Videojuego de Plataformas en 3D

15 de Diciembre del 2014

CFGS. Animación. Diseño de Videojuegos y Entornos Virtuales

Jésica López Marín

Tabla de contenido

1.DEFINICIÓN DEL JUEGO Y CONCEPTO VISUAL
CONCEPTO GENERAL .....PG 3
INTERFÍCIE.....PG 4 - 5
EXPLICACIÓN TÉCNICA DE LOS PERSONAJES.....PG 6 - 13
CONCEPTO VISUAL.....PG 14
2.OBJETIVO MARCADO Y TARGET.....PG 14
3.FICHA TÉCNICA.....PG 15
4.ANALISIS FORMAL
JUEGOS REFERENTES.....PG 15
ESTILO VISUAL.....PG 16 - 19
REFERENTES GRÁFICOS.....PG 20 - 23
TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN Y METÁFORAS VISUALES.....PG 24
5.ANALISIS DE CONTENIDO
NARRACIÓN INTERACTIVA STORY LINE.....PG 25
CARPETA DE ESCENARIOS.....PG 26 - 31
CARPETA DE PERSONAJES.....PG 32 - 36
6.POST MORTEM.....PG 37
7.DISEÑO DEL JUEGO
SONIDO - MECANICA DEL JUEGO – FUNCIONAMIENTO.....PG 38
CONTROL Y MANEJO.....PG 38
SÍMBOLOS Y OBJETOS.....PG 39 - 40
OBJETOS INTERACTIVOS.....PG 41
8.DISEÑO DE NIVELES
DISTRIBUCIÓN.....PG 42
RECORRIDOS.....PG 43 - 44
9.DISEÑO DE ESCENARIOS.....PG 45 - 46
PARTES DE LOS ESCENARIOS.....PG 47 - 55
INDICADORES Y SEÑALES.....PG 56 - 60
10.DISEÑO DE PERSONAJES Y ANIMATION POSES
WOOL EL VIAJANTE.....PG 61 - 62
VICENT.....PG 63 - 65
MONSTRUO DEL CLIMA MEDITERRÁNEO.....PG 66 - 67
MONSTRUO DEL CLIMA CONTINENTAL.....PG 68 - 69
MONSTRUO DEL CLIMA OCEÁNICO.....PG 70 - 71
MONSTRUO DEL CLIMA ÁRTICO.....PG 72 - 74
MUÑECO DE NIEVE CON BOTONES.....PG 75 - 76
SENKA EL LADRÓN PELUDO.....PG 77 - 78
11.ANIMACIÓN
ANIMACIÓN DE PERSONAJES.....PG 79
PARTÍCULAS.....PG 80 - 81
CÍRCULOS MÁGICOS.....PG 82 - 83
12.CONCEPTS
CONCEPTS.....PG 84 - 85

Definición del juego y concepto visual

Concepto General

.En este proyecto he realizado un videojuego en 3D, con el titulo de Magic Tale (Cuento Mágico), es un juego de plataformas, siendo en 3D nos hace recordar a un RPG (Rol Playing Game). Este juego esta pensado en venderse para plataformas pequeñas, grandes y para PC, este juego es solo una pequeña demo de lo que se pretende ser el juego final. En este juego el personaje se ve en 3º persona, la cámara esta en la posición trasera del personaje en la que se puede apreciar el personaje entero pudiendo girar y alejar la cámara para tener más rango de visión.

Con todo esto empezare a explicar el funcionamiento del juego. El juego consiste en pasar por diferentes islas flotantes que son los escenarios, sin que los enemigos nos maten, para ello nosotros podemos destruirlos o esquivarlos pero no todos ya que algunos de ellos nos dispararan si estamos cerca de ellos.

En este juego hay varios objetivos: Rescatar a Vicent y recolectar las páginas del cuento, que representan la magia del cuento. Hay que recolectarlas todas para impedir que Senka y los monstruos escapen y inviertan el poder mágico hacia el mundo humano. Los monstruos saldrán del cuento y la familia de Vicent acaraba atrapada dentro del cuento. El juego se acaba cuando derrotamos al jefe final, Senka ya que no aparecerá la última página si no lo matamos.

Para la presentación del juego he hecho un menú principal, que nos encontramos al iniciar el juego con cuatro opciones: el botón de “jugar”, botón de “salir”, botón “Animaciones” para ver las animaciones de los personajes y el botón “Habitación” para ver el segundo escenario del juego.

Una vez seleccionamos jugar, entramos en la escena del primer escenario, nos encontramos en una pequeña zona donde no hay peligro pero que nos obliga a seguir hacia delante, hacia la primera isla flotante, donde empieza el juego. Una vez destruidos los enemigos o pasado la isla podemos seguir avanzando hasta la próxima.

Interfície

.En la escena nos encontramos con el personaje en medio de la pantalla, ya que consiste en manejarlo, también para poder apreciar y ver el juego desde una perspectiva recta y clara.

En la parte superior izquierda nos encontramos con la GUI del personaje adornado con los logos de los climas de las islas, en ella vemos siete corazones que representan las vidas de nuestro personaje, a medida que vaya sufriendo golpes o mordiscos, tres por corazón, los corazones cambiaran de color verde, haciendo ver que se están vaciando.

Cuando el personaje sufre daño saldrán disparadas plumas blancas de su cuerpo demostrando que le han dado. También aparecerán plumas blancas cuando el personaje toque o arrastre objetos.

En la parte inferior derecha vemos la GUI de las paginas que recolectamos, con veintiún cuadrados grises, a medida que cogemos una pagina irán cambiando con su respectivo color con una letra. Cuando tengamos todas las páginas recolectadas nos aparecerán todos los cuadrados con color y con todas las letras.

Mientras estamos jugando podemos usar la tecla **Esc** para abrir el menú de pausa y para regresar al menú principal en cualquier momento.

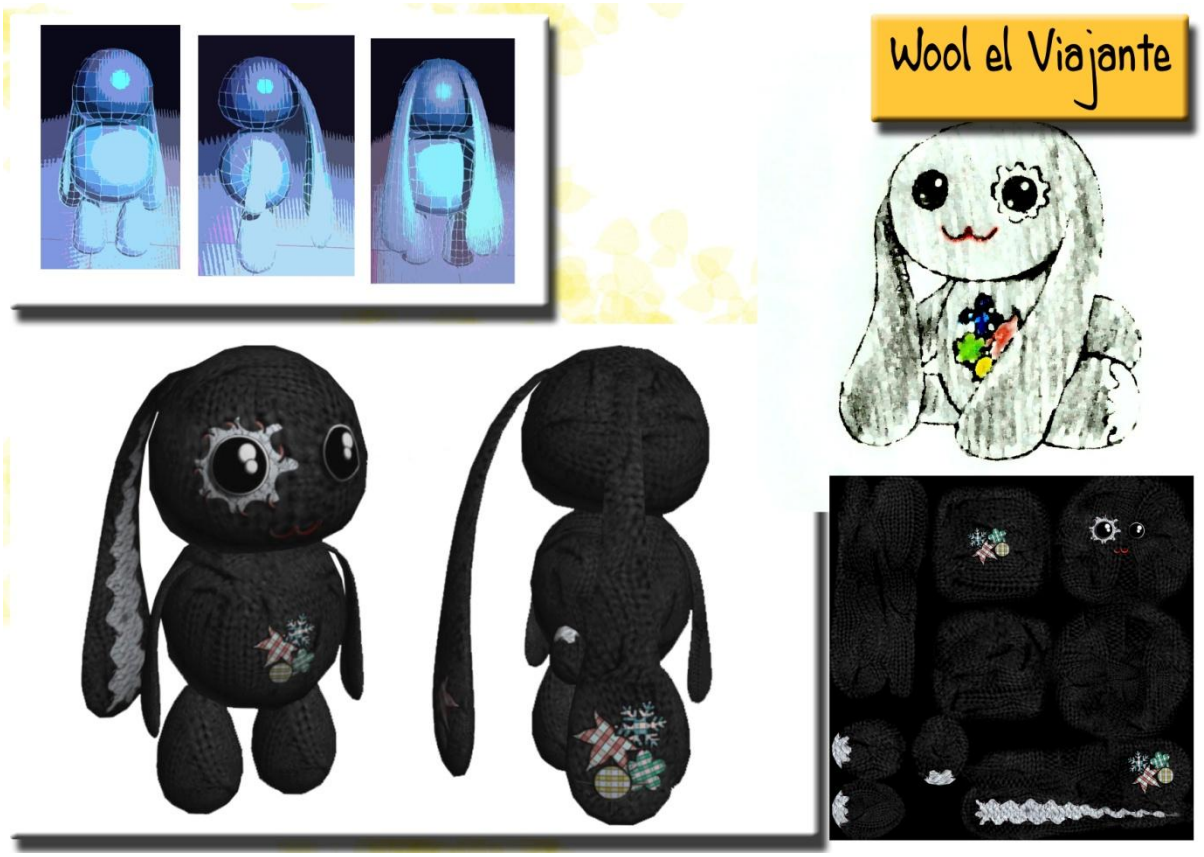
El personaje tiene diferentes acciones disponibles de las cuales son: Caminar, correr, Inactivo, saltar, ataque normal, ataque especial y morir. Presionando la tecla asignada el personaje realizara la acción deseada.

