



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN



FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS  
CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN

---

**WITHOUT ESCAPE**

---

**CURSO:**

COMPUTACIÓN GRÁFICA

**ALUMNOS:**

JOSNICK CHAYÑA BATALLANES

KELVIN PAUL PUCHO ZEVALLOS

ANGELO ALDO PEREZ RODRIGUEZ

LUIS ARMANDO SIHUINTA PEREZ

**DOCENTE:**

DIEGO ALONSO IQUIRA BECERRA

# 1. Pre-producción

## a. Género

Terror - Suspensión

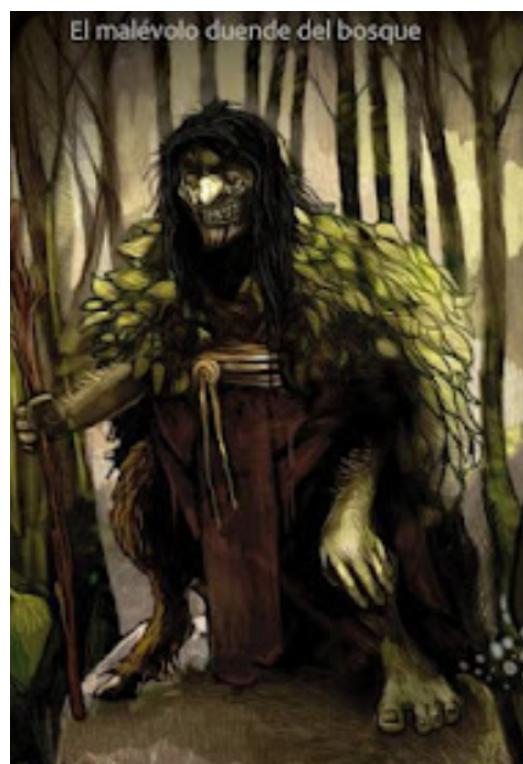
## b. Historia

Un grupo de turistas visitan las ruinas de Machu Picchu, quienes están perdidos mientras empieza a oscurecer y deciden acampar mientras esperan el rescate. Nuestro protagonista es Jeremy un chico junto con su pareja se encontraba ahí. Era de noche, él y su grupo junto a una fogata empezaron a contar historias de terror y mientras que cada uno fue durmiendo. Cuando Jeremy se levantó se percata que está solo y decide buscar a su pareja y a sus compañeros, coje su mochila y saca una linterna busca alrededor de la fogata tratando de encontrar a alguien y lo único que halló fue un fragmento de un mapa, por ello decidió salir del refugio angustiado siguiendo la ruta de dicho mapa pero lo único que notaba a lo lejos era la intensa neblina, Jeremy perdido y por impulso de querer encontrar a su pareja sale y camina mientras que escucha las vibraciones del viento con el ambiente. Jeremy mientras camina se da cuenta que para seguir la ruta debe encontrar los restos del mapa pero antes debe encontrar a sus compañeros, más adelante encuentra las pertenencias de su novia junto con baterías para la linterna. Después escucha el grito de su novia y sale corriendo a buscarla mientras que pasa por obstáculos, el grito se hará más intenso si Jeremy está más cerca. Al encontrarse con su novia le dijo que le siguiera que había encontrado una salida y que estaba regresando por él y que todos estaban allá. Jeremy sin dudarlo lo hará, el ambiente parece como un laberinto en el cual su novia será la guía para salir de ahí. Mientras avanzan Jeremy encuentra otro pedazo del mapa y lo une. Ahí se da cuenta que la ruta es diferente mientras sigue la ruta encuentra las pertenencias de sus compañeros y baterías para evitar que la linterna se agote. Al regresar con su novia trata de explicarle que tiene una duda, ella niega escucharlo y le convence que le siga, Jeremy piensa que lo mejor es confiar en ella así que empieza a seguirla. Mientras van caminando Jeremy encuentra otro pedazo del mapa y nota que es diferente a donde se dirigen y decide seguir los rastros de otros objetos reconocidos por él, mientras su novia le grita que se apure. A este ritmo Jeremy empieza a dudar de su novia aparte de que ella le presiona más para que le siga, Jeremy trata de explicarle sobre el mapa y ella se niega a escucharle. Mientras se adelanta de nuevo su novia, Jeremy encuentra el último pedazo del mapa pero antes de poder unirlo, su novia grita asustada y apuntado un cierto lugar, Jeremy se arma de valor y va a donde ella estaba apuntado, ya en este punto algo andaba mal y junto con su linterna Jeremy se percata de los cadáveres de sus compañeros y además para sorpresa de el cadáver de su propia novia. En ese punto Jeremy está asustado y nota como unas manos horrendas hacen girar su cabeza y lo mata mirando el verdadero ser en quien confió (al *chullachaki*).

