

Zombie Shooter  
GAME DESIGN

Versión 1.0  
Agosto 23, 2021

2021 Ian Axel Hernández Ortega

- Competitivo
  - Tiempo específico (tiempos libres amplios)
  - Chicos de educación inferior a superior
  - Freemium ()
  - Implementar un sistema de vida (Vida por muertes)
- 

### ¿Cuál es mi pregunta inicial o detonante?

¿Cómo influyen los factores de diferenciación dentro de un juego casual para plataformas móviles dentro de la temática de zombie shooter?

¿Son los diferenciadores de un producto el factor clave para tener éxito en una tienda de juegos móviles, respecto a su competencia?

---

“Desarrollo de un prototipo funcional para plataforma móviles con temática zombie shooter, que implemente uno o más factores de diferenciación”.

- Disparos según la mira del ratón
- Oleadas por rondas
- Nivel de puntaje
- Nivel de vidas (Slider)
- Los zombies llegarán de diferentes lugares para atacar a nuestro jugador
- En este caso será mejor representado como un arma (por definir).
- Diferentes Zombies
- Apuntador con Mouse
- Disparo con Objeto
- Definir puntos de vida y puntaje

### **LGAC (Por Definir)**

- Ingeniería de Software
- Diseño llamativo
- Programación
- Sistema Random
- Inteligencia Artificial (Zombies)

### **Desarrollo de aplicaciones interactivas**

- Lic. en creación artística para videojuegos y medios digitales.
- Publicidad digital.
- Comunicación Audiovisual.
- Producción musical y visual.

### Lista de Revisión

<b>Versión</b>	<b>Autor</b>	<b>Fechas</b>	<b>Comentarios</b>
<b>1.0</b>	<b>Ian Axel Hernández Ortega</b>	<b>Agosto 23, 2021</b>	<b>Desarrollo de un proyecto Funcional</b>

<b>1.0</b>	<b>Ian Axel Hernández Ortega</b>	<b>Agosto 28, 2021</b>	<b>Datos para la comprensión del mismo</b>
------------	--	----------------------------	--

<b>1.0</b>	<b>Ian Axel Hernández Ortega</b>	<b>Septiembre 15 2021 Septiembre 21 2021</b>	<b>Script Enemigos Player Move BackGround</b>
------------	--	--	---

<b>1.0</b>	<b>Ian Axel Hernández Ortega</b>	<b>Octubre 2 2021 Octubre 18 2021</b>	<b>Verificación de Código Actualización del Documento</b>
------------	--	---	---

<b>1.0</b>	<b>Ian Axel Hernández Ortega</b>	<b>Noviembre 8 2021</b>	<b>Entrega de Avances</b>
------------	--	-----------------------------	-------------------------------

## Tabla de Contenidos

<b>1. Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>1.1 Alcance.....</b>	<b>4</b>
<b>1.2 Convenciones del tipo.....</b>	<b>4</b>
<b>2. Referencias.....</b>	<b>4</b>
<b>3. Target System.....</b>	<b>4</b>
<b>3.1 Windows.....</b>	<b>4</b>
<b>3.2 Windows 10.....</b>	<b>5</b>
<b>4. Development System.....</b>	<b>5</b>
<b>4.1 Software.....</b>	<b>5</b>
<b>5. Especificaciones.....</b>	<b>5</b>
<b>5.1 Concepto.....</b>	<b>5</b>
<b>5.2 Historia.....</b>	<b>5</b>
<b>5.2.1 Ajustes.....</b>	<b>5</b>
<b>5.3 Estructura del juego.....</b>	<b>5</b>
<b>5.4 Jugadores.....</b>	<b>6</b>
<b>5.5 Acción.....</b>	<b>6</b>
<b>5.6 Objetivos.....</b>	<b>6</b>
<b>5.7 Gráficos.....</b>	<b>6</b>
<b>5.8 Almacenamiento de datos.....</b>	<b>6</b>
<b>6. Gameplay.....</b>	<b>7</b>
<b>6.1 Mundo.....</b>	<b>7</b>
<b>6.2 Paisajes.....</b>	<b>7</b>
<b>6.3 Tipos de tierra.....</b>	<b>8</b>
<b>6.4 Tipos de objetos.....</b>	<b>8</b>
<b>6.5 Controles.....</b>	<b>8</b>
<b>7. Interfaz.....</b>	<b>8</b>
<b>7.1 Intro.....</b>	<b>8</b>
<b>8. Herramientas desarrolladas.....</b>	<b>9</b>
<b>8.1 Editor.....</b>	<b>9</b>
<b>9. Equipo.....</b>	<b>9</b>
<b>10. Tiempo.....</b>	<b>9</b>

# **1. Introducción**

Este documento especifica un diseño para el contenido del juego con el nombre provisional de “Zombie Shooter”, esto está basado con varios elementos que fueron discutidos en una reunión que se llevó a cabo el día 23 de agosto del 2021, que al mismo tiempo envuelve al desarrollador Ian Axel Hernández Ortega.

## **1.1 Alcance**

Este documento está siendo trabajado por programadores, artistas y productores que se irán desarrollando en el diseño, implementando en las pruebas de “Zombie Shooter”.

## **1.2 Convenciones del tipo**

Cosas las cuales tienen que ser discutidas y presentadas en este documento, usando los tiempos en forma como este.

