

# PROYECTO FINAL DE COMPUTACIÓN GRÁFICA

Nicolas Carvajal Carmona, Valentina Varela Alzate

Universidad Tecnológica de Pereira

Documento de diseño

CAMPO	DESCRIPCIÓN
Título	Reporte mortal
Diseñadores	Nicolas Carvajal Carmona Valentina Varela Alzate
Género	Survival horror, Acción, Suspenso, disparos en tercera persona
Plataforma	Computadora personal
Versión	1.2
Jugabilidad y contenido	<p>La historia se centra en el periodista Rodrigo Cifuentes, en su primer trabajo de campo se ve envuelto en un experimento aterrador mientras seguía los pasos de una chica internada en un hospital mental.</p> <p>Su misión es averiguar qué está ocurriendo en el hospital y encontrar a la chica para terminar su reportaje.</p>
Categoría	Visualmente podría compararse a los juegos de resident evil y shadow seeker, la diferencia notable es el desarrollo de la historia y el uso de inventario.
Licencia	La historia es una versión modificada del juego Dead Rising, un periodista atrapado en un centro comercial infestado de zombies. En esta versión se modifica la historia, se cambia el nombre de la persona y se sitúa en un hospital.
Mecánica	Nuestro periodista usará un arco que encontró abandonado para defenderse de los enemigos, y con su ingenio y habilidad de desplazamiento deberá recolectar los informes que le permitan terminar su historia.
Tecnología	Lenguaje de programación: Python 3.8 Editor de imágenes: Adobe illustrator, Photoshop Editor de sonido: Filmora
Público	Adolescentes (ESRB)
HISTORIAL DE VERSIONES	
1.1	Se mostraba un personaje y escenario distinto

1.2 Se desarrolla historia de Rodrigo Cifuentes, se actualizan mecánicas de juego	
VISION GENERAL DEL JUEGO	
<p>Un día como cualquier otro se encuentra Rodrigo Cifuentes en su oficina organizando papeleo, esperando que su día no sea monótono, encuentra a una familia “los Pascual” en busca de ayuda y respuestas, su hija Laura Pascual, paciente de un hospital mental, dejó de recibir visitas hace un par de meses, entusiasmado por la idea de por fin realizar trabajo de campo acepta el trabajo y se compromete a investigar cual es la situación.</p> <p>Reporte mortal te adentrará en la aventura de nuestro personaje, en su búsqueda de respuestas. Tendrás que luchar por tu vida para recolectar toda la información que te permita cerrar el reportaje, y lo más importante, saber qué pasó con Laura. Un juego con mecánicas sencillas en las que deberás defenderte para sobrevivir.</p> <p>“Menos mal tome clases de tiro con arco...” fueron las únicas palabras que dijo Rodrigo Cifuentes al darse cuenta en la situación en la que estaba envuelto.</p>	
MECÁNICA DEL JUEGO	
<p>En el primer nivel nuestro personaje podrá desplazarse en cuatro direcciones (arriba, abajo, derecha, izquierda), además de esto podrá disparar un arco para hacer daño a los enemigos y destruir los generadores que esparcen el virus Z. Su misión es recorrer el mapa en busca de informes, para recolectarlos solo debe situarse cerca de ellos.</p> <p>Para el segundo nivel solo habrá movimiento de derecha a izquierda, eliminación de enemigos con el arco y saltos incorporados. Su objetivo es recolectar los informes y encontrar a Laura.</p>	
Cámara	<p>Primer nivel: 2D, vista superior, tercera persona.</p> <p>Segundo nivel: 2D, vista frontal, tercera persona.</p>
Periféricos	Teclado, mouse, audífonos(recomendado)
Controles	<p>Primer nivel: w(arriba), s(abajo), a(izquierda), d(derecha), clic (disparar).</p> <p>Segundo nivel: w(saltar), a(izquierda), d(derecha), clic (disparar).</p>



INTERFACES	
El mapa consta de la sala de un hospital y un sótano, combinando colores sombríos y tenues, como negros y vinotintos. Se muestran pantallas oscurecidas que reducen la claridad visual.	
Nombre pantalla	Portada
Descripción de la pantalla	Muestra el nombre del juego y los desarrolladores
Estados del juego	Invoca Historia 1

