



# The Normal Knight

MANUAL DE USUARIO

Profesor: Dr. Francisco Javier Torres Reyes.

Materia: Tecnología Orientada a Objetos.

Facultad de ingeniería.

Semestre: 2025 – 2026 I

Por:

Luis Alejandro Castillo Vessi | 301304 |  
Oman León Aguilar | 336496 |

Ingeniería en Computación	
Objetivo Educational	Atributo de Egreso
<b>OE1:</b> Los egresados son profesionales que se desempeñan con éxito en la práctica de la Ingeniería en Computación o de las áreas relacionadas con las Tecnologías de la Información y la Comunicación.	<b>AE1.</b> Aplicará los principios de las matemáticas, fundamentos de ingeniería e ingeniería computacional para la solución de problemas complejos en ámbitos sociales, públicos o privados
Ingeniería en Sistemas Inteligentes	
Objetivo Educational	Atributo de Egreso
<b>OE1:</b> Los egresados son profesionales que se desempeñan con éxito en la práctica de las Ciencias Computacionales o de las áreas relacionadas con las Tecnologías de la Información y la Comunicación.	<b>AE1.</b> Aplicará los principios de las matemáticas, ingeniería y de las ciencias computacionales para la solución de problemas complejos en ámbitos sociales, públicos o privados.

Ingeniería en Computación	
Objetivo Educational	Atributo de Egreso
<b>OE2:</b> Los egresados son ingenieros competitivos a nivel nacional e internacional capaces de adaptarse a diferentes ámbitos de trabajo.	<b>AE2.</b> Analizará, diseñará e implementará el proceso del desarrollo de sistemas computacionales de software y hardware que resulten en proyectos que cumplen necesidades con requerimientos reales en ambientes tales como económicos, sociales, políticos, éticos, de seguridad, salud, manufactura y sustentables.
Ingeniería en Sistemas inteligentes	
Objetivo Educational	Atributo de Egreso
<b>OE2:</b> Los egresados son ingenieros competitivos a nivel nacional e internacional capaces de adaptarse a diferentes ámbitos de trabajo.	<b>AE2.</b> Analizará, diseñará e implementará el proceso del desarrollo de software inteligente que resulten en sistemas computacionales que cumplen necesidades con requerimientos reales en ambientes tales como económicos, sociales, políticos, éticos, de seguridad, salud, manufactura y sustentables.

# The Normal Knight

## Vision general

### ¿Qué es The Normal Knight?

The Normal Knight es un juego de aventura en formato RPG, donde un jugador, en el cuerpo de Gareth, buscará la salida de un aterrador cementerio lleno de misterios, enemigos y objetos que tendrá que recolectar para conseguir salir y obtener el gran tesoro, encontrando personajes que lo ayudarán en su travesía, mientras descubre la verdad que ese lugar oculta.

### ¿Qué se ha aplicado de lo aprendido en el curso en el desarrollo del juego?

En The Normal Knight se usaron varios conceptos estudiados a lo largo del curso de la materia: Tecnología Orientada a Objetos, tales como la creación de diferentes clases para cada uno de los objetos que se usan en el juego, respetando los diferentes atributos que poseen el jugador principal, los Non Playable Characters (NPC's) y los enemigos, también para el manejo de las lógicas aplicadas para el funcionamiento del juego como el la impresión y el redibujo de los Tiles para los fondos, la animación de los Sprites del personaje, responsivos a las teclas presionadas por el jugador.

### ¿Por qué se decidió desarrollar un juego como The Normal Knight?

El principal objetivo del desarrollo de un juego basado en RPG como The Normal Knight es el poder implementar los conceptos básicos de la metodología de programación orientada a objetos y conocer los retos que implican.

### ¿Cuál es la visión del resultado final del juego?

Lograr que el jugador resuelva y disfrute de los diferentes desafíos que se presentan en los niveles del juego. Además de traer un videojuego entretenido al jugador con una ambientación diseñada para atraer a toda la familia, debido a que esta enfocada a ser atractivo tanto para los más chicos de la casa gracias al característico formato 2D, como a los más grandes, por el diseño del arte de los dibujos, la historia y por su formato RPG, sin mencionar la simplicidad de uso de los controles, siendo estos intuitivos y muy fáciles de memorizar.

### ¿En que recursos se basa el juego?

En los conceptos abordados y aprendidos en clase, junto con los videos del canal RyiSnow. El arte de los personajes y enemigos fue hecho en la aplicación Pixel Studio, el

concepto y la historia fue gracias al apoyo de la estudiante de Mercadotecnia Estratégica, Adanary Mailin Armendáriz Gálvez, trabajando en equipo para el mutuo apoyo entre proyectos finales, brindando ideas estratégicas para hacer que la historia, el concepto y la ambientación de The Normal Knight fuera más atractivo para el usuario.

