


Participantes

•juarez maría Florencia

Santiago Silva

Matías Nahuel González Sandoval

Acá está el link del drive del juego:

 Versión final para subir al campus

Contexto: Tú y tus amigas deciden adentrarse en el viejo edificio escolar a jugar a la ouija después de estar un rato jugando un estruendo los hace salir corriendo de ahí, mientras corrías te desmayas

Al despertarte te encuentras en 199X

Ideas: puzzles, horror, light visual novel y combates por turnos.

Assets propuestos:

<https://kamisama887.itch.io/horror-lab-top-down>

<https://kamisama887.itch.io/lorenz-fries-school-horror>

<https://kueyhorse.itch.io/darklight-academia-furniture-pack>

blood

<https://xyezawr.itch.io/gif-free-pixel-effects-pack-5-blood-effects>



Flor: Yo trabajé en la biblioteca y en el pasillo 3.

trabajé en la cinemática para darle un poco más de seriedad al juego y que se sintiera más inmersivo

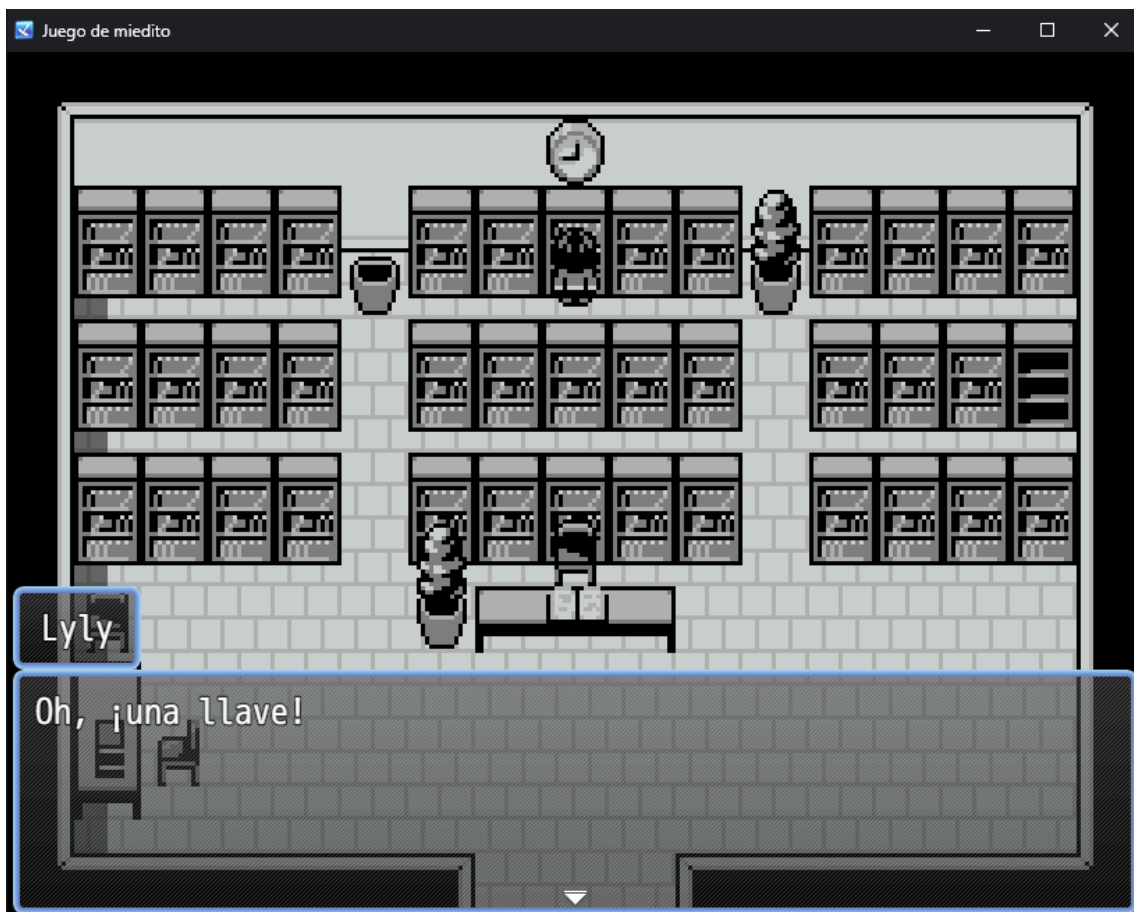
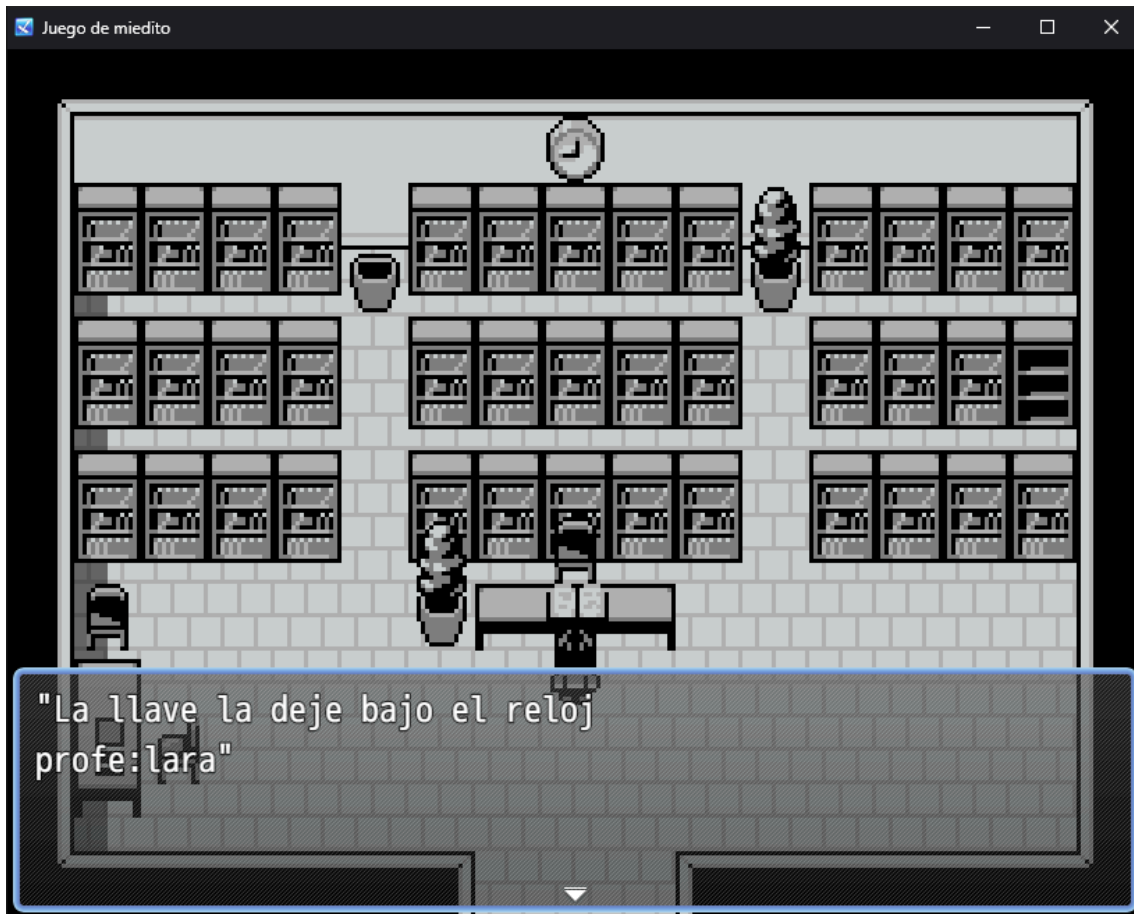
También trabajé en ambas bibliotecas tanto la del pasado como la del presente