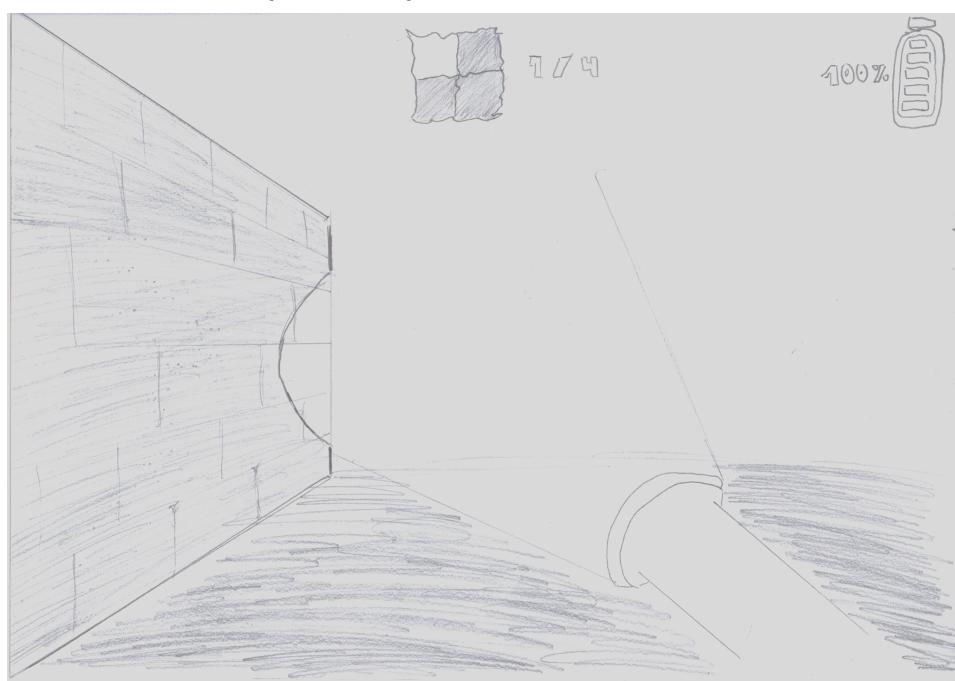
Este ser es un duende del bosque adopta la forma de una persona amada de la víctima para engañarlos y hacerles perder en la espesura de su vegetación. Si Jeremy encuentra todas las partes del mapa tiene oportunidad de escapar pero si no logra unir el mapa no tendrá escapatoria y caminara hacia su muerte.

### c. Bocetos

#### i. Silueta del enemigo



#### ii. Escena en primera persona





## d. Gameplay

El jugador, en perspectiva de primera persona, controla al personaje llamado Jeremy,

Buscar a tus compañeros por todo el mapa. El enemigo optara la forma de su novia y hará que el protagonista lo siga por lugares donde es su guarida para poder transformarse y atacar, recolectar pedazos de mapas, y usar linternas, esta necesitara pilas votadas por todo el mapa para que funcione, si se acaban las pilas y no se encuentra en el mapa el personaje entrará en un estado de ansiedad poniéndose la visión borrosa.

El personaje tendrá prioridad y puede decidir en qué momento seguir a su pareja pero mientras menos le haces caso, ella te presionará para que siga una ruta muy diferente al mapa.

El personaje debe tratar de encontrar los fragmentos de mapas que se revelan cada vez que se adelanta su novia pero debes ser rápido ya que si no la haces caso mucho tiempo ella (el duende transformado) se pondrá de mal humor.

Cuando encuentres el cadáver de la novia de Jeremy (el personaje) y tienes todos los fragmentos del mapa podrás escapar.

## e. Look and Feel

El entorno donde se desarrollará será en las ruinas de Machu Picchu que se hará en blender y trasladará a Unity, por ende el entorno a desarrollar sera en 3D.