Explicación Técnica de los personajes

.Solo podremos manejar un personaje, el protagonista del juego. En total hay cinco enemigos diferentes y un enemigo final. Todos los enemigos serán controlados por la máquina, dos de ellos no nos atacaran directamente pero si colisionamos contra ellos nos harán daño.

El protagonista se llama ***Wool***, es un conejo de peluche y con él iremos por los escenarios. Es pequeño y sus texturas son de lana negra y costuras rojas.

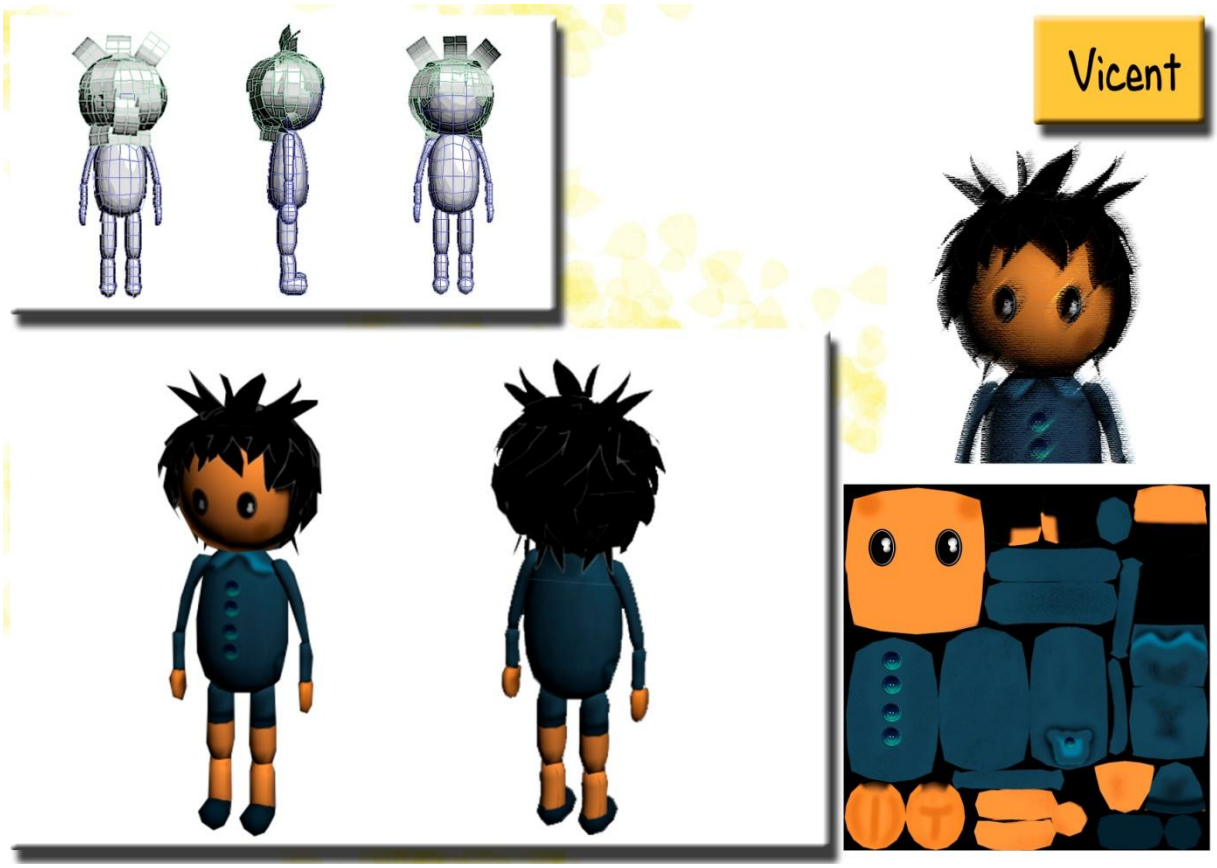
Sus ataques son: Disparar bolas de lana, golpear con sus brazos y orejas largas.



.Vicent es el personaje secundario de este juego.

Este personaje lo encontraremos al final del juego, Vicent es un niño pequeño que va en pijama de color azul. La textura esta pintada, los colores que lleva son tonos azules, el color clásico que llevaría un niño.

Vicent esperara a que Wool pase por todas las islas para poder rescatarlo.



.El primer enemigo que nos encontramos se llama "***Monstruo del Clima Mediterráneo***". Este monstruo lo encontramos en la primera isla del juego la "***Isla Clima Mediterráneo***".

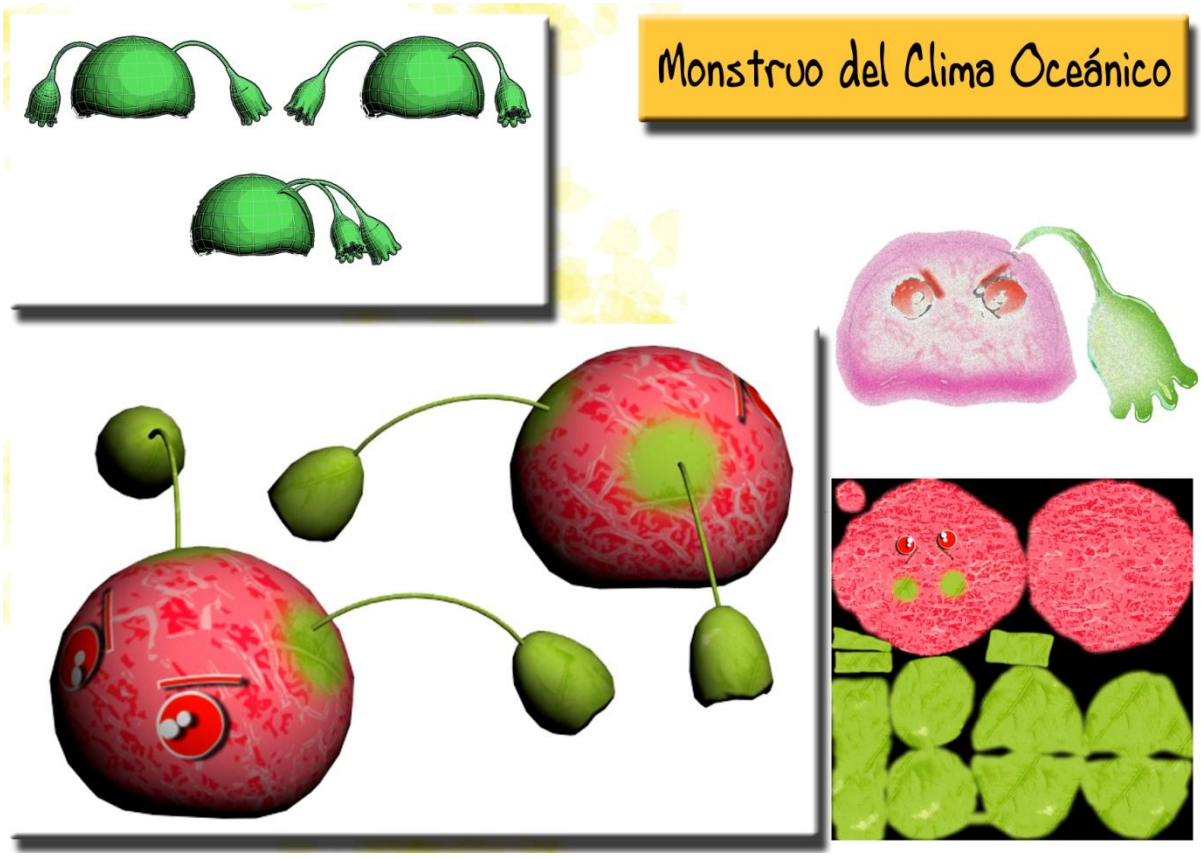
Este monstruo con formas redondas es volador, se sostiene en el aire sin necesidad de alas, sin embargo puede moverse de un lado a otro moviendo la flor que lleva. Las texturas y colores que son del clima mediterráneo, temperaturas altas, calor, verano. Este monstruo patrulla por la isla y si nos acercamos ataca con disparos.

