



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

CARRERA: Ingeniería de Software.
ASIGNATURA: Juegos Interactivos.
PARALELO: GR1.

HERNÁN DANIEL VELIN AGUILAR

FECHA: 28 de junio de 2024.

Contenido:

Versión:..... 3

0.0.1 3

Ideas: 3

Introducción:..... 3

Audiencia:..... 3

Personajes: 3

Controles: 4

Mecánicas: 4

Música y Sonido: 4

Desarrollo: 4

Items: 4

Arte y Concepto:..... 5

Versión:

0.0.1

Ideas:

- Videojuego con vista superior.
- Implementación de enemigos que persigan al jugador.
- Uso de ítems que agreguen o modifiquen mecánicas.
- Tono sombrío similar a Resident Evil o Silent Hill pero con un estilo de pixel art.

Introducción:

En una ciudad desolada por una oscuridad inexplicable, monstruos aparecen de la nada y parece que ya no existe ningún lugar seguro. En “Correr o Morir”, asumirás el papel de Derbor, un chico que despierta en la vieja mansión abandonada del pueblo y al parecer no recuerda que hace allí, lo único que sabe con certeza es que se las tendrá que ingeniar para sobrevivir ante los peligros que lo acechan.

A través de la mansión encontrarás objetos que te permitirán avanzar con el objetivo de salir vivo, lamentablemente no será nada fácil por lo que deberás implementar tu destreza y habilidades para evitar ser devorado. Si bien el arte del juego en su mayoría está compuesto por pixel art, conjunto a su ambientación y música construye un prototipo de videojuego inspirado en sagas como Resident Evil o Silent Hill. ¿Podrás salir con vida o tu partida terminará en la primera sala?

Audiencia:

Jugadores que les guste el estilo pixel art y los juegos de suspenso que presenten niveles desafiantes y los motive a jugar con estrategia para avanzar.

Personajes:

Actualmente se cuentan con dos personajes, el jugador y los blober (enemigos).

Jugador:



Blober:



Controles:

- A/Izq. : Moverse a la izquierda.
- W/Arr. : Moverse hacia arriba.
- S/Abj. : Moverse hacia abajo.
- D/Der. : Moverse a la derecha.
- E : Transformarse en estatua.

Mecánicas:

Jugador:

- Movimiento: El personaje se podrá mover en todas las direcciones, aumentando su velocidad al tomar café (recolección de item).
- Transformación en estatua: Al conseguir el “Transformador”, el jugador podrá convertirse en una estatua de Mario Tanooki. En este estado no se podrá mover; sin embargo, no será detectado por los enemigos.

Blober:

- Patrullaje: Movimiento continuo entre dos puntos a menos que el jugador entre en su rango de visión.
- Seguimiento: Se perseguirá al jugador si este no se encuentra convertido en estatua y está en el rango de visión del enemigo.

Música y Sonido:

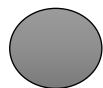
Actualmente solo se ha implementado la canción Promise del soundtrack de Silent Hill 2 como música de fondo.

Desarrollo:

Se ha desarrollado únicamente un nivel en el cuál el personaje tendrá que conseguir la llave para salir de la mansión.

Items:

- Transformador: Al recolectarla el jugador puede transformarse en estatua para no ser detectado por los enemigos.



- Café: Aumenta la velocidad de movimiento del jugador.



- Llave: Al tenerla el jugador pasará al siguiente nivel una vez llegue a la puerta del mismo.



Arte y Concepto:

El estilo artístico es sombrío implementando en su mayoría sprites hechos en pixel art. La ambientación creada corresponde a una vieja mansión abandonada por lo cual la paleta de colores de las imágenes es principalmente marrón. El concepto fue inspirado en la primera entrega de Resident Evil, por lo cuál si bien los enemigos no son “Zombies”, sí tienen esta apariencia en esta versión.