El jugador, en perspectiva de primera persona, controla al personaje llamado Jeremy,

La parte musical, estamos centrandonos en efectos de sonido dependiendo de las acciones del personaje y el entorno que lo rodea.

## f. Interfaz de Usuario

- Interfaz de inicio
- Interfaz del mapa
- Interfaz en 1ra persona
- Interfaz del inventario

## g. Objetivos

- Escapar del *chullachaki* una vez cumplida las misiones
- Reunir piezas del mapa y baterías para la linterna
- Encontrar a su grupo
- Seguir a la novia para escapar

## h. Características

- Protagonista: Escapar del *chullachaki* , recolectar piezas del mapa y baterías por las zona, escapar de la zona cuando encuentres los fragmentos del mapa
- *chullachaki* : Tratar de engañar y eliminar al personaje principal.

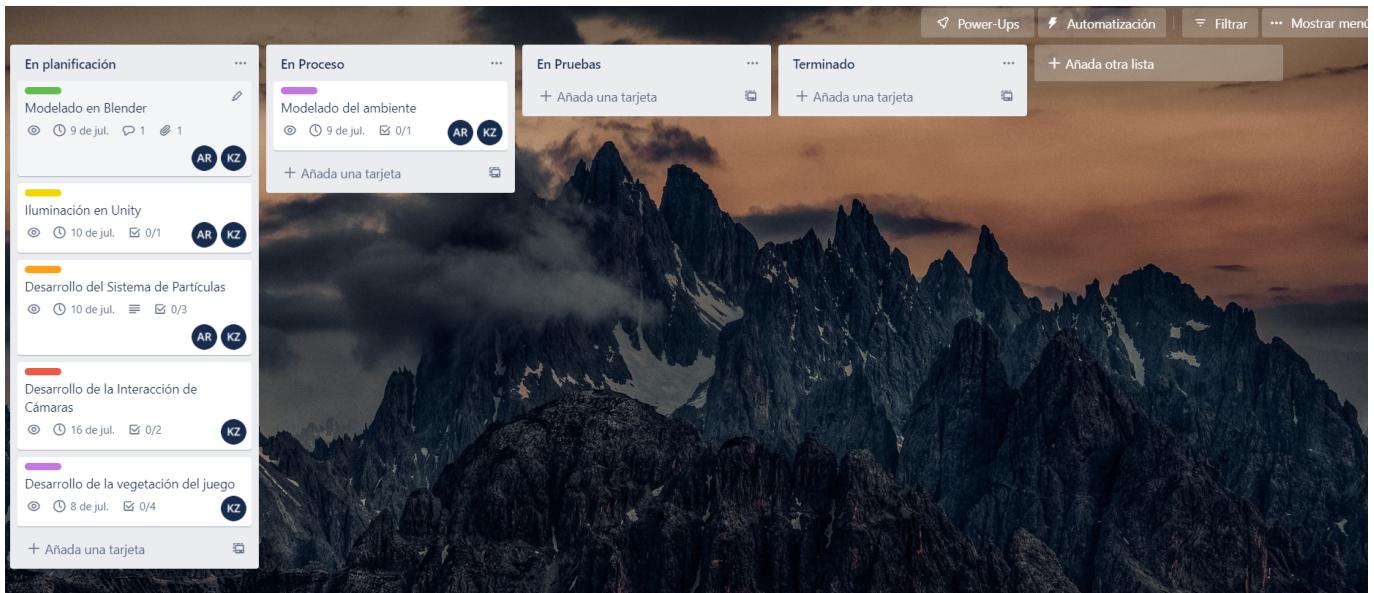
## i. Requerimientos técnicos

- Motor gráfico (unity).
- Aplicación de diseño gráfico en 3D (blender).
- Aplicación de diseño artístico (krita).
- Editor de texto (VScode)
- Control de versiones (github)

## j. Reglas

- El jugador deberá seguir a su novia.
- Es imposible que el jugador se adelante a los pasos del *chullachaki* (novia)

## k. Planificación del proyecto



## 2. Producción

- Diseño del juego (Encargado: Kelvin, Angelo, Luis)
- Diseño Artístico (Encargado: Angelo, Luis)
- Diseño Mecánico (Encargado: Kelvin, Josnick)
- Motor del Juego.
- Implementación. (Encargado: Kelvin, Josnick, Luis)

## 3. Post-producción