.El segundo enemigo que nos encontramos se llama "***Monstruo del Clima Continental***". Este monstruo lo encontramos en la segunda isla del juego la "***Isla Clima Continental***".

Este monstruo con formas parecidas a un gusano es terrestre, se arrastra por el suelo, moviéndose de un lado para otro. Las texturas y colores que son del clima continental, temperaturas media-baja, otoñal. Este monstruo patrulla por la isla y si chocamos contra él nos hará daño.

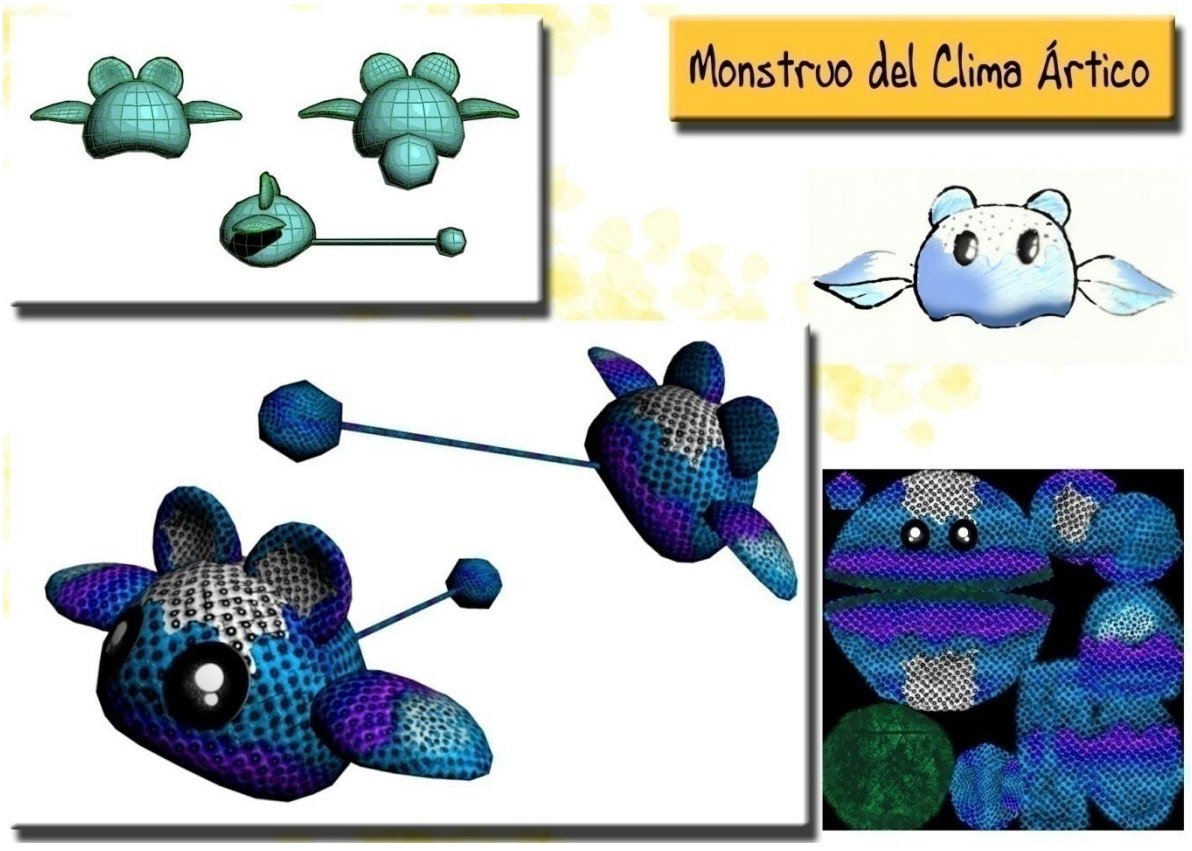
.El tercer enemigo que nos encontramos se llama "***Monstruo del Clima Oceánico***". Este monstruo lo encontramos en la tercera isla del juego la "***Isla Clima Oceánico***".

Este monstruo con formas parecidas a media pelota es volador, vuela muy cerca del suelo, volando de un lado para otro. Las texturas y colores que son del clima oceánico, temperaturas media, primavera. Este monstruo patrulla por la isla y si chocamos contra él nos hará daño.



.El cuarto enemigo que nos encontramos se llama "***Monstruo del Clima Ártico***". Este monstruo lo encontramos en la cuarta isla del juego la "***Isla Clima Ártico***".

Este monstruo con formas parecidas a media pelota es volador, vuela muy cerca del suelo, volando de un lado para otro. Las texturas y colores que son del clima ártico, temperaturas bajas, frio, invierno. Este monstruo patrulla por la isla y si nos acercamos atacara con disparos.



.El enemigo sorpresa que nos encontramos se llama "***Muñeco de Nieve con Botones***". Este monstruo lo encontramos en la cuarta isla del juego la "***Isla Clima Ártico***".

Este enemigo es una decoración viviente de la isla del clima ártico, su cuerpo esta formado por dos bolas de nieve, la pequeña hace de cabeza y la grande el cuerpo, sus brazos son raíces de los arboles también su nariz, lleva un sombrero de copa negro con una cinta roja. En su cuerpo tiene incrustados unos botones azules, su cara tiene una boca de botones pequeños rojos.

Las texturas y colores que son del clima ártico, temperaturas heladas.

Este enemigo patrulla por la isla y si chocamos contra él nos hará daño y nos empujara lejos.

.El último enemigo que nos encontraremos si pasamos todas las islas flotantes este enemigo se llama "***Senka el ladrón Peludo***". Este enemigo es un zorro que lo encontramos en la habitación de Vicent "***La habitación de Vicent***".

Este enemigo tiene aspecto y formas de cuento infantil, las texturas y colores se asemeja a los que solemos encontrarnos en un cuento para niños pequeños, pinceladas de lápices, pasteles. Tiene diferentes acciones disponibles de las cuales son: Caminar, correr, Inactivo, saltar, ataque normal, ataque especial y morir.

Concepto Visual

.El concepto visual de este juego está definido en los escenarios y en los personajes en una estética artística y cartoon. La razón principal para haber escogido el estilo cartoon que no es realista y diseñado los personajes de manera que tengan detalles grandes y simples, va determinado con el estilo del juego, no contienen accesorios pequeños y al ser pensado para plataformas y ordenadores con el estilo simple y pocos detalles hace que en las pantallas sean más grandes y den sensación de amplitud.

