

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE SANTIAGO UTESA

Facultad de Ingeniería y
Arquitectura Carrera de
Informática



Asignatura:

Videojuegos

Tema:

Capítulo 4

Presentado a:

Iván Mendoza

Presentado por:

Marco Molina Disla 2-17-1509

CAPÍTULO IV: PUBLICACIÓN

4.1 Requisitos de instalación

Sistema operativo: Windows XP / Vista / 7 /8.

Procesador: 1.0 Ghz o superior.

Memoria: 512 MB RAM.

DirectX: Version 9.0.

Disco duro: 67.5 MB de espacio libre.

Tarjeta de sonido: compatible con DirectX.

4.2 Instrucciones de uso

Para jugar se utilizan las flechas del teclado y para reiniciar el nivel se debe realizar un click en cualquier parte del juego.

4.3 BUGS

- Al momento de pasar por alguna pared demasiado cerca esta puede bloquear el camino del jugador como si fuera una pared invisible.
- Se tenia que en medio del mapa hubieses una pared invisible.
- A veces se traspasan paredes.
- Al cambiar la resolución de la computadora el juego puede perder visión de algunas partes.

4.4 Proyección a futuro

En el futuro se pretende agregar muchos más niveles y más intuitivos, con más obstáculos y situaciones que pongan a prueba al jugador. También se tiene contemplado agregar nuevos personajes para el jugador, en la tienda agregar la parte de donaciones para el apoyo del videojuego y poder ejecutarse en los diferentes dispositivos y computadoras del mercado.

4.5 Presupuesto

ROL	TIEMPO	COSTO
Diseñador Creativo	1 mes	RD\$20,000
Dibujador	2 meses	RD\$25,000
Animador	2 meses	RD\$25,000
Técnico de sonido	1 mes	RD\$20,000
Programador	3 meses	RD\$30,000
Tester	1 mes	RD\$15,000

El proyecto tendrá un costo total de RD\$135,000, con las cuales se esperan grandes ganancias al implementarlo.

4.6 Análisis del mercado

Con el pasar de los años los videojuegos van tomando mucha mas importancia en los mercados actuales, de modo que estos no son simplemente diversión sino una gran fuente de ingreso que a medida que se innovan en las diferentes tecnologías para desarrollar estos van incrementando su valor y generando una gran cantidad de ingresos.

En la actualidad este mercado a generado una gran cantidad de dinero y con grandes ideas que llegan cada año para la creación de otros más, de modo que es un negocio que se puede explotar a gran escala y crecer con el tiempo.

4.7 Viabilidad

El juego se podrá ejecutar en computadoras y sitios web, por la facilidad del uso del teclado. En la versión final de este se pondrá la opción de donación y luego de que el juego es te más completo se pondrán tiendas con micro pagos, ya sea para la compra de personajes o niveles.

Conclusiones

Con el desarrollo de este videojuego pude comprender lo que es la creación de un videojuego donde debemos aplicar una variedad de pasos desde el diseño conceptual hasta la realización de pruebas para la posterior subida a las diferentes tiendas del mercado, con lo cual también se debe realizar un análisis del mismo para verificar las competencias actuales que podrían no beneficiar al proyecto, es decir, es parecido a un proyecto de software. También pude aprender lo que es el Unity con todos sus aspectos para la creación de videojuegos como son los Sprite, prefabs y los diferentes componentes que se le pueden aplicar los Gameobjects que se tengan en el escenario a trabajar, las clasificaciones de los juegos, a quienes va dirigido, las pruebas que se realizan entre otros aspectos del desarrollo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- <https://www.muycomputer.com/2020/08/04/requisitos-de-juegos-en-pc/>
- <https://aleph.org.mx/que-es-un-bug-en-un-videojuego#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20un%20bug%20en%20los%20juegos%3F,bien%20una%20caracter%C3%ADstica%20no%20prevista.>
- <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/11101>

Proyecto Final Documentación:

https://github.com/marco8589/Proyecto_final.git

Repositorio del juego:

<https://github.com/marco8589/juegolaberinto.git>

Juego publicado:

<https://marco8589.github.io/juegolaberinto/>

Códigos fuentes del juego:

<https://github.com/marco8589/codigolaberinto.git>