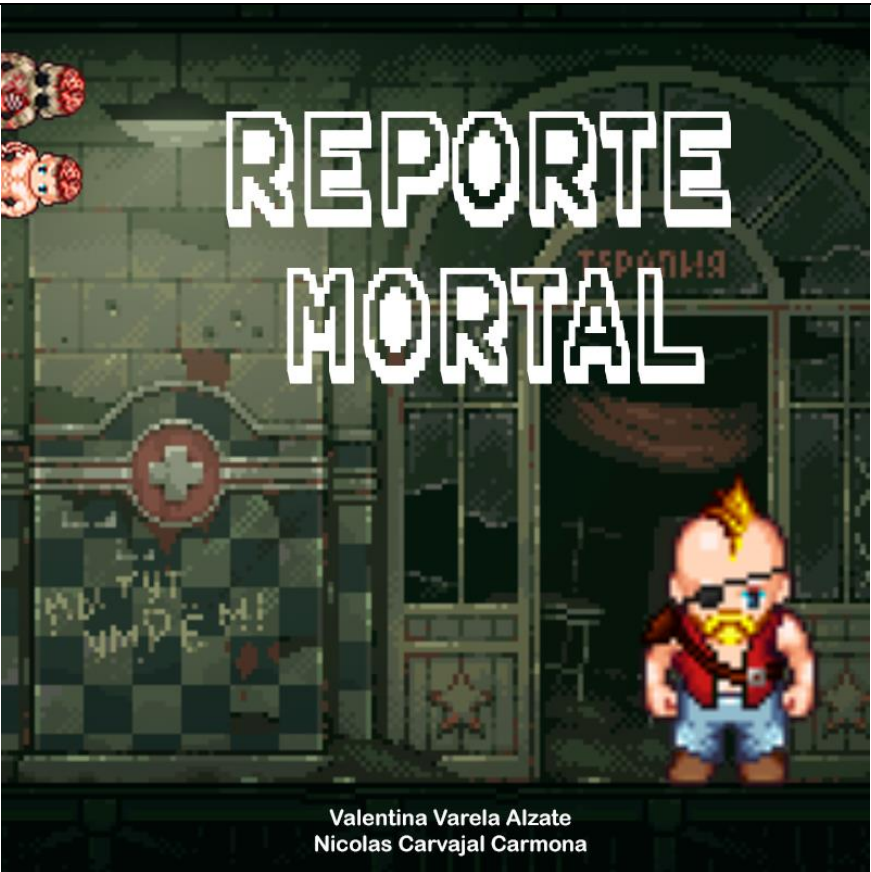
Imagen	 <p>Valentina Varela Alzate Nicolas Carvajal Carmona</p>
Nombre pantalla	Historia 1
Descripción de la pantalla	Enuncia la historia del nivel 1
Estados del juego	<p>Invoca el nivel 1</p> <p>La invoca la Portada, y Perder en el nivel 1</p>