## Mecánica

### **¿Cuáles son los objetivos del jugador?**

El jugador a corto plazo debe evitar ser alcanzado por el esbirro guardián del cementerio cuyo único objetivo es evitar a toda costa que el jugador llegue a completar su viaje, dentro de las mazmorras es encontrar las llaves y los tesoros dentro de la misma, teniendo cuidado de no ser masacrado por el troll gigante que evitara al jugador descubrir los secretos ocultos del lugar. A mediano plazo, debe interactuar con los NPC y conseguir información útil para el desarrollo de la historia, conseguir entrar a las mazmorras, sortear diferentes enemigos y acertijos para encontrar la llave oculta y así abrir las puertas de la siguiente mazmorra. A largo plazo, debe de entrar a todas las mazmorras, encontrar el tesoro y descubrir el gran secreto para poder salir.

### **¿Qué habilidades tiene el personaje?**

El jugador tiene una espada consigo el cual puede usar para atacar a los enemigos que se interpongan en su camino.

### **¿Qué obstáculos enfrentará el personaje?**

Los obstáculos activos son los enemigos que una vez estén al alcance de jugador, intentaran atacarlo.

Los obstáculos no activos son los acertijos que el jugador tiene que resolver y las mazmorras cerradas cuya única forma de abrir será encontrando las llaves.

### **¿Qué objetos hay en el juego?**

Una vez entrando a las mazmorras, encontrara cofres que le darán las llaves para entrar a la siguiente mazmorra y trolls gigantes que bloquearan el camino.

## Sobre el entorno del mundo del juego.

El mundo principal es el cementerio, el jugador puede explorar el largo y el ancho de este gracias a la mecánica de la cámara el cual permite al jugador moverse por el mundo, creando la sensación de un escenario grande.

Las mazmorras son el escenario secundario, donde el jugador encontrara varios desafíos para así conseguir la llave, cada mazmorra siendo diseñada para crear una ilusión de misterio y desafío único.

## Dinámica

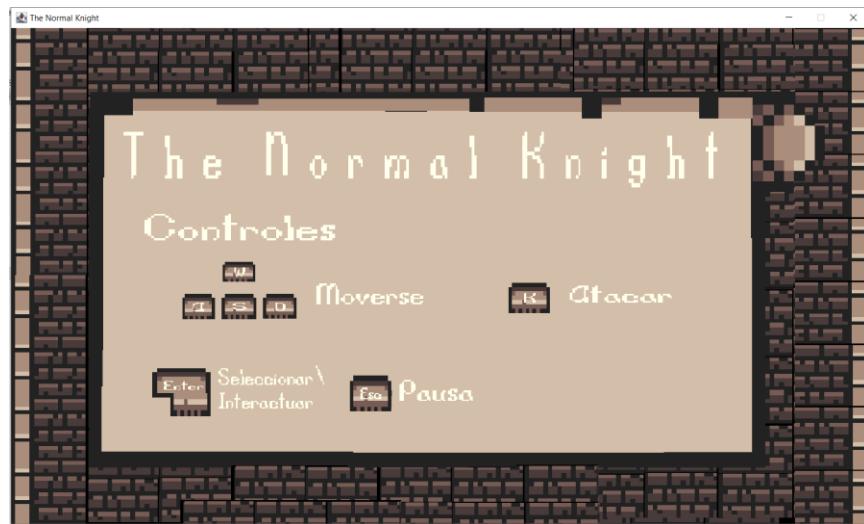
### ¿Cómo jugar The Normal Knight?

Para jugar The Normal Knight, se requiere una computadora o una laptop, el jugador se mueve a través de los menús y de los escenarios con las teclas “WASD”, donde *W* es movimiento hacia arriba, *A* es movimiento hacia la izquierda, *S* es movimiento hacia abajo, *D* es movimiento hacia la derecha. Para seleccionar e interactuar se usa la tecla “*ENTER*”, y para atacar se usa la tecla “*K*”. Para activar y salir del menú de pausa se usa la tecla “*ESC*”.

## Sobre menús y pantallas

Al ingresar al juego se obtiene una pantalla con el menú, el cual le dará al jugador tres opciones, “Nuevo Juego, Ayuda y Salir”, la primera opción iniciará nuevo juego, la segunda opción mostrará otra pantalla con los controles del juego, la tercera opción permitirá al jugador salir del juego.





