



CREA UN JUEGO DE AVENTURAS EN



UNREAL  
ENGINE

*Curso Avanzado De Diseño  
Y Desarrollo De Videojuegos*

ACADEMIA

**INL**

LEARN, CODE, CREATE

## 1. Descripción.

En este curso el alumno ampliará los conocimientos aprendidos durante el curso básico para diseñar y desarrollar un videojuego de aventuras en tercera persona similar a los de la saga "Uncharted", en el que el jugador dispara a enemigos y objetos destruibles, sortear obstáculos y encontrar reliquias mientras cumple una serie de objetivos y progresa en la historia.



## 2. Pedagogía.

El alumno aprenderá a desarrollar técnicas sobre procesos lógicos con resultados instantáneos, a tener una visión crítica sobre la estética general de su trabajo y una evolución progresiva sobre el uso de las herramientas utilizadas en el curso y sus generalidades.



### **3. Temario.**

#### ***Tema 1: Movimiento y físicas.***

- Creación de un personaje en tercera persona.
- Movimiento y animaciones del personaje.
- Objetos con físicas.

#### ***Tema 2: Mecánicas de shooter.***

- Creación de armas de fuego.
- Interacción de las balas con enemigos y objetos destruibles.
- Barril explosivo.

#### ***Tema 3: Enemigos con inteligencia avanzada.***

- Árboles de comportamiento.
- Detección por vista y sonido.
- Coberturas.

#### ***Tema 4: Mecánicas de aventuras.***

- Pickups (antorcha, reliquias, etc.)
- Quick Time Events.
- Obstáculos.

#### ***Tema 5: User Interface y sistema de guardado.***

- Indicadores de salud y reliquias.
- Menú principal.
- Checkpoints.

#### ***Tema 6: Aspectos Avanzados.***

- Sistema de lluvia realista.
- Cinemáticas.
- Vibración del mando.
- Optimización.
- Build.