Otra razón por haber escogido este estilo es por la limitación de nombre de polígonos ya que intentar hacer una cosa realista con tan pocos polígonos es una perdida de tiempo ya que se requiere buenos resultados, este estilo visual me permite hacer los detalles de manera más fácil como las caras, que un estilo realista de las cuales requieren efectos avanzados que consumen muchos recursos.

Objetivos marcados y público a quien va dirigido

.Los objetivos marcados en este proyecto era crear, en el tiempo que nos han dado, todo el arte necessario para ver un juego en condiciones, es decir, un personaje protagonista, personaje secundario, cuatro enemigos diferentes y un enemigo final, dos escenarios, una GUI, animaciones, partículas y música. Era un reto bastante grande, pero puedo decir que lo he conseguido sin la necesidad de que alguien más interviniera en este proyecto. Asi para demostrar mi arte y mis ideas en acción. Tenia el estilo visual muy claro desde el principio y este tipo de texturización pintada a tablet y otras aplicándoles estilos hasta lograr la textura deseada.

El público principal para este juego es para la gente que le gustan los plataformas y los RPG´S. Al público que va dirigido son a jóvenes y adultos de todas las edades, pero no para niños pequeños o personas mayores ya que podría ser demasiado difícil de controlar para unos y poco atractivo para otros.

Ficha Técnica

Titulo del proyecto: Mágic Tale

Autor del videojuego: Jésica López Marín

Formatos: Esta compilado para Windows en extensión “unity”.

Resolución Fantastic 1920x1080. Pantalla completa.

Software utilizado: Unity 3D v.4.2, 3ds Max 2013, Autodesk Mudbox 2013, Photoshop CC, Photoshop Elements 8.0, Adobe Premiere Pro CC, Adobe After Effects CC, Audacity y Sound Forge 9.0.

Fechas del trabajo: 29/09/2014 - 15/12/2014

Video en Youtube: http://youtu.be/fdD5HCvKlFY

Análisis Formal

Juegos Referentes

.Las influencias a la hora de crear el juego provienen de los RPG´S y de plataformas. El juego que mejor el representaría seria el **Guild Wars 2** y **Aion** donde he sacado la idea del manejo del personaje, de la cámara y los espacios abiertos.

Me gustan porque los controles son sin complicaciones y el sistema de combate es de seleccionar un enemigo y atacar. Para la estética general he buscado una mezcla entre **Dragon Nest**, **Asda 2**.

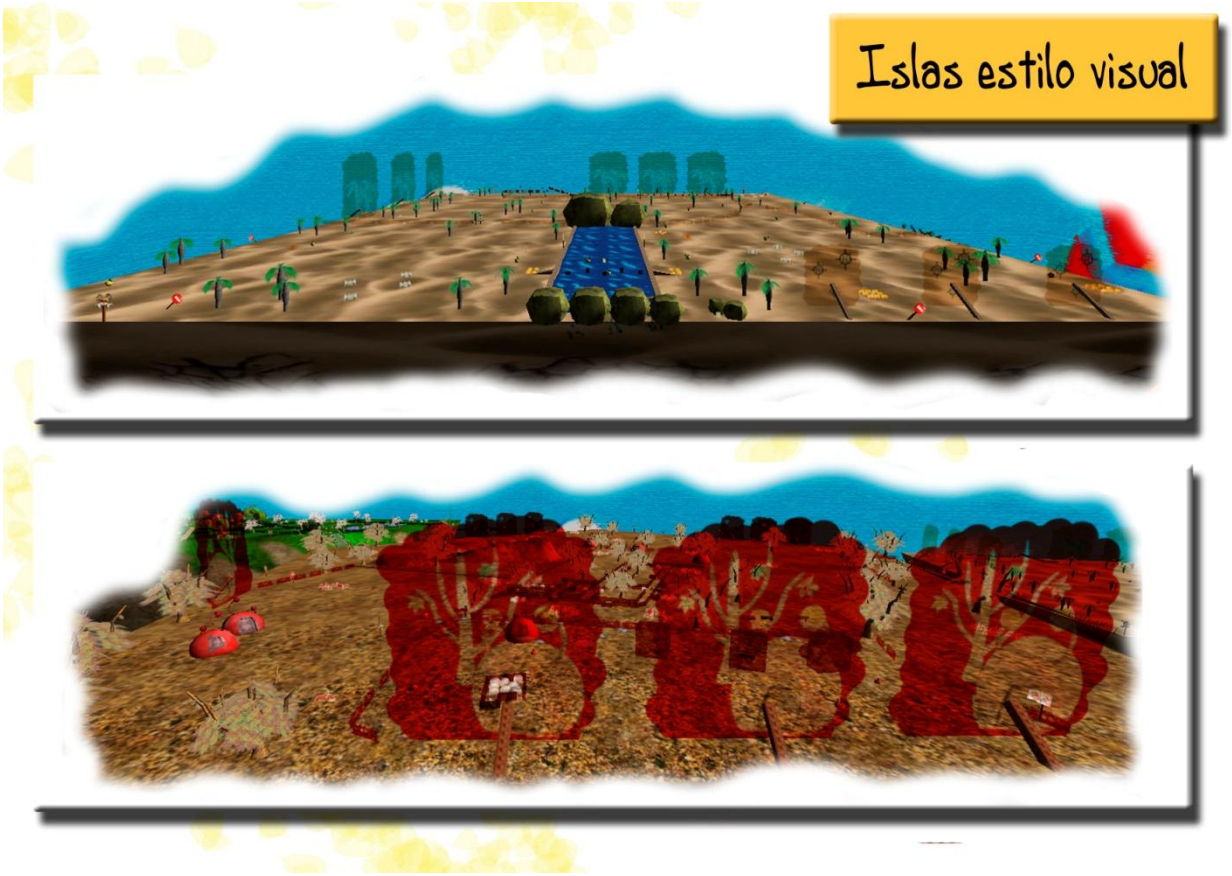
Estilo Visual

.El estilo visual de este juego se podría definirse como “cartoon”, los personajes están definidos por unas características: ***Sus proporciones no son reales***, los personajes tiene la cabeza más grande de lo normal y otras partes del cuerpo, estas proporciones les dan un aspecto gracioso y infantil, logrando que sean fáciles de distinguir de lo que representan.

Los detalles como las texturas y los rostros están adaptados a estas proporciones obteniendo unas grandes orejas, cabezas y cuerpo voluminosos que los diferencia de los otros.