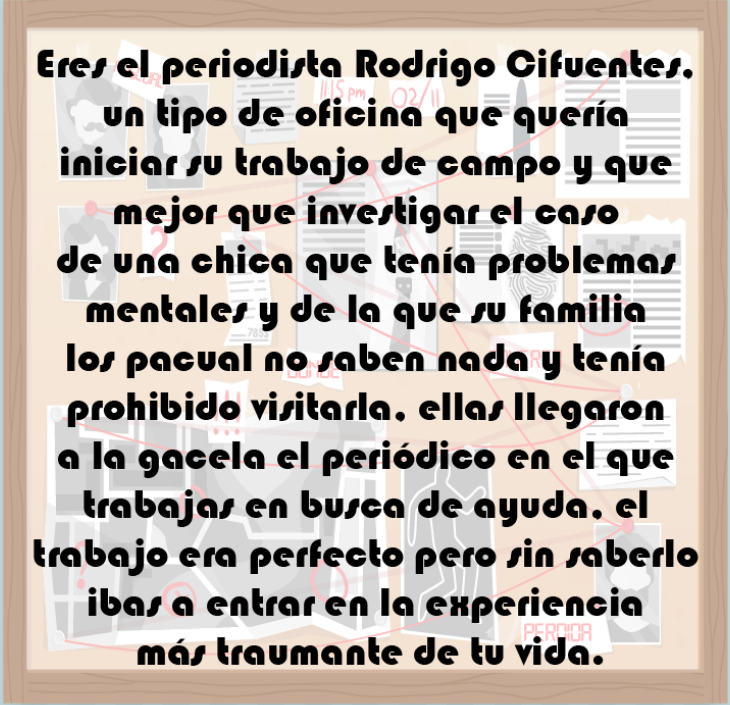
Imagen	 <p><b>Eres el periodista Rodrigo Cifuentes, un tipo de oficina que quería iniciar su trabajo de campo y que mejor que investigar el caso de una chica que tenía problemas mentales y de la que su familia los pacual no saben nada y tenía prohibido visitarla. ellas llegaron a la gacela el periódico en el que trabajas en busca de ayuda. el trabajo era perfecto pero sin saberlo ibas a entrar en la experiencia más traumante de tu vida.</b></p>
Nombre pantalla	Nivel
Descripción de la pantalla	Mapa nivel 1
Estados del juego	Invoca Perder o ganar en el nivel 1 La invoca Historia 1


Imagen	
Nombre pantalla	Historia 2
Descripción de la pantalla	Enuncia la historia del nivel 2
Estados del juego	Invoca el nivel 2 La invoca el ganar del nivel 1

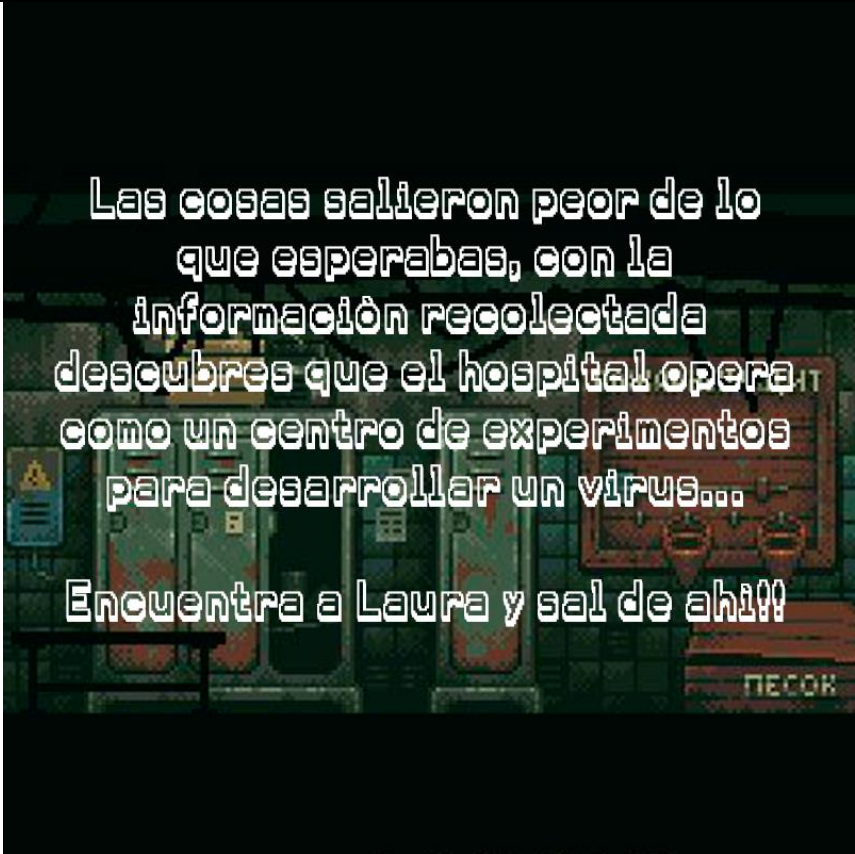
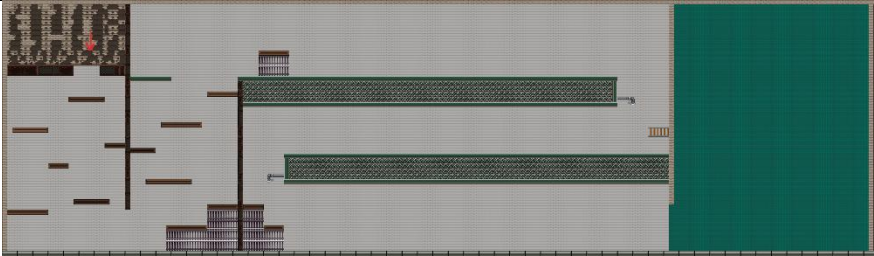
Imagen	 <p>Las cosas salieron peor de lo que esperabas, con la información recolectada descubres que el hospital opera como un centro de experimentos para desarrollar un virus...</p> <p>Encuentra a Laura y sal de ahí!!</p>
Nombre pantalla	Nivel 2
Descripción de la pantalla	Mapa nivel 2
Estados del juego	Invoca Perder o ganar en el nivel 2 La invoca Historia 2
Imagen	
Nombre pantalla	Ganar
Descripción de la pantalla	Se muestra cuando el jugador cumple con los objetivos del nivel
Estados del juego	Invoca Historia 2 en el nivel 2 La invocan el Nivel 1 y el Nivel 2



