

Tarea de Halloween:
"EL BUGGER
MALDITO"

JESÚS MACÍAS

CARLOS SÁNCHEZ



CAPTURAS DE PANTALLA EN EJECUCIÓN

CAPTURA 1



CAPTURA 2

```
● ● ■ LAB-NODE: BUGGER_CORE v13.66
Sistema comprometido. Usuario autorizado requerido.
usuario@lab:
$ help
Comandos: help, scan, purge, status, code, exit
escaneando sector 0...
escaneando sector 1...
escaneando sector 2...
escaneando sector 3...
escaneando sector 4...
escaneando sector 5...
$ purge
Intentando purga...
La purga ha fallado. Recurso protegido por BUGGER.
$ status
Memoria: 87% comprometida
Puertos: 666, 1312 abiertos
Módulos corruptos: ui.glitch, i/o.hum
```





CAPTURA 3

CONCLUSIÓN

Montar El Bugger Maldito nos salió bastante diferente a lo de siempre, arrancamos con la idea de un ordenador "poseído" por una IA y lo fuimos puliendo hasta que quedó creíble, al principio nos costó mucho ajustar sonidos y efectos para que se notaran sin llegar a molestar, pero tras varias pruebas dimos con el punto justo, fue gracioso ver que con una pantalla negra, texto en rojo y unos ruidos raros se podía generar mucha tensión, aprendimos que diseñar no es solo que algo quede bonito, sino que cuente una historia y provoque una sensación, al final nos quedamos contentos, porque la gente realmente se metió en la experiencia y el "Bugger" pareció tener vida propia.

