

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE SANTIAGO
(UTESA)



SISTEMA CORPORATIVO
FACULTAD DE INGIENERIA EN INFORMATICA

Carrera De Ingeniería En Informática

INF-910-001 PROGRAMACION DE VIDEO JUEGOS

PROYECTO FINAL

CAPITULO II

PRESENTADO A

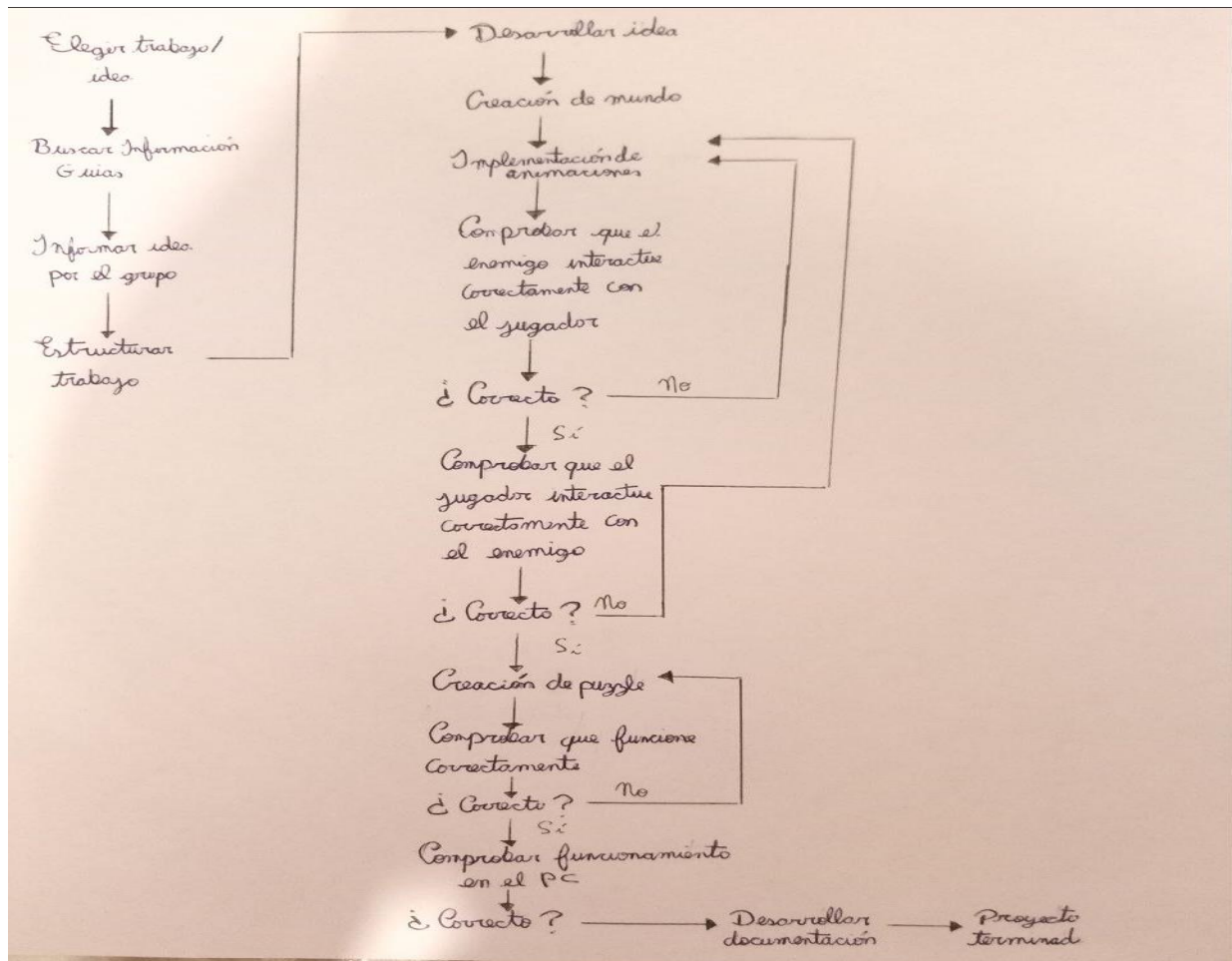
Ing. Iván Mendoza

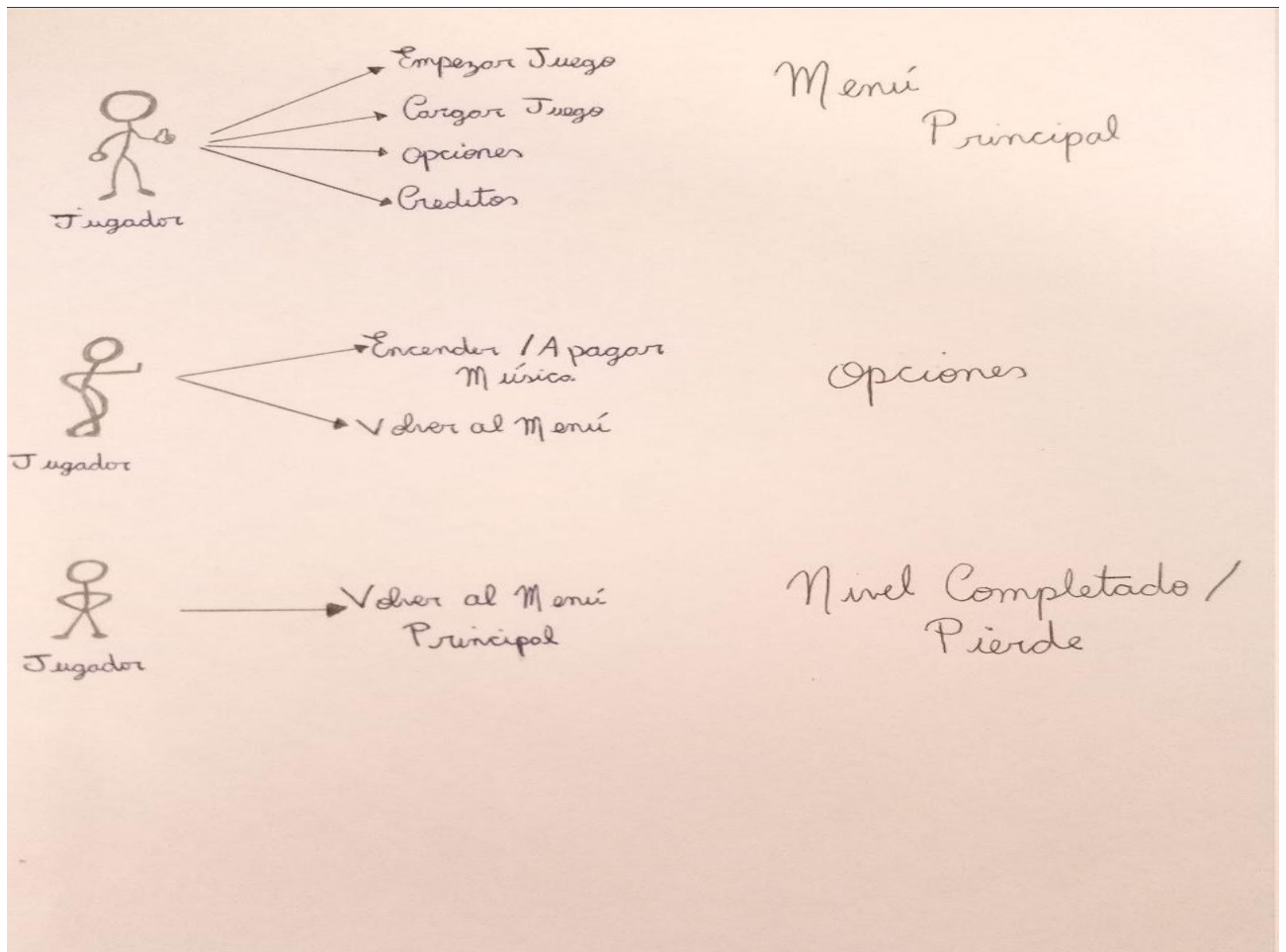
PRESENTADO POR

NELLY CASTRO 2-17-1352

CAPÍTULO II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

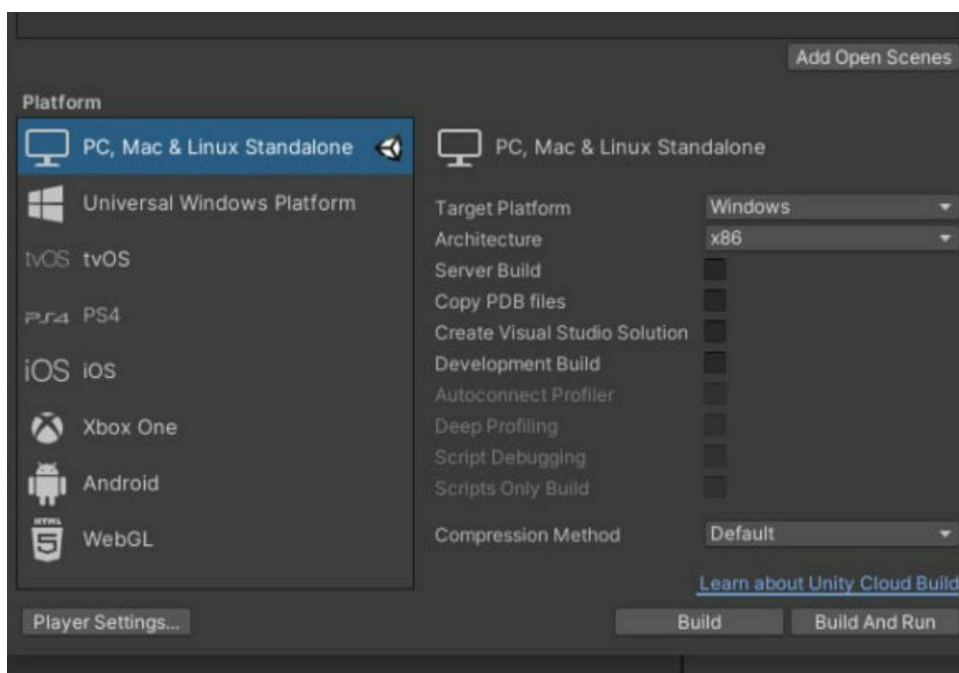
2.2 Diagramas y Casos de Uso





2.3 Plataforma

El videojuego está hecho para ser jugado en la PC.



2.4 Género