También se encuentra el menú de pausa el cuál muestra tres opciones, “Opciones, Controles, Salir del juego”, por falta de tiempo la opcion “Opciones” no se pudo implementar un despliegue de información para el jugador, la opcion “Controles”, recuerda al jugador las teclas de interacción del juego, y la opcion “Salir” mata la aplicación y sale del juego.





Se encuentra en la parte superior, las vidas que el jugador tiene, mostrando 3 corazones, cada uno valiendo 2 puntos de vida, dando en total a 6 puntos de vida por cada juego.



Hay pociones en forma de viales, que le ayudan al jugador a obtener más puntos de vida, dando un punto por poción.



## Estética

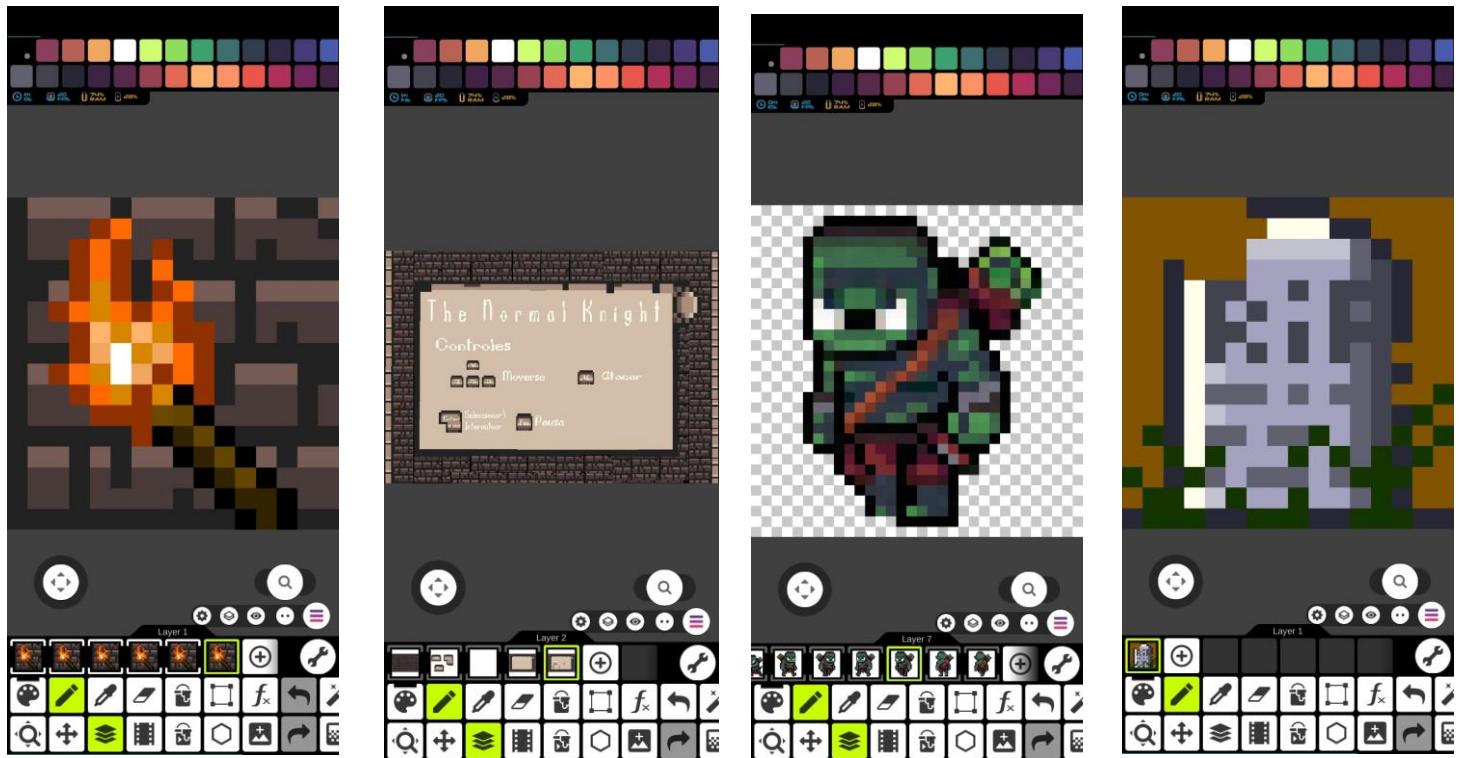
### Sobre el mundo de The Normal Knight

#### Historia.

Gareth aparece en el cementerio, sin nada mas que su espada y un enorme dolor de cabeza, donde encontrara a criaturas extrañas y otros personajes deambulando diciendo frases raras y extrañas, un velador con aspecto misterioso estará de pie en la entrada de las mazmorras, intentando orientar a Gareth para que no se pierda dentro de ellas. Cada ves que cumpla con los desafíos que el cementerio le tiene, ira descubriendo poco a poco la desgarradora verdad. Gareth sufrió un accidente, quedo lastimado de gravedad, pero sus demonios internos no lo dejan irse tan fácil, por eso llega al cementerio, el purgatorio, donde las almas en pena pueden encontrar redención, si, solo si, logran llegar al tesoro oculto que los lleva a la salida, dándose cuenta, que no ha sido el primero, ni será la última alma que haya caído en ese tétrico lugar, si no encuentra la salida pronto, se podrá quedar ahí para siempre, como todos los demás.