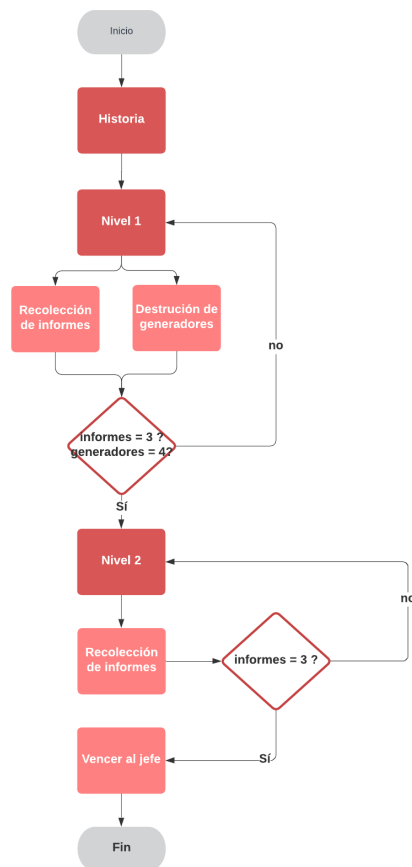
Imagen	
Nombre pantalla	Perder
Descripción de la pantalla	Se muestra cuando el jugador se queda sin vidas
Estados del juego	Invoca Historia 1 en el nivel 1, e Historia 2 en el nivel 2 La invocan el Nivel 1 y el Nivel 2







Imagen	
NIVELES	
Título del nivel	Sala de hospital
Encuentro	Primer nivel, se carga después de la historia principal
Descripción	Nivel en 2d con vista superior, sala de hospital sombría repleta de monstruos en la que se deben recuperar unos informes y destruir generadores.
Objetivos	El personaje deberá recolectar tres informes y destruir cuatro generadores para terminar el nivel.
Progreso	Si el nivel fue superado con éxito se cargará el siguiente nivel.
Enemigos	Zombies cool Zombies fisicoculturistas
Ítems	Botiquines Cofres de información
Música y efectos de sonidos	Música de suspenso y terror
Referencias de BGM y SFX	M003, S001, S002
Título del nivel	Sótano

Encuentro	Segundo nivel, se carga después de haber superado el primer nivel
Descripción	Mapa de plataformas, se deberá esquivar los obstáculos y aniquilar a los enemigos para recolectar la información y poder llegar al jefe final.
Objetivos	Recolectar tres informes, vencer al jefe final.
Progreso	Fin del juego.
Enemigos	Zombies cool Zombies fisicoculturistas Paciente 0
Ítems	Botiquines Cofres de información
Personajes	Laura Pascual
Música y efectos de sonidos	Música de suspenso.
Referencias de BGM y SFX	M003, S001, S002

