



TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO
INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS

FACULTAD DE INGENIERÍA
Universidad Nacional de Jujuy



FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

TRABAJO FINAL

GRUPO 1

INTEGRANTES:

Apellido y Nombre – LU y/o DNI:

Choque Leonel Ezequiel – TUV000245

Sagrero, Nelson Ariel – TUV000254

Brájeda, Facundo José Luis – TUV000008

Espinoza, Fernando Gabriel – TUV000020

Profesores:

Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega

Ing. Carolina Cecilia Apaza

Año 2021



Game Concept

Idea General:

Un juego de acción y precisión. Ambientado en un mundo medieval y fantástico, donde se notarán tus reflejos para derrotar a los enemigos. (plano TOP-DOWN), el jugador se queda en el centro del mapa golpeando a los enemigos que se acercan de diferentes direcciones, para salvar a su pueblo.

Característica:

Genero:

- Acción
- Precisión
- 2D
- Pixel Art
- Vista TOP-DOWN

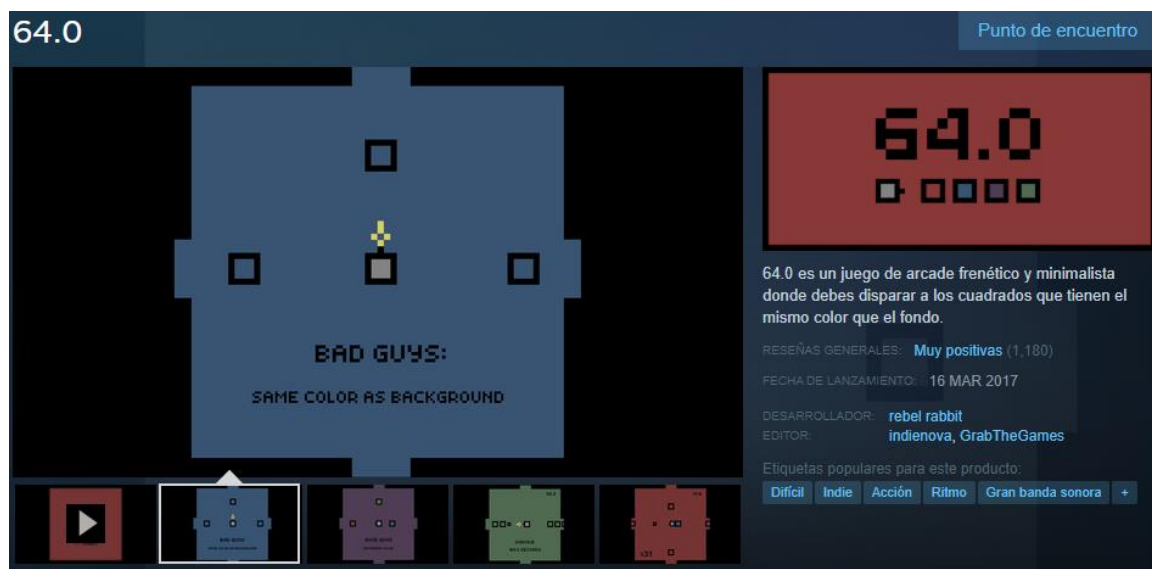
Mecánica:

- Giro (Habilidad especial) → Golpe en 360° y elimina a los enemigos de un golpe. (tecla) De principio queremos que este golpe sea con tasa de carga (cooldown) pero se analizara su uso.
- Ataque → Inflige un daño menor direccionado (teclado).
- Spawn de enemigos: en primera medida tenemos pensado que sea un juego en donde aparezcan enemigos aleatoriamente en distintas direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha) pero quizás veamos la manera de secuenciar su aparición, pero para ello modificaríamos el género.
También aparecerá una clase de enemigo nuevo cada vez que supere un nivel nuestro personaje.
- El enemigo cuenta con un atributo de daño. Dependiendo el enemigo al momento de golpear al jugador este perderá cierta cantidad de vida (Possessed Enemy = pierde 1 de vida; Goblin = pierde 2 de vida; Skeleton = pierde 3de vida).

Argumento:

Esta historia tiene como protagonista a un guerrero que quiere defender a su pueblo y salvar a los habitantes. Para ello debe enfrentarse a oleadas de enemigos (possessed enemy, goblins, skeleton) que se infiltran hasta una calle principal en donde esta nuestro héroe que es la última defensa de su pueblo.

Referencias modalidad de juego: enemigos en 4 direcciones, acción y precisión.



https://www.youtube.com/watch?v=UiIT_LRunk&ab_channel=GamesTrailersChannel

Referencia a las oleadas: otra referencia en hordas de los lados.



Referencia visual: usamos la misma perspectiva visual.



Referencia de arte: tipo de arte pixel art

