

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE SANTIAGO, UTESA

SISTEMA CORPORATIVO

Facultad Arquitectura e Ingeniería

Carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales



PROGRAMACION DE VIDEOJUEGOS

PROYECTO FINAL – Capitulo IV

Profesor:

Iván Mendoza

Integrantes:

Guillermo Santos 2-18-0494

28 de abril, 2022

Santiago de los Caballeros,

Rep. Dominicana

INDICE

| | |
|-------------------------------------|---|
| INDICE | 2 |
| CAPITULO IV: PUBLICACION..... | 3 |
| 4.1 Requisitos de instalación | 3 |
| 4.2 Instrucciones de uso | 3 |
| 4.3 Bugs..... | 3 |
| 4.4 Proyección a futuro..... | 3 |
| 4.5 Presupuesto | 3 |
| 4.6 Análisis de mercado | 4 |
| 4.7 Viabilidad | 4 |

CAPITULO IV: PUBLICACION

4.1 Requisitos de instalación

Sistema operativo: Windows 7 – Windows 11

RAM: 2 GB

Tarjeta gráfica: Nvidia GTX 1650

4.2 Instrucciones de uso

En el juego el jugador tendrá distintas opciones para mover la cámara, para que este pueda jugar como mejor le parezca, estas opciones son:

- Movimiento con WASD
- Flechas
- Moviendo el mouse a uno de los costados.

Contará con un medio para hacer zoom usando la rueda del mouse.

Y podrán seleccionar, colocar y acceder al menú de mejora/venta de torretas mediante el clic derecho.

Además, el juego cuenta con una función de pausado la cual se activa al presionar la tecla ESC.

4.3 Bugs

El juego cuenta con pequeños bugs:

1. El primero es una distorsión de los audios, hay algunos audios que terminan siendo más alto de lo configurado o directamente no se escuchan.
2. Los enemigos y torretas cuentan con una mecánica para detectar obstáculos y objetivos, mientras las torretas las usan para apuntar, los enemigos la usan para evitar obstáculos y llegar a su objetivo, precisamente en esta parte hay problema, hay algunos niveles que esta función hace que el enemigo haga movimientos extraños.

4.4 Proyección a futuro

El juego actualmente se distribuye en ITCH.IO para WEB y Windows, pero este planea avanzar a más tiendas como la Microsoft Store y también dirigirse a otras plataformas, como la de móviles, iniciando su distribución primero en la Play Store de Android y con el tiempo dirigirse a la App Store de Apple.

4.5 Presupuesto

| Puesto | Personal | Pago/Hora | Duracion | Sub total |
|------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
| INGENIERO DE AUDIO | Guillermo Santos | 180 | 48 horas | 8,640 |
| DISEÑADOR | | 220 | 180 horas | 39,600 |
| ILUSTRADOR | | 180 | 56 horas | 10,080 |
| PROGRAMADOR | | 230 | 220 horas | 50,600 |
| Coste de Herramientas: | | | | 2,500 |
| Total: | | | | 111,420 |

4.6 Análisis de mercado

El mercado internacional del videojuego creció un 9,6 % en el año 2019 con respecto al año anterior, alcanzando una facturación total de 152.100 millones de dólares (133.670 millones de euros), según las estimaciones de Newzoo.

La región de Asia y el Pacífico siguió liderando de forma indiscutible la industria del videojuego, con el 47% de la facturación total, seguida de Norteamérica (26%) y Europa, Oriente Medio y África (23%). A nivel específico, el mercado de videojuegos continuó encabezado por Estados Unidos (32.400 millones de euros), China (32.000 millones de euros) y Japón (16.700 millones de euros).

4.7 Viabilidad

El juego actualmente se puede jugar en dispositivos con sistema operativo Windows o desde cualquier navegador mediante la plataforma ITCH.IO, el juego no está sujeta a ninguna licencia o necesidad de pago.