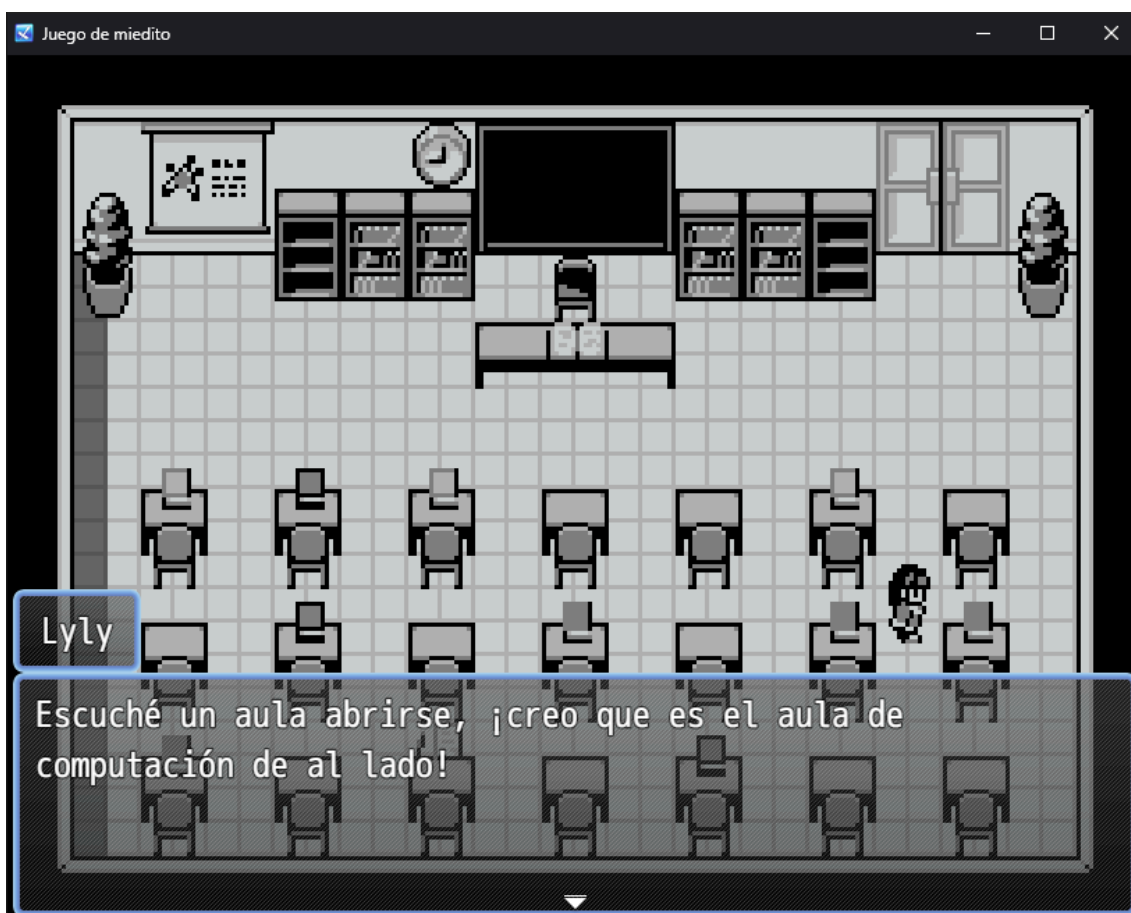
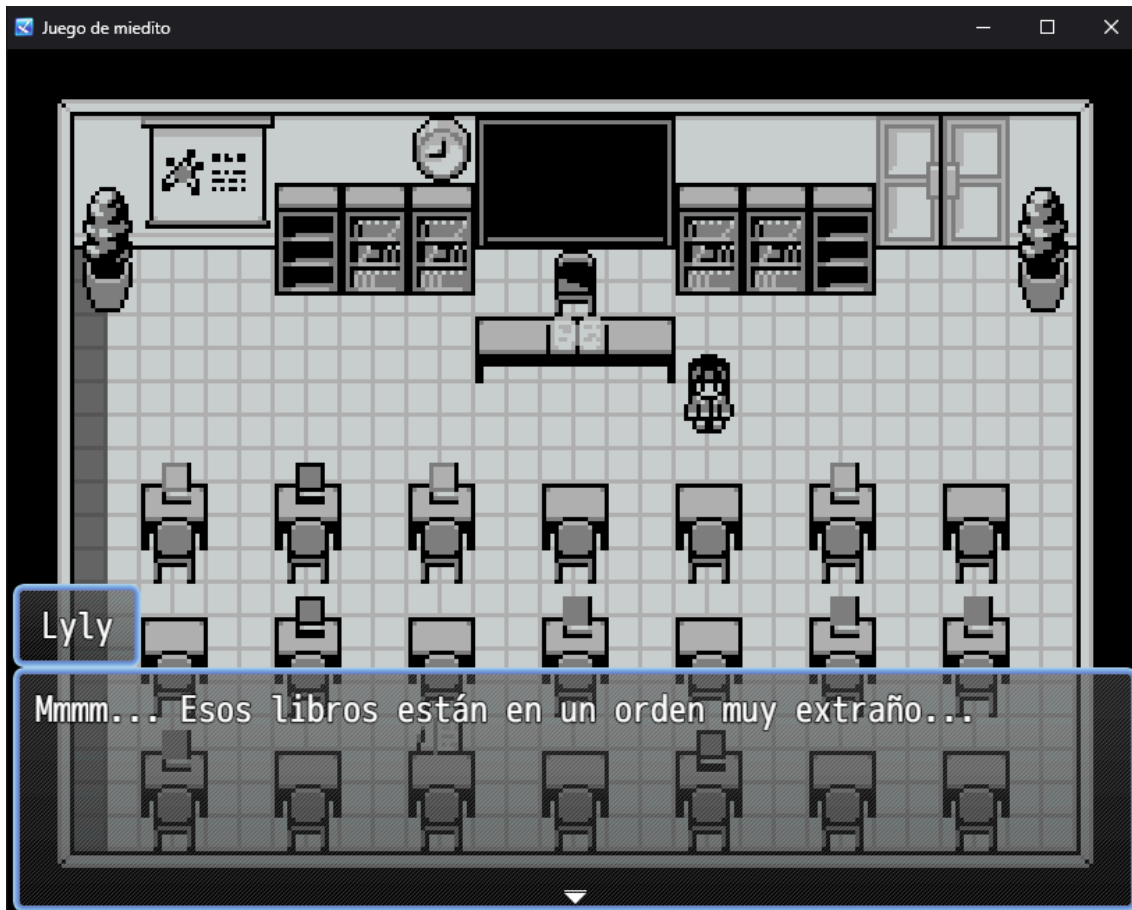
En la biblioteca se encuentra la puerta cerrada hasta que revises todas las estanterías y encuentres una llave para abrirla