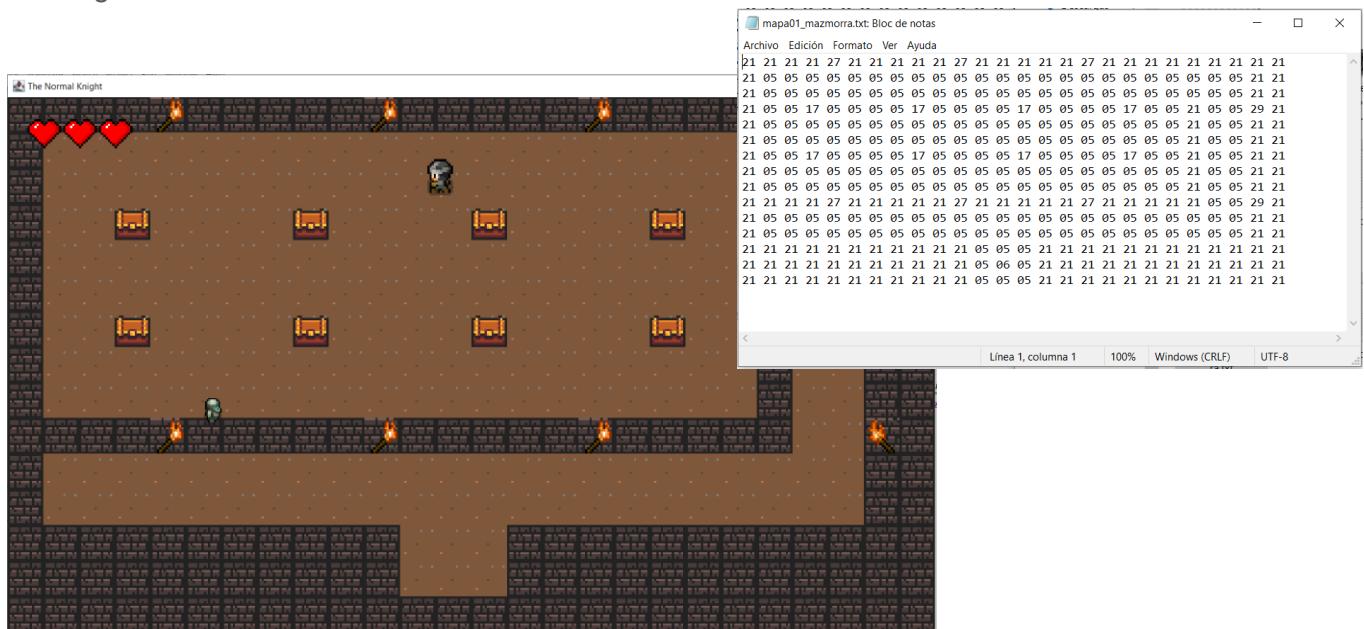
#### Diseño de arte

Se utilizo un arte tipo pixel art a 16 bits, para dar un toque de nostalgia y el formato RPG tan querido por los usuarios gamers. Los gráficos fueron diseñados para dar un aspecto animado, pero a la vez algo misterioso, teniendo toques de juegos de tipo Dungeon, y asi dar más trasfondo a la historia detrás del juego.



## Ambientación

Se crearon tile por tile para intentar dar una ambientación correcta a la historia del juego, se diseñó el mapa principal para generar una ilusión de un mundo grande, pero con la sensación de estar encerrado, y cada mazmorra fue diseñada para generar en el jugador la intención de seguir explorando y darle la motivación de querer cumplir el desafío que el lugar le brinda.



## **Musicalización**

Se usaron temas musicales libres de copyright, uno para el menú de opciones al iniciar el juego, y otro para cuando el jugador este explorando el mundo de The Normal Knight, incluyendo los efectos de sonido para ciertas acciones hechas por el jugador, como son abrir los cofres, cuando un enemigo ataca al jugador y cuando el jugador logra matar al enemigo.

### **Link al video demostrativo**

<https://youtu.be/CY3x74fQZC8?si=kL8R8kyDIDmSXB4h>