El género del videojuego es Survival Horror, un género cuyo objetivo principal es la supervivencia del protagonista lo cual se logra utilizando recursos encontrados en el ambiente de manera precisa ya que dichos recursos suelen ser limitados.

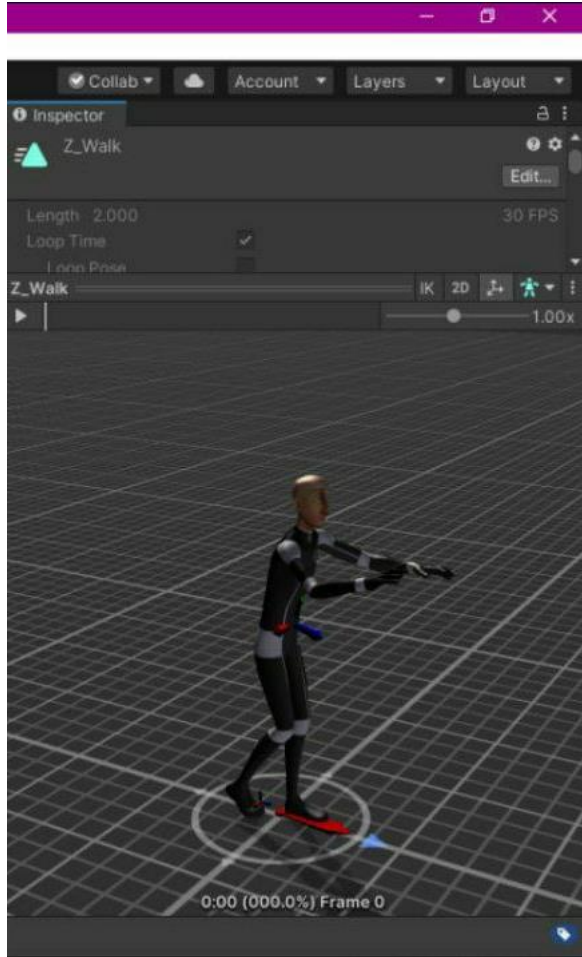
2.5 Clasificación



Es clasificado de esta manera debido a que el juego presenta violencia y algo de sangre.

2.6 Tipo de Animación

El tipo de animación que se emplea en el juego es la animación 3D.



2.7 Equipo de Trabajo

Todo el trabajo ha sido realizado por una sola persona, con la colaboración de terceros para la realización de las voces incluidas en el juego, y el proceso de lluvia de ideas.

2.8 Historia

Un hombre se encuentra huyendo de algo, se encuentra una extraña cabaña y decide entrar y pedir ayuda a pesar de los ruidos extraños que provienen de la misma sin saber que esto sería el comienzo de una pesadilla. Al abrir los ojos nuevamente se da cuenta de que esta en una habitación desconocida, al avanzar se encuentra una mesa con un arma y al abrir la puerta frente a él sabrá el por qué.

2.9 Guion

-Escena inicial (Intro)-

*Voz en off *

* La noche del 30 de marzo de 1995 me cambio para siempre. *

Estaba escapando de algo y de alguna manera termine perdiéndome en el bosque.

