**COLEGIO SALESIANO SAN JOSÉ**

**DAM DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA**

****

**PROYECTO FIN DE CICLO**

(Título)

ADNET DEYRRI LUNA APAZA

**Mayo, 2023**

**COLEGIO SALESIANO SAN JOSÉ**

**DAM DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLAFORMA**

**PROYECTO FIN DE CICLO**

(Título)

**Autor**: ADNET DEYRRI LUNA APAZA

**Tutor**: MARÍA ISABEL MARTÍNEZ GARCÍA

**Mes, Año**

**ÍNDICE**

# 

1. INTRODUCCIÓN 4

1.1. OBJETIVO 4

2. ANTECEDENTES 4

3. OBJETIVO 4

4. REQUISITOS 4

5. DESARROLLO 5

6. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS 5

7. BIBLIOGRAFIA 5

8. ANEXOS 5

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día todos o la gran mayoría de las personas saben lo que es un videojuego, o como mínimo han escuchado algo acerca de estos. Actualmente este sector es uno de los que ha experimentado un gran crecimiento llegando a generar más que la música y el cine convirtiéndose en un gran pilar de la industria del entretenimiento. Este crecimiento puede deberse que al contrario que pasa con otros productos de entretenimiento los videojuegos te ofrecen un espectro ilimitado de posibilidades y mundos, cada uno diferente y único pero que causan diferentes experiencias a través de los sentidos del tacto, vista y oído. Todo en manos del jugador dándole libertad para cumplir los objetivos que le propone el título.

Dentro de este sector hay una serie de juegos clasificados como Terror, Horror en los cuales la interacción con el jugador es bastante efectiva dado que aprovecha al máximo la naturaleza inmersiva de la experiencia de juego. Aprovechándose de la tensión generada a raíz de la inmersión visual y auditiva para provocar una situación de sorpresa.

1.1. OBJETIVO

El Objetivo del proyecto consiste en diseñar y desarrollar un juego de horror en 3D que consiga sobresaltar a jugador en ciertos puntos de la aventura gráfica. Se intentará conseguir esto mediante una atmosfera de tensión, acompañado de efectos sonoros acordes con el momento. Si bien se incorporarán momentos de frenesí, la intención es que estos sean selectivos y estratégicos, evitando la saturación constante y buscando un equilibrio. La trama se desarrollará de manera que genere anticipación y suspense, preparando terreno para los momentos de sobresalto de manera orgánica.

Adicionalmente, se incorporarán elementos de puzles dentro del juego. Estos puzles servirán como obstáculos que deben superarse y la resolución de estos acertijos será esencial para avanzar en la aventura, agregando una capa adicional de complejidad y recompensando la habilidad del jugador con el avance en la historia.

La variabilidad en el ritmo y la intensidad de los eventos contribuirá a mantener el interés del jugador, logrando así un equilibrio entre la acción y la inmersión en el terror psicológico.

Aparte se pretende construir este proyecto sobre un aspecto visual inspirado en los juegos de terror de finales de los noventa, con cambios de cámaras situados con diferentes ángulos a lo largo del mapa. También se pretende conseguir el estilo "low poly", donde los modelos 3D están compuestos por un número limitado de polígonos, lo que da como resultado un aspecto simplificado y estilizado.

Entre las cosas que se quiere evitar aparte del frenetismo constante es una complejidad extrema en los puzles, buscando desafíos con cierta complejidad y no frustrantes. Resumiendo, se pretende mantener un equilibrio cuidadoso entre la intensidad del horror, la trama y los desafíos propuestos, creando así una buena experiencia de juego.

1.1. AMBITO

En un sector de constante crecimiento, lograr un producto único y sin precedentes es un desafío complejo. El éxito de un juego depende de numerosas variables que en cierta medida escapan del control directo del desarrollo. Por lo tanto, el ámbito de este proyecto se centra en producir un producto que destaque por la interacción con el jugador y suscitarle emociones.

2. ANTECEDENTES

Dentro del genero de terror y horror a lo largo de las últimas décadas, los avances tecnológicos han permitido una gran evolución de los juegos de terror. Sin embargo, los pioneros del genero fueron los que marcaron las bases, estableciendo fundamentos que influyen en la manera en que se diseñan y crean estos juegos en la actualidad.

Estos títulos icónicos fueron “Resident Evil”(1996) y “Silent Hill”(1999), ambos revolucionaron la industria al agregar una narrativa compleja, con perspectiva tridimensional acompañado de exploración, supervivencia, puzles y aspectos psicológicos de horror con entornos surrealistas y atmosferas inquietantes. Pese a tener mayores limitaciones tecnológicas dichos títulos se las arreglaron de manera creativa para crear experiencias inmersivas.

Resident Evil(1996)

Desarrollado por Capcom, el juego sigue a un equipo especial de fuerzas de élite, que investigan una mansión infectada por zombis y otras criaturas.

* La narrativa: Se desarrolla a través de documentos y eventos del juego, creando un ambiente de misterio y suspense.
* Perspectiva y Estilo de Juego: Transcurre en tercera persona con énfasis adicional en gestión de inventario, exploración y resolución de acertijos. La perspectiva fija de las cámaras añade un elemento de suspense al limitar la visibilidad del jugador.

Silent Hill(1999)

Desarrollado por Konami, se destaca por su enfoque más psicológico y atmosférico dentro del género.

* La narrativa: La historia sigue a Harry Mason, el cual busca a su hija en una ciudad llamada Silent Hill llena de niebla y criaturas. Explora temas más profundos como la culpa y el miedo personal.
* Música Distintiva: La música a cargo de Akira Yamaoka, se convierte en un elemento distintivo del juego, contribuyendo significativamente a la atmósfera inquietante.

3. OBJETIVO

Concretar y exponer el problema a resolver describiendo el ámbito del proyecto, fases, etc.

4. REQUISITOS

Métodos, técnicas y tecnologías empeladas para el desarrollo del proyecto (lenguaje de construcción, equipo físico, equipo lógico de base o de apoyo, etc.)

5. DESARROLLO

Explicando cada fase, cada apartado, cada componente, lo que se pretende en cada una de ellas, lo que se ha conseguido, interrelacionando fases, incluyendo el código correctamente comentado, si es necesario, imágenes,vídeos, tablas, gráficos etc….

6. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS

Breve resumen de lo más destacable del proyecto con la solución propuesta y posible mejoras, ampliaciones o proyectos relacionados que quedan por hacer y que tienen interés para el tema tratado.

7. BIBLIOGRAFIA

Un listado por orden alfabético del primer apellido del primer autor con todas las obras en que se ha basado para la realización del proyecto, especificando autor/es, año de publicación, título y editorial.

8. ANEXOS

Capturas de pantalla, imágenes, videos, programas, listados, ejemplos, suplementos, figuras y en general cualquier elemento que resulte esencial para la exposición del proyecto.