## **1. Referencias**

- **Visual Estudio / Unity version 2021.3**
- **Visual Estudio / Unity version 2021**

## **2. Target System**

Zombie Shooter será producido para la plataforma de los dispositivos móviles. Este documento está primordialmente hecho para dispositivos móviles.

## **3.1 Windows**

Desarrollado dentro del sistema operativo Windows según dado por el servidor del que está siendo utilizado Ian Axel Hernández Ortega

## **3.2 Windows 10**

Trabajo realizado con Windows 10 de 64-bit, dependiendo del uso que se le dé al producto final.

## **3. Development System**

### **4.1 Software**

Zombie Shooter es un prototipo que será desarrollado por Ian Axel Hernández Ortega el cual estará trabajando en Visual Studio, y en la plataforma Unity Version 2020.

## **4. Especificaciones**

### **5.1 Concepto**

El objetivo es desarrollar un prototipo funcional para plataformas móviles con temática de Zombie Shooter que implemente uno o más factores de diferenciación.

### **5.2 Historia**

#### **5.2.1 Ajustes**

Este juego se presentará en un ambiente zombie apocalíptico.

### **5.3 Estructura de Juego**

Este juego podrá desarrollarse dentro de una cinemática de zombies que llegarán de todas partes, el cual tendrá una puntuación en Record para conocer quienes son los mejores en destruir zombies.

## **5.4 Jugadores**

Los jugadores podrán disfrutar de este juego en sus dispositivos móviles, ya que para los jóvenes es fácil el uso de los mismos.

## **5.5 Acción**

El concepto base del juego se basa en la aparición de Zombie aterrorizando al mundo que nos rodea, de esta forma uno de nosotros tendrá que tomar un papel de héroe para salvarnos a todos, los zombies aparecerán poco a poco durante tu travesía te encontrarás con ellos mata a los que puedas y haz tu mejor marca para posicionarse en la tabla.

## **5.6 Objetivo**

El objetivo de este juego es crear un ambiente de juego el cual nos permita demostrar las habilidades de nuestro jugador mediante cómo se desarrolla el juego, Nuestros usuarios podrán competir entre ellos para verse en una lista de ranking la cual mostrará el mayor puntaje de cada uno de nuestros usuarios.

## **5.7 Gráficos**

Las diferentes escenas tanto de carga como para el jugador en sí serán trabajadas y desarrolladas desde la plataforma Unity, la cual nos dará la oportunidad de mejorar tanto en diseños como en movimiento dependiendo de las estrategias que vaya trabajando nuestro usuario.

## **5.8 Almacenamiento de datos**

El juego se moverá dentro de un mundo apocalíptico el cual tendrá poca luz al solo tener la luz de la linterna de nuestro usuarios deberá de estar al pendiente de donde provienen los sonidos los cuales aparecerán en la pantalla continuamente para que nuestro personaje se mueva de forma cautelosa y de forma estratégica para poder sobrevivir a las múltiples rondas de Zombies.

## **6. Game-play**

### **6.1 Mundo**

El juego comenzará con una cinemática base para dar a conocer los hechos y acontecimientos que se presentaron para dar inicio a la invasión, nuestro usuarios deberá de enfrentarse a ellos mientras vaga por el mundo, resistiendo oleadas enormes de zombies los cuales vendrán de todas direcciones para devorar a nuestro jugador.

Los jugadores irán destruyendo a los zombies a cambio de puntaje y salud lo cual es una ventaja para ellos, los jugadores deberán de resistir el mayor número de oleadas para tomar un lugar en la lista de los mejores jugadores.

### **6.2 Paisajes**

Durante el transcurso del juego se irán mostrando escenas desarrolladas por la plataforma unity de forma que sea un mundo abierto para todos los usuarios, de forma que al ir avanzando se les dará vista de los escenarios donde se estará moviendo.

Los paisajes de que se están desarrollando para este juego son los siguientes:

- Mundo abierto de juego
- Montañas
- Calles
- Estructuras prefabricadas
- Escenas convenientes al juego



## 6.3 Tipo de tierra

Los tipo de tierra incluyen:

- Palmeras
- Montañas
- Fondo Azul
- Plataformas / Césped

## 6.4 Tipos de Objetos

Los tipos de objetos que se incluirán son:

- Montañas de diferentes tamaños
- Suelo que conduce a diferentes locaciones
- Edificaciones para interactuar
- Objetos para interacciones

## 6.5 Controles

Estos son algunos de los controles que se tienen previstos hasta el momento:

- Caminar
- Correr
- Saltar
- Disparar

## 7 Interfaz

## **7.1 Intro**

Se usará una herramienta para la renderización de los objetos para la introducción del juego.

## **7.2 Menús**

El juego servirá como un funcionamiento de menú simple para alterar algunas opciones solamente (“Por definir”).

# **8. Herramientas Desarrolladas**

## **8.1 Editor**

El editor usado para Zombie Shooter, producido por un sistema de programación y animaciones en 3D la cual tendrán una gran amplificación para este proyecto.

# **9. Equipo**

Creador de juego: Ian Axel Hernández Ortega.

Programación en PC: Ian Axel Hernández Ortega.

Programación en C#: Ian Axel Hernández Ortega.

Programa: Unity 2021.

Productor: Ian Axel Hernández Ortega.

# **10. Tiempo**

Inicio de proyecto: Agosto, 23 del 2021.

Finalización de borrador: Septiembre, 05 del 2021.



