



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

MATERIA: PROGRAMACIÓN AVANZADA

NOMBRE DEL PROYECTO: “Blame”

DESARROLLADOR: ISAAC EMMANUEL MORAN MORALES

MATRICULA: 202449530

FECHA DE ENTREGA: 18/05/25

## Enlaces:

- [Repositorio en GitHub](#)
- [Video de Exposición](#)

## Descripciones y Funcionalidades:

### Descripción General

Blame es un prototipo de videojuego cooperativo multijugador local, desarrollado en el motor Godot usando GDScript. Su propósito es explorar dinámicas de juego que requieran comunicación, coordinación y resolución de puzzles en equipo.

El objetivo principal es construir una experiencia de juego en la que dos jugadores colaboren para superar una mazmorra, activando mecanismos que alteran el entorno y resolviendo desafíos lógicos en conjunto.

El proyecto se encuentra en una etapa temprana de desarrollo, pero ya presenta una base técnica sólida que permite interacción dual, detección de múltiples mandos y una arquitectura flexible mediante una máquina de estados modular.

---

### Funcionalidades Principales

- Soporte multijugador local: dos jugadores pueden participar simultáneamente, usando mandos o teclado.
- Detección independiente de entradas (inputs): el sistema distingue claramente las acciones de cada jugador.
- Controles básicos: caminar, correr/esprintar y atacar.
- Sistema de energía por jugador: cada jugador interactúa con mecanismos únicos según su color de energía (azul o amarillo).
- Accionadores y mecánicas ambientales: activar/desactivar puertas, pisos y plataformas al atacar interruptores vinculados a cada jugador.
- Puzzles cooperativos: se requiere coordinación para alterar el estado de la mazmorra y poder avanzar.

- Arquitectura escalable: uso de máquina de estados que permite añadir nuevas acciones o comportamientos fácilmente.
- 

## Público Objetivo

El proyecto está dirigido a:

- Jugadores casuales interesados en experiencias cooperativas locales.
  - Desarrolladores independientes que buscan referencias técnicas sobre multijugador local en Godot.
  - Entusiastas de los juegos de puzles que disfrutan de desafíos colaborativos.
  - Educadores y estudiantes en áreas de desarrollo de videojuegos que quieran explorar mecánicas cooperativas simples y efectivas.
- 

## Ventajas Competitivas

- Accesibilidad y enfoque local: A diferencia de muchos juegos cooperativos actuales que dependen de conexión en línea, Blame está diseñado para experiencias compartidas en el mismo dispositivo.
- Simplicidad técnica con base escalable: el uso de una máquina de estados permite mantener el código limpio, modular y fácil de expandir.
- Estética abierta y libre: el uso de recursos artísticos gratuitos reduce barreras de entrada para otros desarrolladores que quieran modificar o extender el juego.
- Enfoque educativo y experimental: más que un producto comercial, Blame es una herramienta de exploración en diseño de niveles, interacciones cooperativas y programación modular en Godot.



