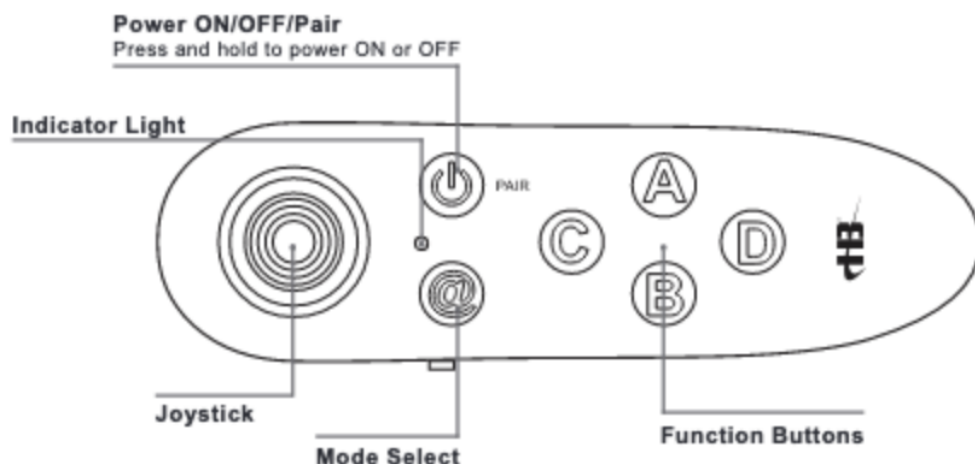


Zombie Valley

Trabajado en conjunto por Eugenio Damm y Francisco Giammona Gallart.

Zombie Valley es un básico pero entretenido juego sobre intentar sobrevivir frente a una oleada infinita de zombies que vienen hacia uno, incrementando conforme avanza el tiempo, la cantidad de zombies en el mapa, creando una sensación de pánico mientras uno intenta salvarse de ellos, una tarea que pareciera imposible. Para su creación, nos motivamos a crear un juego simple, y con una jugabilidad muy básica. Así fue que nos definimos por uno como Zombie Valley, donde la única interacción del usuario es la de mirar hacia su alrededor, presionar algún botón de su controlador, e intentar acertar los disparos a los zombies que se acercan. Como mencionamos previamente, a medida que el tiempo corre (cada 20 segundos) la cantidad de zombies máxima presente en el mapa se va incrementando, de modo que cuando el jugador mata a un zombie, se generan más y más. Esta decisión fue para darle más dinamismo al juego ya que manteniendo el flujo de zombies constante podía resultar un poco invariante luego de un rato jugando.

Para poder jugarlo, utilizamos el Control Remoto VR Universal, activando el modo VR apretando las teclas @ + C, y luego utilizando el trigger como botón principal (de todas formas, no se está discriminando por input keys, sino que cualquier botón hará de gatillo).





Por un tema de agilidad de desarrollo, Eugenio, estudiante de Ingeniería en Informática, fue quien programó la lógica del juego, logrando entre otras cosas: sistema de disparo, generación de zombies, conexión a cardboard, conexión del clicker, pérdida por contacto, entre otras cosas.

Mientras que Francisco, estudiante de Ingeniería Industrial, quedó a cargo de los assets, generando en Unity el terreno, “pintándolo”, y su decoración con pasto, árboles, hongos, y piedras. (Assets precargados, no modelados por los estudiantes).

Como posibles mejoras, nos hubiera gustado implementar algunas features como el movimiento del jugador para darle más dinamismo, o la posibilidad de tener un mayor nivel de personalización como por ejemplo: selección de armas, mapas, skins de zombies, etc.

Les deseamos que disfruten del juego, y quedamos atentos a sus comentarios y feedback.