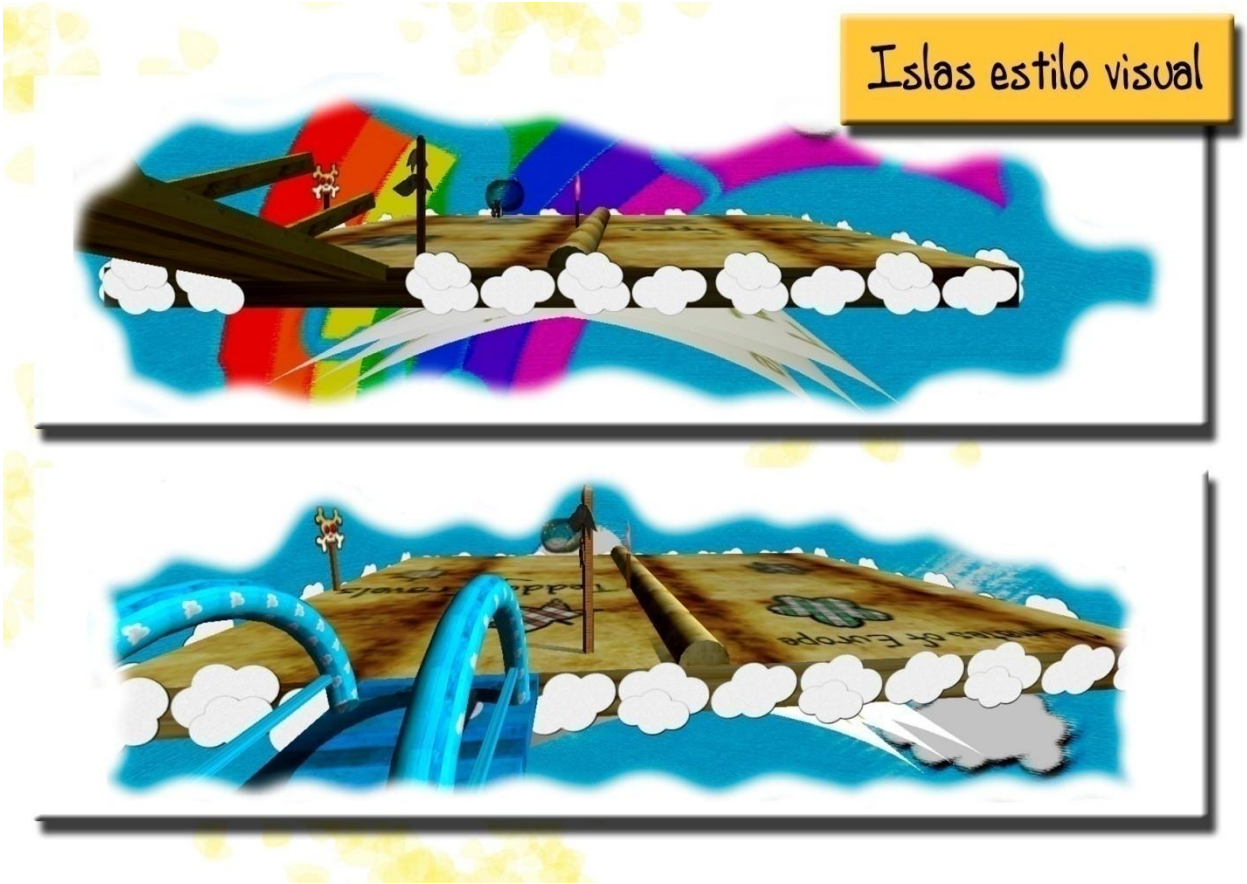
Son muy vistosos y coloridos, los colores son muy vivos de diferentes colores con tonalidades muy diferentes: Amarillo, rojo, rosa, verde, azul, anaranjados, marrones, blancos y negros. Las texturas están hechas con estilos diferentes en photoshop y acabadas a mano, dándoles un aspecto muy característico como las texturas que encontramos en los cuentos o dibujos infantiles.

.Los terrenos siguen el mismo estilo y tiene mas mismas características que los personajes, los objetos no pretenden ser realistas, las texturas están modificadas con estilos diferentes y acabadas a mano con diferentes estilos en photoshop para crear ese ambiente de cuento infantil.



Cada isla tiene asignado unos colores y texturas dependiendo del clima en el que he querido plasmar, en conjunto buscan dar la sensación de estar en un mundo mágico dentro de un cuento.

La arquitectura que se puede ver en los modelos es una mezcla que encaja a la perfección al ser un cuento para niños pequeños, fantasía, originalidad y realidad que encaja con el diseño de personajes.



Con todo esto logramos un estilo llamativo y interesante, las texturas son lo principal que hacen el aspecto final consiguiendo un resultado de una ilustración en 3D.

Referentes Gráficos

.Ahora pondré los referentes gráficos, a la hora de crear el diseño de los personajes, escenarios y la estética visual general. Hay muchos juegos que tienen este tipo de gráficos y la mayoría pertenecen fuera de España.

Personajes y texturas:

Los primeros son ***Dragon Nest*** y ***Asda 2*** sus personajes de bajo polígonos y la skin del rostro que solo es pintado por encima, sin detalles.

Personajes y texturas:

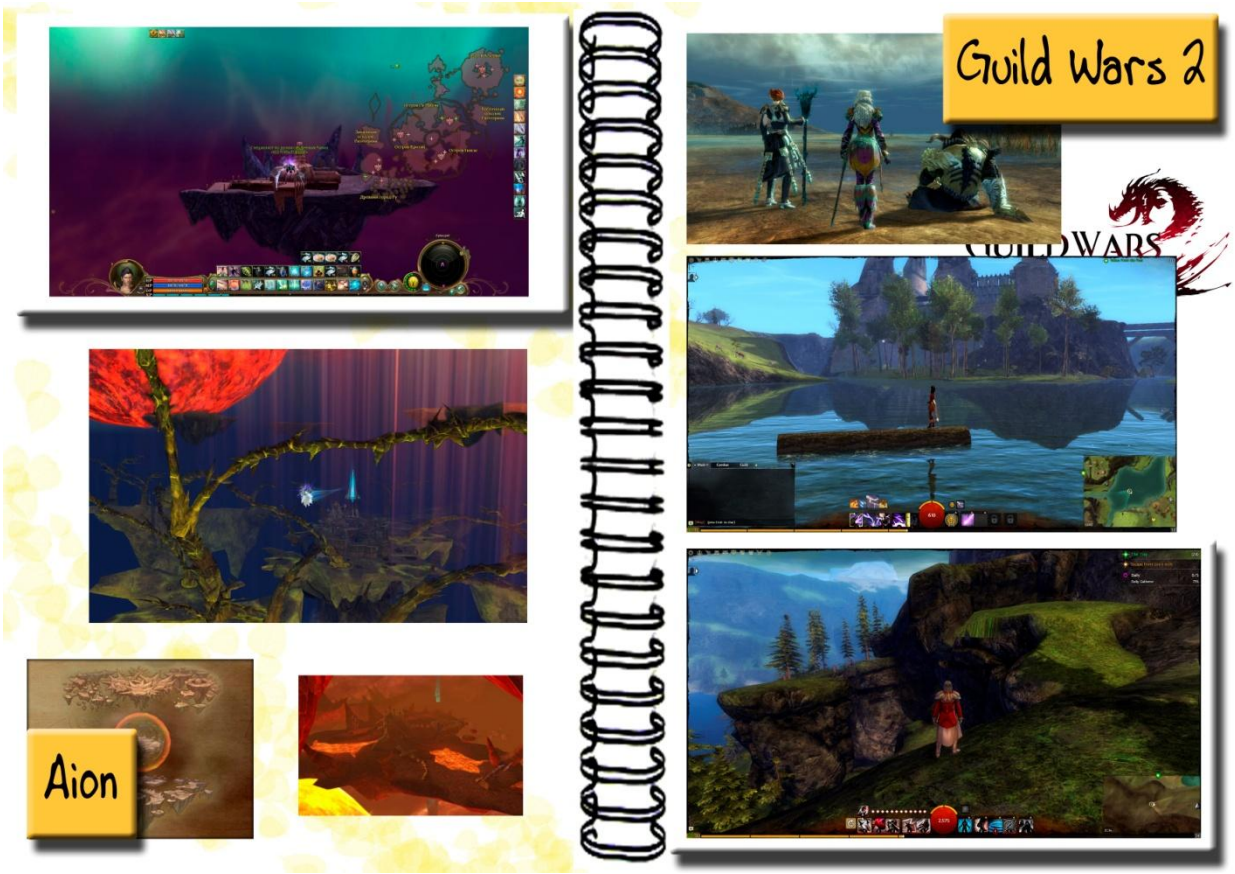
Otro juego de RPG ***Aion***, por sus mascotas desproporcionadas, también de bajo polígonos y también la skin pintada, con colores llamativos y degradados.

Estos juegos me a servido como inspiración para crear los personajes.

Escenarios :

El juego RPG ***Aion*** es un gran referente en terrenos ya que este juego contiene islas gigantescas en uno de sus escenarios, otro juego de RPG ***Guild Wars 2***, este tuve un claro ejemplo de los amplios escenarios donde parece el juego más grande.

También es un buen ejemplo que he tomado con el estilo del movimiento de la cámara del personaje ya que puedes girar sin la necesitad de teclas y la opción de acercar y alejar la cámara.



