

Universidad Tecnológica de Santiago (UTESA)



❖ **Estudiantes:**

-Edwin Acevedo Gómez (1-18-2709)

-Georges Gil (1-18-2363)

-Raymond Estrella (1-18-8353)

❖ **Asignatura:**

Programación de Videojuegos

❖ **Maestro:**

Iván Mendoza

❖ **Tema:**

Capítulo 4- Publicación (Entrega Final)

❖ **Fecha de entrega:**

25/08/2022

Capítulo 4: Desarrollo

4.1 Requisitos de instalación:

- Ram: 2GB
- Espacio en disco: 300MB
- Tarjeta gráfica: Nvidia GS 8400 1GB
- CPU: Intel i3

4.2 Instrucciones de uso:

Controles:

- Se podrá mover el personaje mediante las teclas de desplazamiento o por las teclas (W) (A) (S) (D).
- La barra de Espacio sirve para saltar.
- Clic derecho o Alt para atacar.
- Tecla (V) para abrir/cerrar menú volumen.
- Clic izquierdo para usar un objeto.

Objetos:

Existen objetos que nos ayudaran como Pollo que nos dará vida y cerveza que nos aumentara el daño.



4.3 Bugs:

- Detección de colisión contra enemigos imprecisa.
- El jugador se puede caer del mapa al ser reanimado.

4.4 Proyección a futuro:

Se busca reprogramar los controles de movimientos para poder crear una versión compatible con dispositivos móviles, así como agregar más niveles con una mayor variedad de enemigos y objetos.

4.5 Presupuesto:

Profesional	Duración	Costo
Diseñador creativo	30 días	1200 USD
Programador	45 días	5000 USD
Usuario tester	10 días	100 USD
Ingeniero de sonido	20 días	1000 USD
Animadores	20 días	800 USD

4.6 Análisis de mercado:

Conociendo la poca fama actual de los videojuegos Beat 'Em Up sabemos los pocos atractivos que resultan ser para el mercado actual por lo que trataremos de integrar elementos únicos que busquen despertar la curiosidad de los jugadores, así mismo crearemos una campaña de marketing donde los jugadores puedan tener acceso a una versión beta del mismo, del mismo modo las tiendas a tomar en cuenta para la publicación serán Steam y Epic Games ya que gracias al crecimiento del público de los videojuegos son las tiendas más frecuentadas en todo el mundo.

4.7 Viabilidad:

A principio el videojuego solo ha sido desarrollado para PC por cuestiones de compatibilidad de controles, por otra parte, este videojuego no tiene y no tendrá ningún costo de licencias.

4.8 Conclusiones:

El desarrollo de videojuegos es un proceso muy complejo y costoso que incluye la participación de profesionales de todas las áreas. Se debe valorar el producto final y apoyar a los desarrolladores de los mismos por monetariamente o bien, por medio de compartir su creación.

Link de GitHub:

<https://github.com/GeorgesGil/Proyecto-Final>