*Sentía que me observaban, que me seguían. *

*Vi una cabaña y pensé en pedir ayuda. *

*...Escuchaba sonidos raros proviniendo de allí, pero estaba desesperado. *

*Lo que no sabía es que ese solo sería el comienzo de una pesadilla. *

- "...Hola?"

Fin de escena.

-Escena 01-

-” ¿Qué paso?”

-” ¿Dónde estoy?”

-” Estaba en la cabaña y...”

-” ...”

-” No recuerdo nada...”

-” Yo...”

-” Debo salir de aquí.”

Fin de escena 01.

-Escena 02 -

-” ...Demonios, me duele la cabeza.”

-” Espera...hay algo sobre la mesa.”

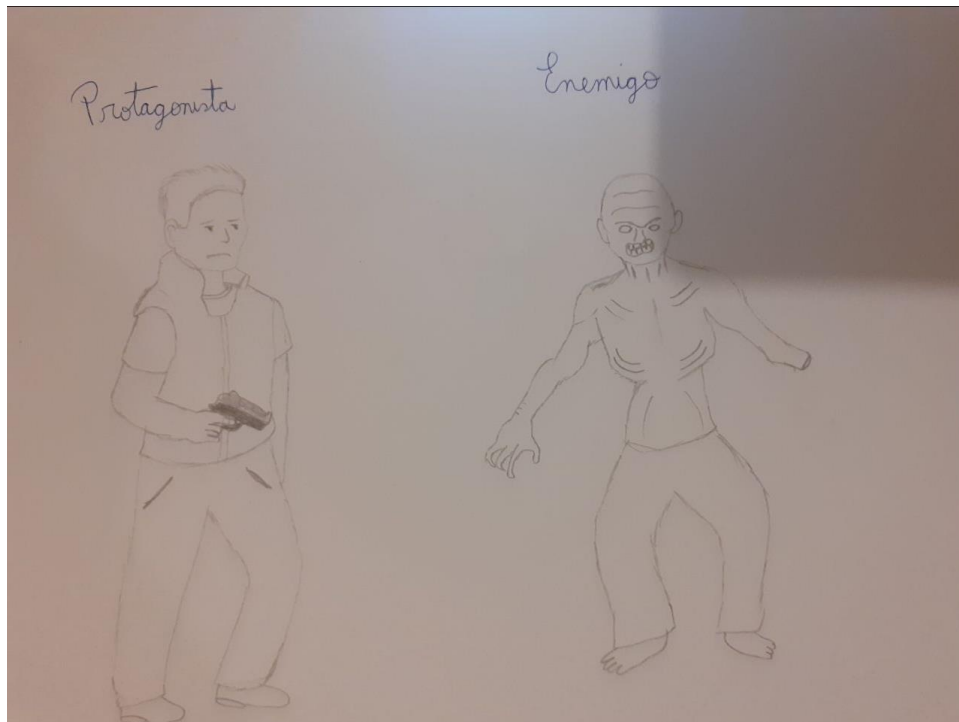
Fin de escena 02.

2.11 Personajes

El juego no cuenta con una gran cantidad de personajes, de hecho, los únicos personajes que son presentados en el juego son solo los siguientes: El protagonista y los enemigos.

El protagonista: El juego es visto desde el punto de vista del protagonista por lo que no cuenta con un modelo en si ya que en ningún momento se cambia de perspectiva en el juego, este es presentado como un hombre el cual está huyendo de su pasado y tiene la mala suerte de estar en el lugar equivocado en el momento equivocado.

Los enemigos: Los enemigos del juego son los zombies, los cuales persiguen y atacan al protagonista si detectan su presencia.



2.12 Niveles

El juego se divide en habitaciones y cada una requiere de una acción específica para poder avanzar, ya sea realizando puzzles o encontrando la llave para abrir la puerta.

2.13 Mecánica del Juego

La cámara es manejada con el mouse y el personaje se mueve con las teclas w,a,s,d. Al utilizar la tecla de acción “E” se puede interactuar con los elementos del juego, al hacer click izquierdo se dispara el arma.

El protagonista solo cuenta con cuatro puntos de vida, si este recibe más de cuatro golpes entonces se mostrará la pantalla de “Game Over” y el jugador volverá a la pantalla de inicio.

Algunas puertas requieren llaves para ser abiertas así que el jugador deberá encontrarlas para poder avanzar.

Algunos puzzles requerirán encontrar piezas para poder unirlos y avanzar.

Link Github: <https://github.com/SilverMechaFox/ProyectoFinal>