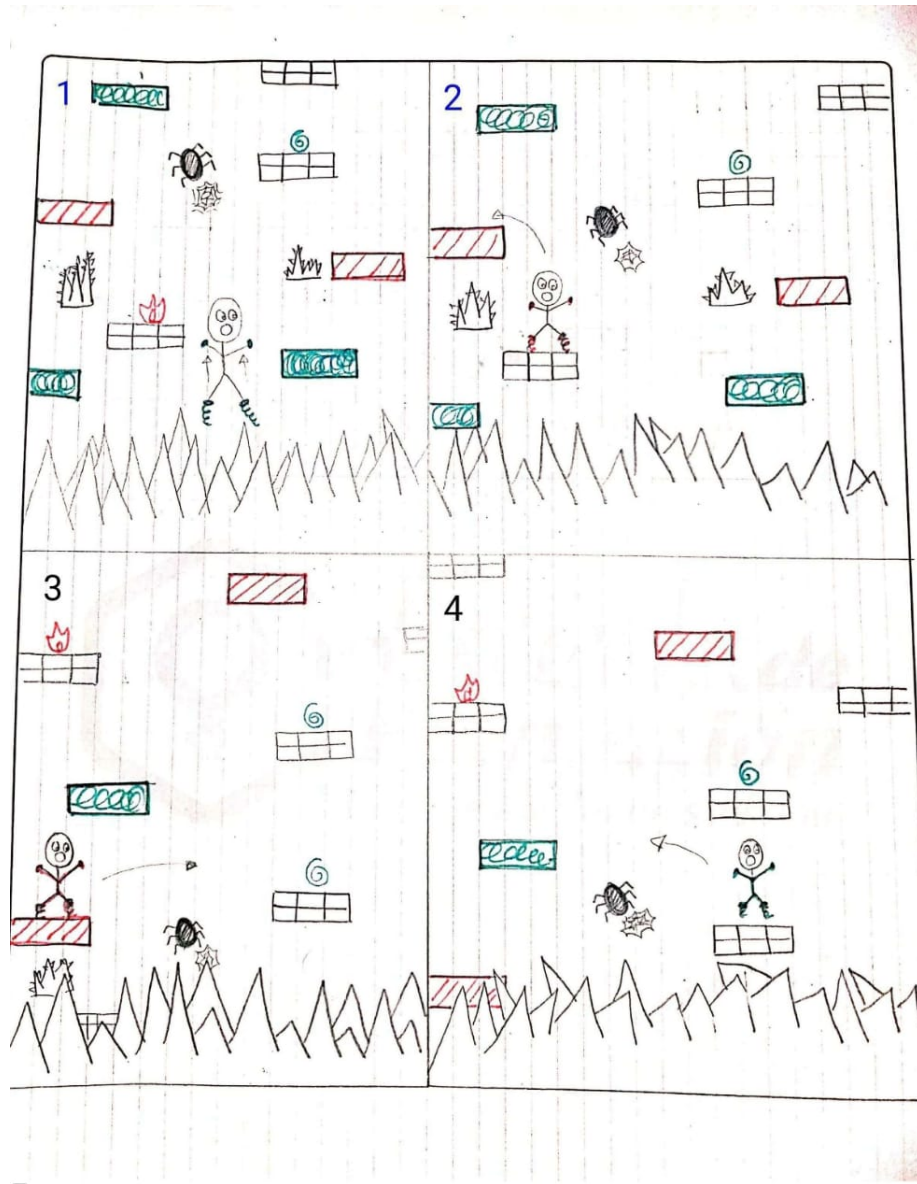


Figura 1: Esquema Juego

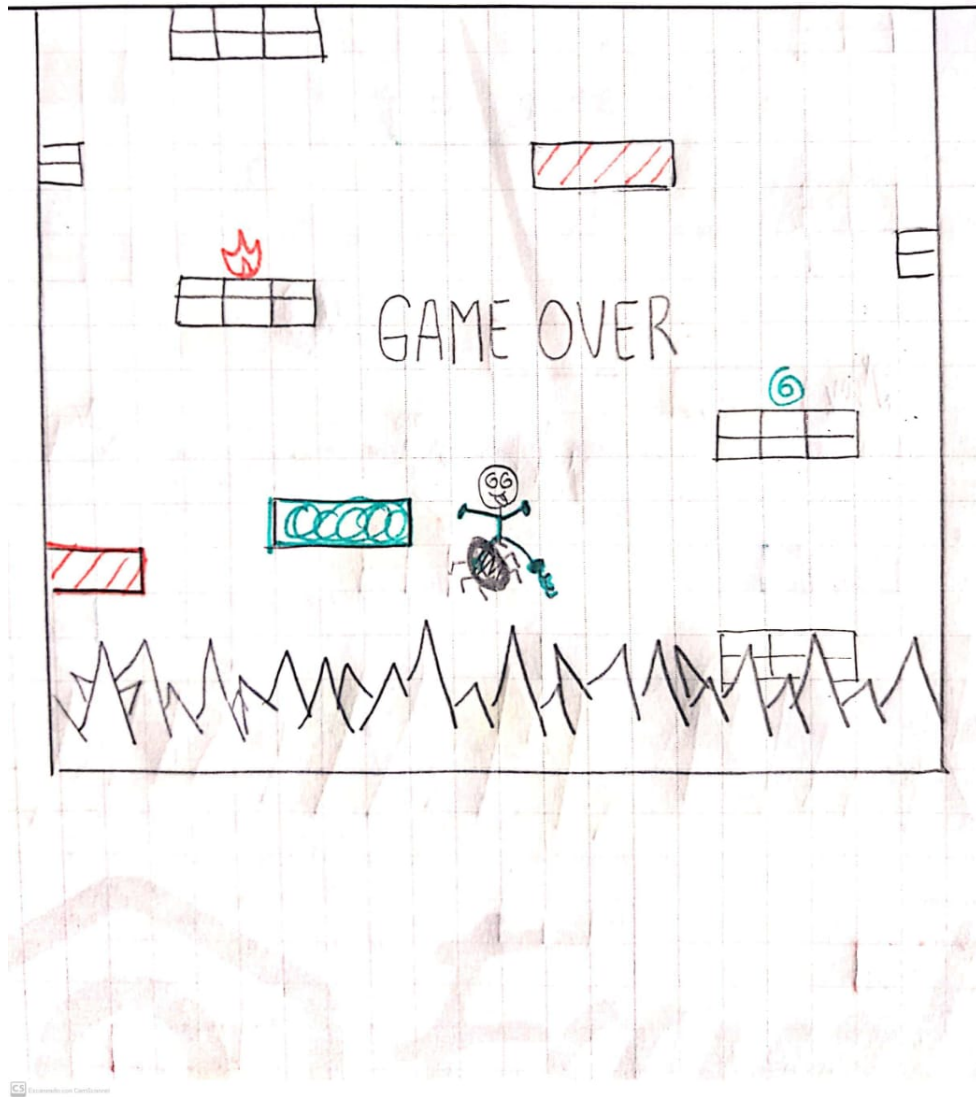


Figura 2: Esquema Juego

Lo anterior son las gráficas correspondientes al primer nivel del juego, el personaje salta constantemente hacia arriba y abajo, mientras que el jugador decide si moverse hacia la derecha o izquierda, con el fin de lograr subir a la cima antes de ser alcanzado por los chuzos de la parte inferior, desplazándose entre los escalones. En este caso el jugador pierde, ya que choca con la araña.