## PROGRESO



PERSONAJES	
Nombre del personaje	Rodrigo Cifuentes
Descripción	Hombre mayor, atlético, de aspecto rudo. Viste con un chaleco de manga siza vinotinto, pantalones marrones y tenis oscuros, cabello mono peinado en una cresta y un parche en el ojo derecho.
Imagen	
Concepto	Protagonista, reportero en busca de una historia, investiga el caso de Laura Pascual.
Encuentro	Al inicio del juego
Habilidades	Realiza tiro con arco
Armas	Arco curvo
ítems	Arco, riñonera para guardar los informes
Nombre del personaje	Laura Pascual
Descripción	Aspecto descuidado, pelo largo, piel verdosa, vestido roto y sangre brotando de su boca.
Imagen	
Concepto	Paciente de hospital mental, enemigo final, su familia está preocupada porque dejó de enviarles mensajes hace meses.
Encuentro	Final del nivel dos
Habilidades	Puede secretar toxinas por su boca.
ENEMIGOS	
Nombre	Zombie cool
Descripción	Piel verdosa, gafas de sol, órganos a simple vista. Zombies lentos con movimiento en una sola dirección.
Encuentro	Se pueden encontrar desde el primer nivel hasta el final del juego.
Imagen	
Habilidades	Radioactivos.

Nombre	Zombie fisicoculturista
Descripción	Piel verdosa, cuerpo tonificado, órganos a simple vista. Zombies rápidos con movimiento en dos direcciones.
Encuentro	Se pueden encontrar desde el primer nivel hasta el final del juego.
Imagen	
Habilidades	Radioactivos, veloces.
HABILIDADES	
Ricardo Cifuentes	Experto en tiro con arco
Laura Pascual	Arroja bolas radioactivas
ARMAS	
Arco curvo	
ITEMS	
Arco	Botiquines
Informes	Generadores
GUIÓN	
<p>Nivel 2: Rodrigo intenta pasar a la sala del jefe final sin recoger los tres informes “Debería terminar de recolectar la información primero”</p> <p>Nivel 2: Rodrigo entra a la sala final del jefe “Laura... llegué demasiado tarde”</p> <p>Nivel 2: Rodrigo vence al jefe final “Pedazo de historia que debo contar”</p>	
LOGROS	
Destruir 4 generadores y recolectar 3 informes: Desbloquear nivel 2	
MÚSICA Y SONIDO	
Nombre	Inicio
Descripción	Música que suena en la portada
Referencia	M001

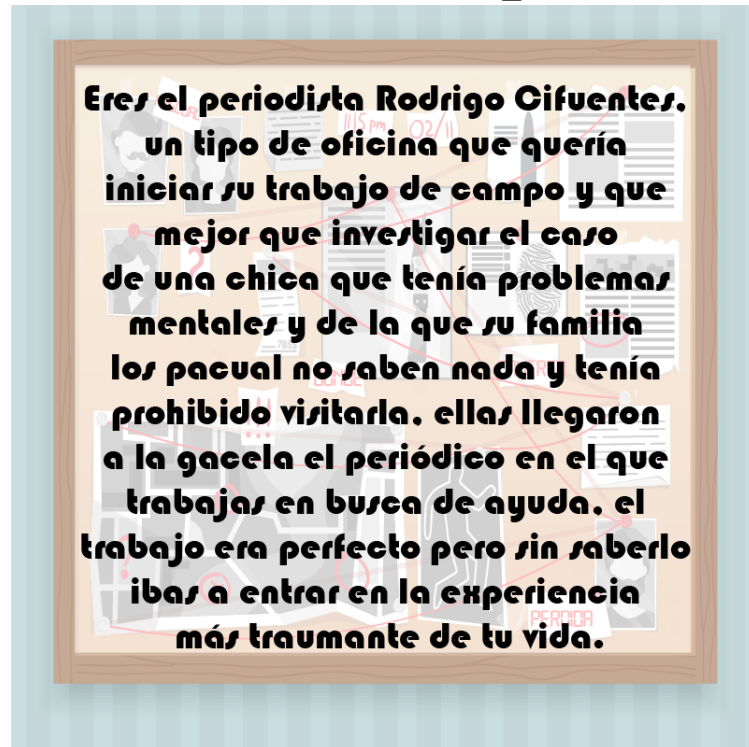
Nombre	Historia
Descripción	Música que suena mientras se introduce la historia del personaje
Referencia	M002
Nombre	Ciclo
Descripción	Música que suena en el desarrollo del mapa
Referencia	M003
Nombre	Ganar
Descripción	Música que suena cuando se supera el nivel
Referencia	S001
Nombre	Perder
Descripción	Música que suena cuando el personaje muere
Referencia	S002

