**Documentación sobre el juego**

**“ZOMBIE MAN”**

**Sobre este documento**

Este documento detalla los principales aspectos relacionados con el desarrollo del juego “Zombie Man”. Este juego fue desarrollado para el curso de GRFAICOS POR COMPUTADORA II. Este documento ha sido creado por ARCE AGUILAR, Williams Jhonathan, LIBERATO EUSEBIO, Víctor y VALENTIN LAUREANO, Carlos

**Sobre el juego**

**Contenido**

El jugador se ve representado como un personaje dentro del juego (manito) que debe expulsar las bolas de fuego, y poder conseguir la mayor cantidad posible de puntaje. En todo el proceso tendrá que deslizar el cursor (representado por la manito) para poder apuntar a los muertos vivientes acercándose y no permitir ingresar a la zona donde defiende al cual podemos denominar su territorio

Zombie Man es una divertidísima propuesta con opción a muchas mejoras donde se mezcla dos elementos tan distintos entre sí como el cursor (representado por la mano) y los muertos vivientes.

**Modo de juego**

El juego utiliza interacción basada en las teclas direccionales ( hacia abajo – hacia arriba para el desplazamiento). El juego puede hacer disparos del bloque en forma de bola de fuego para eliminar a los enemigos, este evento puede realizarse con la barra espaciadora cuantas veces sea necesario.

El juego no tiene un botón explicito para terminar su ejecución. Cuando el usuario desee acabar de ejecutarlo debe pulsar la tecla “ESC”, o en otro caso cuando los enemigos hayan invadido el territorio que se defiende.

**Desarrollo**

El juego ha sido desarrollado con la ayuda y el consejo del experto Ing. Henry García, docente del curso Gráficos por Computadora II, más manuales de código Python.

Desde la pantalla inicial se proporciona información donde se reflejan las personas que han intervenido en el diseño y creación del juego (Figura 1).



**Edición y modificaciones**

El juego fue desarrollado en versión beta con ciertas pruebas de finalización hasta donde se tiene conocimiento, y es completamente compatible con el editor NINJA-IDE para Windows

Dado que el juego fue desarrollado usando la plataforma libre para desarrollo de juegos el juego puede ser modificado por cualquier persona, utilizando sistemas Windows, Linux, etc.

**Fundamento y lógica del juego**

El juego presenta una situación básica donde el cursor (mano) tiene que defender la parte de su territorio lanzando bolas de fuego para que al colisionar con los muertos vivientes estos desaparezcan y no pasen el límite definido. El lanzamiento de las bolas de fuego se desarrolla en forma lineal de la izquierda hacia la derecha.

El juego contiene dos tipos de interacción: la defensa (donde el jugador mediante el cursor no permite el ingreso o invasión de la parte contraria) y un sinnúmero de invasores (muertos vivientes) donde el jugador tiene que ubicar el cursor direccionando linealmente para lanzar el proyectil y matar a estos, el cual esta acción es contabilizado por un contador cuantos fueron muertos y también cuantos ingresaron al territorio donde se da el momento que perdiste el juego

**El proyecto**

En este apartado se incluye una breve descripción técnica de los principales componentes del juego y como se ha desarrollado. Para lograr este objetivo se incluyen los principales elementos del juego con sus escenas, elementos gráficos de decoración y los otros personajes del juego.

OBEJETOS Y PERSONAJES DEL JUEGO

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | NOMBRE | DESCRIPCION |
| **1** | Alibe | Atacante 1 |
| **2** | Uli | Atacante 2 |
| **3** | Mano | Defensor |
| **4** | Bola de fuego | Misil |

**Software y equipo usado para crear los recursos del juego**

A continuación se proporciona una breve descripción de cómo se han obtenido los recursos del juego incluyendo los programas y los equipos usados. El objetivo es proporcionar el nivel de detalle suficiente como para permitir que sea fácil la modificación del juego con nuevos recursos o incluso la creación de nuevos juegos en base al actual.

**Creación de recursos**

Los recursos fueron editados en un portátiles de sistema operativo Windows.

**Dibujos**

Los dibujos (recursos gráficos) pertenecen al grupo y fueron creados usando Corel Draw X5

Para los recursos se utilizan formatos JPG y PNG (cuando se necesitan transparencias). Los fondos tienen resolución de 766x330 píxeles.

**Videos**

Este juego no tiene vídeos.

**Identificación y ubicación de los recursos**

Los recursos se encuentran en la carpeta “zombies”, incluidos junto con esta documentación.