

A horror game character with a grotesque, fish-like face and a large, bloody mouth. The character is standing in a dimly lit, ornate hallway with a chandelier and a doorway in the background. The character is wearing a simple, light-colored loincloth and has a bloody wound on its right hand.

CREA UN JUEGO DE TERROR 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 survival horror en primera persona con un acabado profesional, en el que el jugador debe evitar y huir de diferentes criaturas 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: Inventario.***

- Creación de un widget de inventario.
- Sistema de examinado.
- Recoger, soltar y usar objetos.

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

- Linterna con pilas.
- Luces interactivas.
- Visión nocturna.
- Jumpscares.

#### ***Tema 3: User Interface.***

- Salud.
- Pilas.
- Daño.
- Menús.

#### ***Tema 4: Misiones.***

- Widgets de objetivos.
- Sistema de guardado.
- Daño.

#### ***Tema 5: Enemigos Avanzados.***

- Huida con sprint limitado.
- Escondites.
- Puertas con cerrojo.
- Detección sonido (pisadas).

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

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