



TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO
INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS

FACULTAD DE INGENIERÍA
Universidad Nacional de Jujuy



FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

TRABAJO FINAL

GRUPO 1

Versión Final

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:

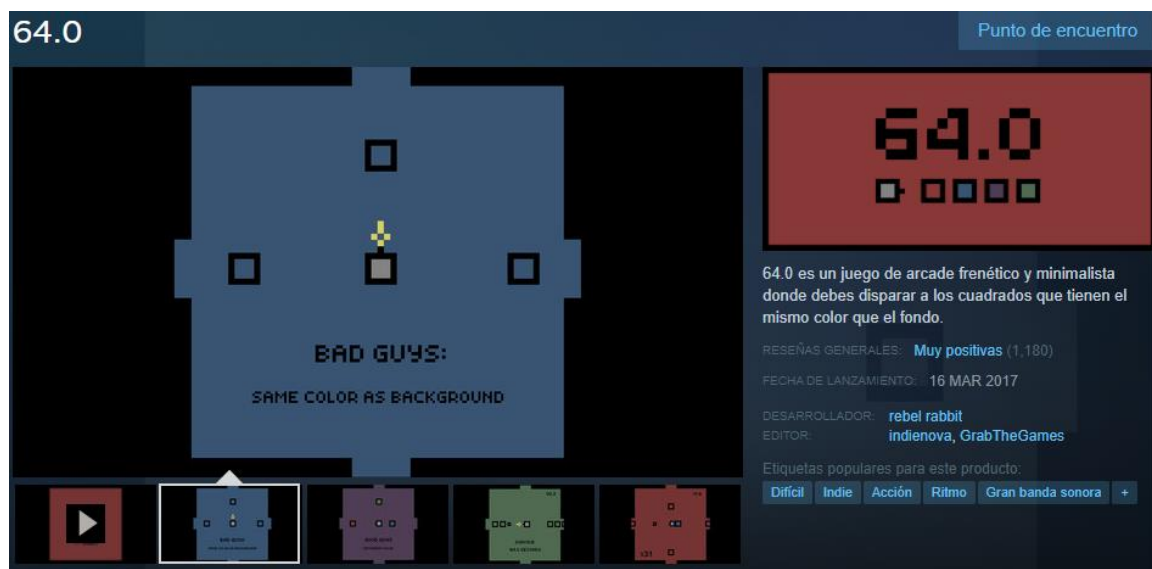
- Giro (Habilidad especial) → Golpe en 360° y elimina a los enemigos de un golpe. (tecla) El golpe giratorio consume cargas por cada enemigo eliminado con el ataque especial.
- Ataque → ataque direccionado (teclado).
- Spawn de enemigos: en primera medida tenemos pensado que sea un juego en donde aparezcan enemigos aleatoriamente en distintas direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha) .
También aparecerá una clase de enemigo nuevo cada vez que supere un nivel nuestro personaje.
- El enemigo se vuelve más veloz. Dependiendo el nivel la velocidad aumentara de manera aleatoria con un rango específico. También aparecerán enemigos de los enemigos anteriores.

Argumento:

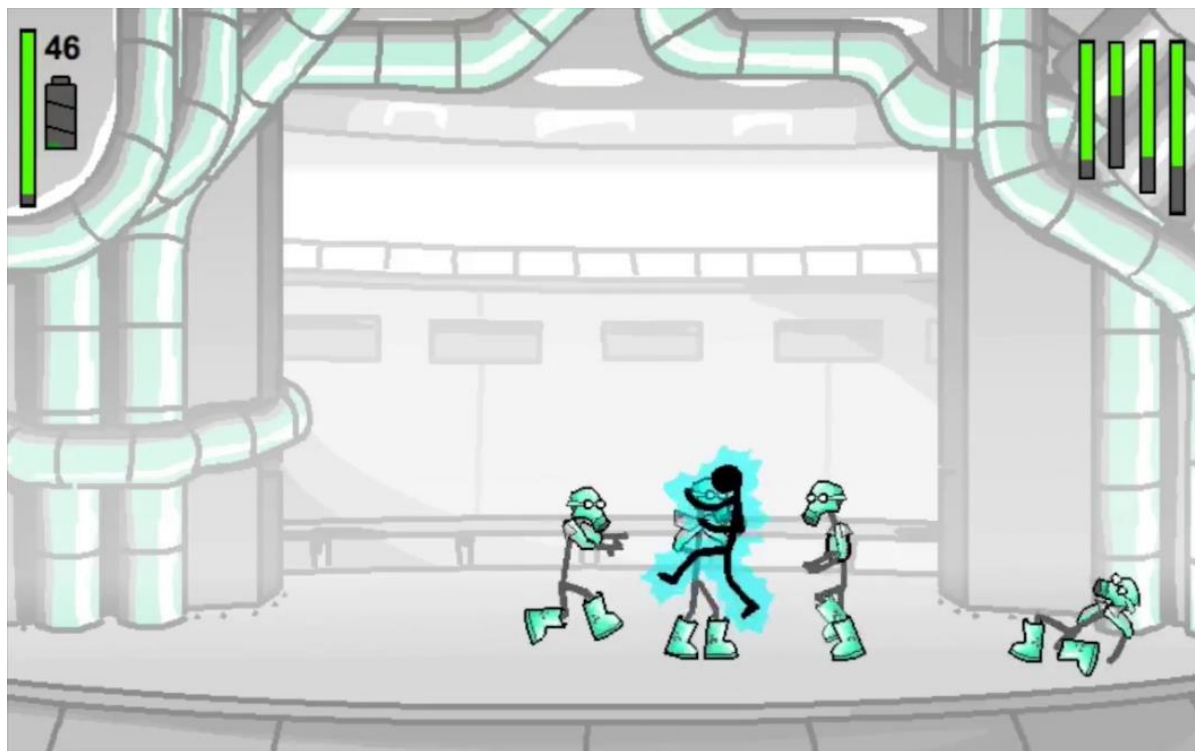
Esta historia tiene como protagonista a un guerrero que quiere defender a su pueblo y salvar a los habitantes. Para ello debe enfrentarse a oleadas de enemigos (possessed enemy, goblins, skeleton) que se infiltran hasta una calle principal en donde esta nuestro héroe que es la última defensa de su pueblo.

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