Estética visual General:

El juego RPG ***Asda 2*** es con quién me he inspirado más para la estética visual general del juego.

Es muy simple y sus texturas están hechas a mano y sus colores son muy claros y llamativos, para que mi juego tuviera una estética similar y se caracterice por el estilo de juego que quería hacer.

Técnicas de comunicación y metáforas visuales

En mi proyecto se han utilizado las siguientes técnicas de comunicación:

Unidad y fragmentación: En el juego hay unos postes de flechas con indicadores separados, donde indican el camino a seguir.

Predictibilidad: Una vez pasada una isla la siguiente se le parece, también ocurre con los puentes que conectan una isla con la otra.

Aleatorio: Una vez pasada más de una isla, se puede percibir que lo siguiente será lo mismo.

Economía: En los objetos de decoración del juego, son elemento muy simples con un solo detalle.

Agudeza: En los personajes del juego, que no tiene detalles.

Hipérbole visual: En el segundo escenario, en la habitación de Vicent, nos encontramos que somos de tamaño minúsculo mientras que los objetos de la habitación son gigantescos.

Personificación: El protagonista y el enemigo sorpresa son animales o materiales con cualidades humanas.

Estas que voy a poner ahora aun no están implantadas en el juego ya que requiere programación pero en un futuro quiero que este en el juego.

Acento: Cuando el personaje a selecciona al enemigo al que quiere atacar.

Secuenciad: Los ataques de los enemigos, son disparos .

No he creado ninguna metáfora visual en el proyecto.

Análisis de contenido

Narración Interactiva (story line)

La historia de este juego comienza en la pequeña habitación de Vicent, un niño de 5 años. En su habitación tiene muchos cuentos y uno de ellos se lo regalo su abuelo, ese cuento es mágico pero Vicent no lo sabe, aun no lo había leído, tenia como titulo “El Peluche que Viaja por los Climas de Europa”, un cuento educativo para enseñarle los diferentes climas de Europa, lo había dejado en la estantería con los otros.

Una noche, Vicent después de cenar subió a su habitación y se dio cuenta que encima de su cama había un peluche nuevo, uno que nunca había visto en ninguna tienda de juguetes, ni siquiera lo había visto anunciado por televisión, era un conejo con estampados extraños y su color no era del todo agradable, se acerco a él y cuando estuvo a punto de tocarlo el cuento del abuelo cayo de la estantería al suelo, quedándose abierto, Vicent se dirigió al libro para cogerlo, pero cuando estuvo suficientemente cerca para tocarlo un humo grisáceo salió del libro, una inmensa nube gris rodeo a Vicent y lo arrastro adentro del cuento.

El cuento engullo al pequeño Vicent delante del nuevo peluche, este de pronto cobro vida y a prisa se metió dentro del libro como si se tirara dentro de una piscina.

En este juego tu eres el peluche que cobra vida y tienes que rescatar al pequeño Vicent de su misterioso secuestrador.

Carpeta de escenarios

.Este proyecto que he realizado tiene ***dos*** escenarios completamente diferentes.

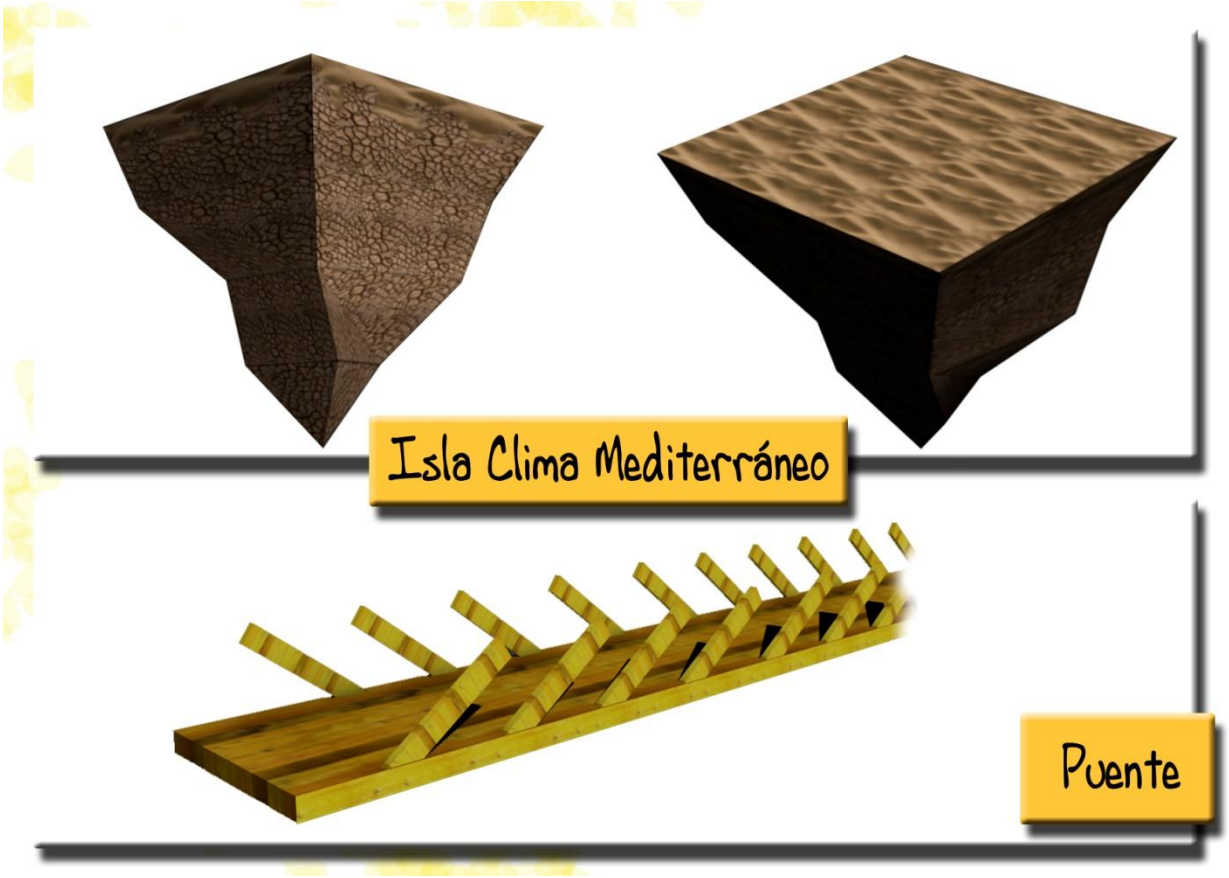
El primer escenario:

Esta compuesto de ***dos plataformas pequeñas flotantes*** y ***cuatro Islas grandes flotantes*** que conectan con ***cinco puentes***.

La primera plataforma pequeña flotante que encontramos cuando estamos dentro del juego, contiene texturas de un cuento ya que esta tiene la forma de uno.

Antes de cada isla hay un poste con flechas para marcar el camino a seguir, todos los puentes tienen colores diferentes pero con la misma textura, de madera. El ***Puente de Salida***, en la textura tiene dibujos de Nubes representando la libertad y llegando al final del juego.

La primera isla grande que nos encontramos es la ***Isla Clima Mediterráneo***, esta isla tiene texturas desérticas y predominan los colores amarillos, verdes y marrones.



Esta isla tiene como forma triangular, como las pirámides, la parte de abajo tiene como textura, una tierra seca con grandes grietas y en la parte superior tiene como textura arena.

