**UNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE SANTIAGO**

**(UTESA)**

**SISTEMA CORPORATIVO**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA E INGENIERÍA**



**Asignatura:**

Programación de Video Juegos

**Tarea Capítulo I**

**Facilitador:**

Iván Mendoza

**Realizado por:**

Yamilka Gómez Morán 2180529

Wayddy Ashley Grullón

Jean Ureña 2171955

6 de agosto, 2022 Santiago de los Caballeros Rep. Dom.

[**CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO** 3](#_Toc110695694)

[**1.1** **Descripción:** 3](#_Toc110695695)

[**1.2** **Motivación** 3](#_Toc110695696)

[**1.2.1** **Originalidad de la idea** 3](#_Toc110695697)

[**1.2.2** **Estado del Arte** 3](#_Toc110695698)

[**1.3** **Objetivo general** 3](#_Toc110695699)

[**1.4** **Objetivos específicos** 3](#_Toc110695700)

[**1.5 Escenario** 4](#_Toc110695701)

[**1.6 Contenidos** 4](#_Toc110695702)

[**1.7 Metodología** 4](#_Toc110695703)

[**1.8 Arquitectura de la aplicación** 4](#_Toc110695704)

[**1.9 Herramientas de desarrollo** 5](#_Toc110695705)

**INTRODUCCIÓN**

# **CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO**

# **Descripción:**

Stranger Maze es un videojuego que puede categorizarse como un RPG estratégico donde el personaje principal vive en un bosque y debe salir a buscar suplementos al exterior que es un laberinto, este deberá superar los obstáculos del bosque como ríos, rocas, ramas y recolectar los objetos requeridos hasta poder salir para poder superar el nivel.

# **Motivación**

# **Originalidad de la idea**

El motivo de creación de este videojuego se debe a la popular de los RPGS y también al interés de fusionar diversos géneros en un solo juego ya que lo que se busca es que el jugador pueda hacer cualquier cosa en el juego pero que deba pensar antes de realizar las acciones y que requiera tener habilidades lógicas, a su vez que este se divierta recolectando tesoros a lo largo del trayecto.

# **Estado del Arte**

Pretende y busca agradar a los jugadores a través de diseños intuitivos, fáciles y rápidos en cuanto a recolección de objetos.

# **Objetivo general**

Capturar la atención del jugador mediante el establecimiento de misiones para encontrar objetos específicos dentro de un laberinto localizado en un bosque.

# **Objetivos específicos**

* Recorrer el laberinto hasta el final.
* Encontrar los objetos necesarios para pasar de nivel.
* Crear una experiencia única e intrigante para el jugador.

# **1.5 Escenario**

Se establecerá un laberinto por nivel que estará localizado dentro de un bosque.

# **1.6 Contenidos**

Stranger Maze contiene los siguientes objetos:

Troncos

Rocas

Linternas

Pozos de agua

Cofres

# **1.7 Metodología**

El personaje representado por un chico, ubicado en el bosque, debe de buscar la manera de sobrevivir con los alimentos y objetos que brinda la naturaleza, ya que, el suministro que contiene está a punto de acabarse. Para sobrevivir debe:

* Recolectar frutos.
* Recolectar objetos para generar fuego y luz.

# **1.8 Arquitectura de la aplicación**

Las condiciones que se deben cumplir para el desarrollo del videojuego, son:

* El juego debe de tener un objetivo, que define el final de un nivel.
* Los escenarios deberán tener cierto grado de realismo.
* El jugador tendrá un tiempo límite para recolectar objetos del juego, de lo contrario pierde la partida.
* Versiones de demostración para que los jugadores puedan presenciar las funcionalidades del juego.

# **1.9 Herramientas de desarrollo**

El entorno de desarrollo está compuesto por la siguientes herramientas:

Unity, utilizado para crear los objetos de juegos, colisiones, movimientos del personaje, diálogos, entre otros.

C Sharp, para ser utilizado en conjunto con Unity, para ofrecerle un funcionamiento a cada elemento, crear temporizadores, y realizar cambios de escena.

Asset Store, tienda de unity, para descargar escenarios en tres dimensiones, el cual reduce el tiempo de desarrollo y ofrece entornos interactivos.