Esto se hizo gracias al comando y los interruptores

Una vez conseguida la llave el interruptor le da la orden a la puerta de abrirse

Nuestro juego lo desarrollamos de forma grupal dividiendo las partes que haría cada uno





Santiago: Yo hice la segunda sección del pasillo, el salón de clase con su puzzle y la sala de computación, en la cuál se pueden encontrar tanto la llave principal, la cuál abre la puerta principal de la escuela abandonada, puerta que se encuentra cerrada en primer lugar.



Matías: Yo hice la entrada a la escuela abandonada y el laboratorio, en conjunto con su respectivo rompecabezas, que consiste en combinar sustancias para fabricar un incienso que te ayuda en el combate más adelante en el juego, el rompecabezas es simple, vas eligiendo cada sustancia en orden y en una lista como se ve en la captura más abajo. El otro apartado en el que formé parte fue el sistema de combate, que es en resumen, un exorcismo a un espíritu maligno, tenés tus habilidades que son los conjuros, los cuales son desbloqueados después de encontrar un libro oculto en la biblioteca.

En la sala de computación encontrás un amuleto que permite que el jugador recupere 5 puntos de magia en cada turno de combate, esto se consigue dando un efecto de regeneración de PM al 11%.

Por último hice el final del juego en el que abre la puerta, aparecen los créditos y se le agradece al jugador/a.