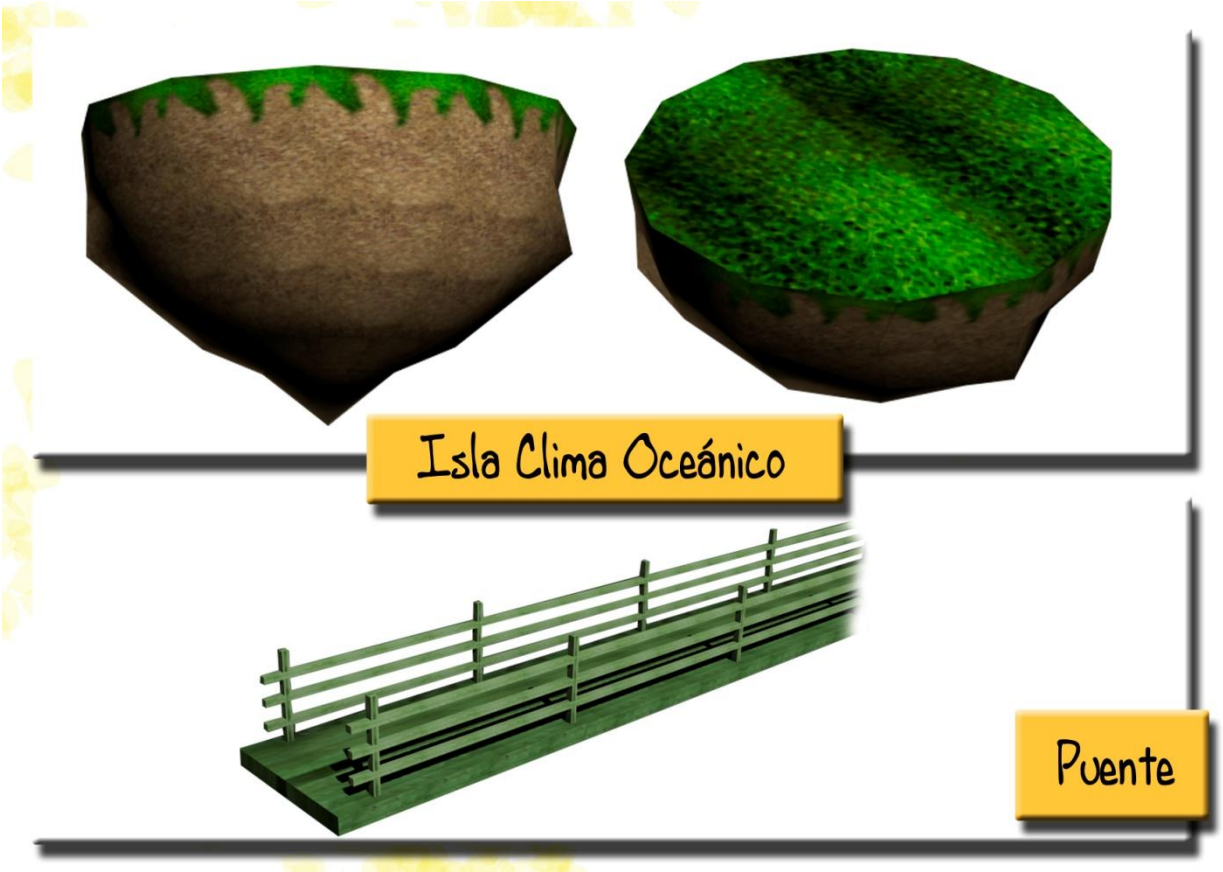
El puente tiene colores amarillos y textura de madera, la barandilla tiene formas de los rayos del sol.

La segunda isla grande que nos encontramos es la ***Isla Clima Continental***, esta isla tiene texturas otoñales y predominan los colores rojos, naranjas y marrones.

Esta isla tiene como forma de pentágono, la parte de abajo tiene como textura, roca y tierra de colores marrones y anaranjados.

El puente tiene tonos marrones y la textura de madera, la barandilla contiene una cuerda de color rojiza.

La tercera isla grande que nos encontramos es la ***Isla Clima Oceánico***, esta isla tiene texturas primaverales y predominan los colores rosas, verdes, marrones claros .



Esta isla tiene como forma de avellana, la parte de abajo tiene como textura, tierra de tonos marrones muy claros .

El puente tiene tonos verdes y la textura de madera, la barandilla esta hecha de palo finos, como si fuera la valla de un jardín.

La cuarta y última isla grande que nos encontramos es la ***Isla Clima Ártico***, esta isla tiene texturas invernales y predominan los colores blancos, grises, marrones muy oscuros y azules.

Esta isla tiene como forma de diamante, la parte de abajo tiene como textura, tierra de tonos muy oscuros con puntos blancos representado la nieve.

El puente tiene tonos grises y la textura de madera, la barandilla es minimalista, delgada y con formas onduladas como si fuera una pieza de arquitectura.

El segundo escenario:

Es la habitación de Vincent, una vez pasado todas las islas cruzaremos un portal que nos llevara de vuelta a la habitación, la habitación será ***proporcionalmente gigantesca*** y el personaje será ***minúsculo***, nos encontraremos con la estantería de libros, la cama, una mesita con una lámpara, decoración, la puerta y la ventana.

Las texturas para la habitación serán las mismas que todo el juego, para que todos siga el mismo estilo visual. Texturas no realistas y con estilo a un dibujo de cuento infantil. En las paredes hay texturas de vinilos infantiles.

Carpeta de personajes

Nombre: Vicent

Edad: 5 Años

Raza: Humano

Sexo: Masculino

Altura: 110m

Peso: 18K

Fecha de Nacimiento: 8 de septiembre

Lugar de Nacimiento: Europa

Familia: Su padre es estricto y su madre es una muy buena con él, su abuela y su abuelo van a visitarle de vez en cuando. Tiene diez tíos, le gusta mucho ir a sus casas y jugar con sus primos.

Carácter: Es un niño reposado y tranquilo, reflexivo y callado, es muy ordenado.

Manera de hablar: Siempre habla con tono bajo y lento.

Ropas: Lleva un pijama de color azul y una bata a cuadros, azul y gris.

Físico: Es un niño delgado y alto

Conflicto extrapersonal: Senka le a secuestrado y necesita la ayuda de Wool

Conflicto interpersonal: Le gustaría jugar con Wool, aunque cuando lo vio por primera vez no le gusto sus costuras y derrotar a Senka.

Conflicto intrapersonal: No poder volver a ver a su familiar y regresar a su habitación.

Le gustaría: Recibir más visitas de su abuelo, que su padre no sea tan estricto con él. De mayor quiere ser dibujante de cuentos y comprarse una moto.

Amigos: En el colegio tiene cinco amigos con los que juega en el recreo.

Inspiraciones: Para este personaje me he inspirado en mi novio de cuando era pequeño.

Nombre: Wool

Edad: ?

Raza: Conejo Peluche

Sexo: Masculino

Altura: Fuera y dentro del cuento 50 cm

Peso: Fuera y dentro del cuento 80 Grs

Fecha de Nacimiento: ?

Lugar de Nacimiento: En un cuento infantil

Familia: No tiene familia, Wool es un peluche que a cobrado vida gracias al cuento mágico, del cual pertenece.

Carácter: Es nervioso le falta orden, disciplina y perseverancia en las cosas. Tiene una voluntad débil, es inestable, sociable, cariñoso.

Manera de hablar: Habla con energía.

Ropas: No lleva ropa, si no que esta hecho de lana de color negra y rellenado con plumas de pato blancas, en algunas partes del cuerpo tiene costuras grandes de color rojas y en su pecho en las extremidades de sus orejas tiene el logo del cuento, este logo tiene cuatro dibujos que representan climas: Un sol, una hoja, una flor y un copo de nieve.

Físico: Tiene un cuerpo desproporcionado, su cabeza es enorme, su barriga es gorda, sus brazos con delgado largos, sus piernas con cortas y gordas, sus orejas muy largas.

Conflicto extrapersonal: Tiene que derrotar a Senka por secuestrar a Vicent dentro del cuento y reunir la magia del libro para que Senka y los monstruos no se escapen del cuento.