## IMÁGENES DE CONCEPTO

### 1. Portada



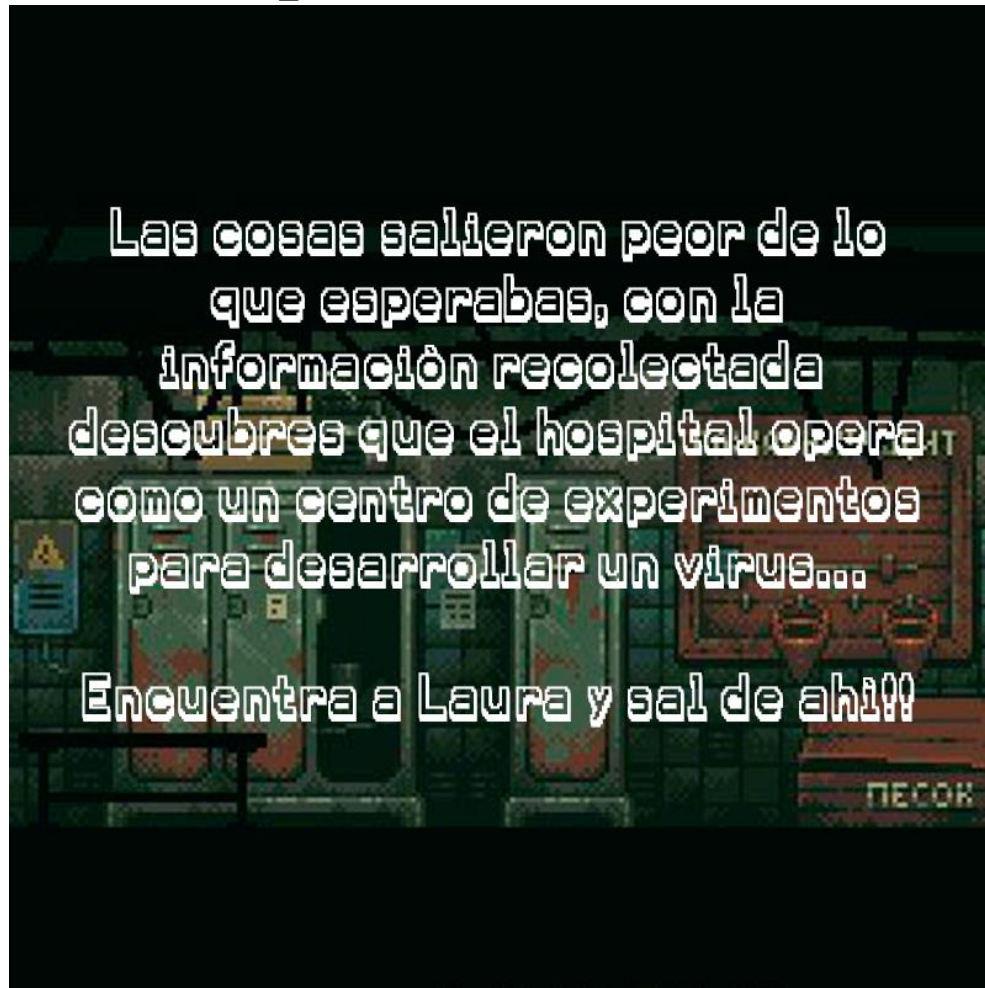
## 2. Información Nivel\_1



## 3. Mapa Nivel\_1



#### 4. Información Nivel\_2



#### 5. Mapa Nivel\_2



6.Rodrigo Cifuentes



7.Laura Pascual



8.Zombie cool





9.Zombie fisicoculturista



10.Botiquín



11.Cofres informes



12.Generador



13.Información generador

**Generadores 0**

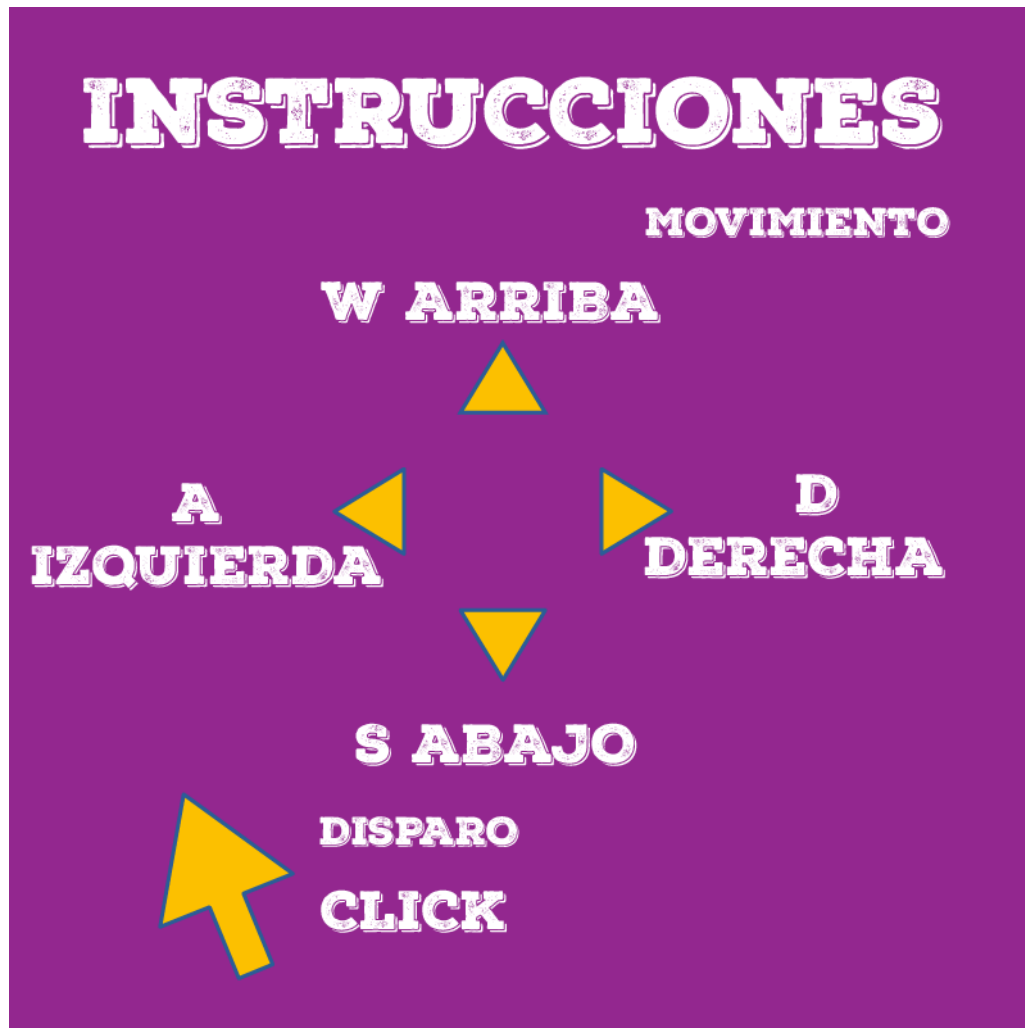
14.Información informes

**Informes 0**

15.Fondo overlay



16. Instrucciones





17.Ganar



18.Perder



MIEMBROS DEL EQUIPO	
Nombre	Valentina Varela Alzate
Rol	Desarrolladora, encargada medios auditivos
Contacto	valentina.varela@utp.edu.co
Nombre	Nicolas Carvajal Carmona
Rol	Desarrollador, encargado medios visuales
Contacto	nicolas.carvajal@utp.edu.co
DETALLES PRODUCCIÓN	
Fecha de inicio	20 de noviembre
Fecha de terminación	16 de diciembre