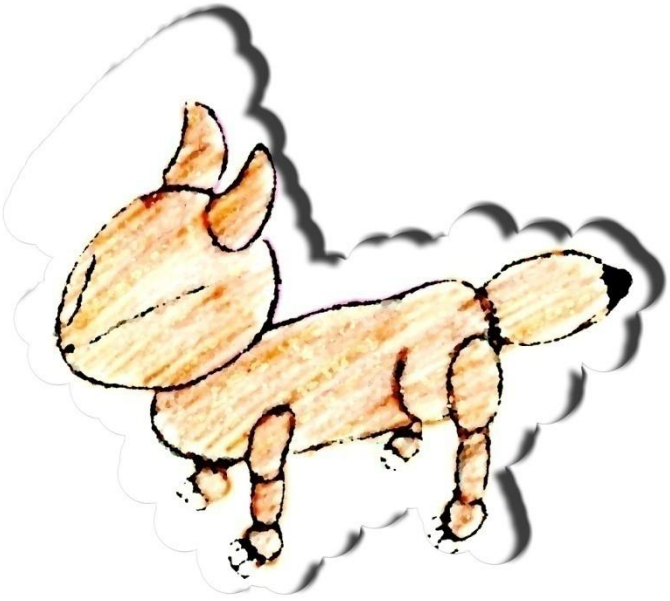
Conflicto interpersonal: Le gustaría conocer a Vicent , odia a Senka por ser envidioso y cruel con él.

Conflicto intrapersonal: No quiere vivir dentro de un cuento.

Le gustaría : Quiere explorar y viajar el mundo humano.

Amigos: Wool es un personaje de un cuento infantil y allí no tiene amigos.

Inspiraciones: Para este me he inspirado en un peluche de una serie de animación japonesa El Peluche de Kyubey



Nombre: Senka

Edad: ?

Raza: Zorro de cuento

Sexo: Masculino

Altura: ?

Peso: ?

Fecha de Nacimiento: ?

Lugar de Nacimiento: En un cuento infantil

Familia: No tiene familia, Senka es un peluche que a cobrado vida gracias al cuento mágico, del cual pertenece.

Carácter: Es poco sensible, tendencia a mentir, y optimista.

Manera de hablar: Habla con fluidez y persuasión.

Ropas: No lleva ropa, si no que esta hecho de un pelaje a lápiz de colores de marrones y naranjas, tiene partes blancas y la punta de su cola es negra.

Físico: Tiene un cuerpo desproporcionado, su cabeza es enorme, orejas puntiagudas, su cuerpo es alargado y más pequeño, sus patas son cortas pero fuertes , su cola es gorda y puntiaguda.

Conflicto extrapersonal: Tiene que atraer a Wool al cuento secuestrando a Vicent ya que él no puede salir .

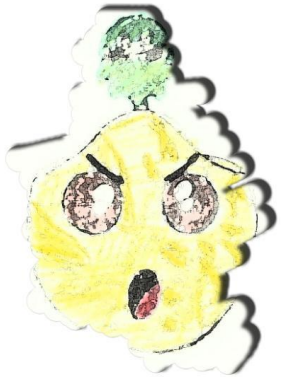
Conflicto interpersonal: Odia a Wool por no querer ser parte del cuento

Conflicto intrapersonal: No quiere vivir en un cuento vació.

Le gustaría : Reinvertir la magia del cuento, convertir a los humanos en personajes del cuento y él y sus amigos en personajes reales.

Amigos: Senka tiene muchos amigos dentro del cuento infantil.

Inspiraciones: Para este me he inspirado en el zorro rojo o zorro común que suele salir en el folclore, mitologías y literaturas de faunas de muchas culturas de Europa.



Nombre: Monstruo **Edad:** ?

Raza: Monstruo del Clima Mediterráneo

Sexo: ? **Altura:** ? **Peso:** ?

Fecha de Nacimiento: ?

Lugar de Nacimiento: Isla del Clima Mediterráneo

Nombre: Monstruo **Edad:** ?

Raza: Monstruo del Clima Continental

Sexo: ? **Altura:** ? **Peso:** ?

Fecha de Nacimiento: ?

Lugar de Nacimiento: Isla del Clima Continental

Nombre: Monstruo **Edad:** ?

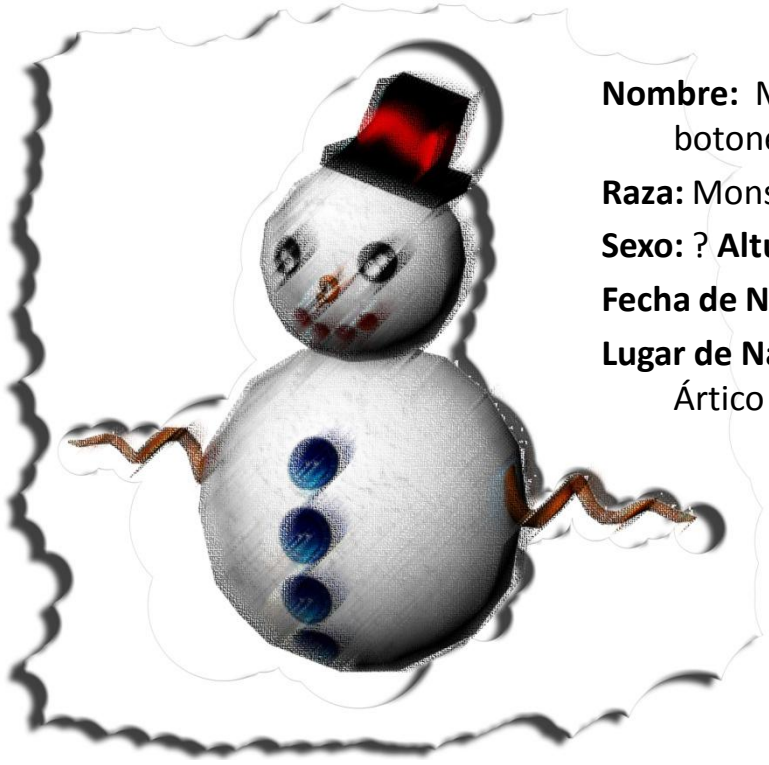
Raza: Monstruo del Clima Oceánico

Sexo: ? **Altura:** ? **Peso:** ?

Fecha de Nacimiento: ?

Lugar de Nacimiento: Isla del Clima Oceánico

Nombre: Monstruo **Edad:** ?
Raza: Monstruo del Clima Ártico
Sexo: ? **Altura:** ? **Peso:** ?
Fecha de Nacimiento: ?
Lugar de Nacimiento: Isla del Clima Ártico



Nombre: Muñeco de Nieve con botones **Edad:** ?
Raza: Monstruo del Clima Ártico
Sexo: ? **Altura:** ? **Peso:** ?
Fecha de Nacimiento: ?
Lugar de Nacimiento: Isla del Clima Ártico

Este enemigo aparece en la última isla flotante, Senka con la magia del libro hizo cobrar vida a las decoraciones de esa isla para atrapar a Wool.

Post Mortem

En este proyecto en el modelaje de los personaje principales los volví a hacer porque tenían un buen volumen de caras triangulares, los escenarios y los objetos no han sido difíciles de hacer.

Para la creación de escenarios, en las islas todas ellas las modele en 3D max y estaban rodeadas por un valla, pensado para que el personaje no se caiga, pero una vez exportadas al unity no se veían las texturas y salían trasparentes, lo he solucionado eliminando las vallas y así diseñando unas islas sin protección suspendidas en el aire.

A la hora de texturizar los puentes no a sido difícil pero si duradero.

He logrado hacer texturas para los personajes con nuevas herramientas y técnicas en los programas. Antes de la entrega del proyecto repase las tiles de las texturas ya que las había texturizado duplicándolas.

En animación he tenido algunos problemas, como archivos corruptos y volver a poner los huesos y repetir animaciones en 3D Max. Pero he aprendido más a animar y fijarme en los movimientos que deberían usarse para cada caso.

Durante la creación del juego vi un pequeño problema, el jugador no tendría claro que camino seguir y que hacer, lo he solucionado poniendo flechas y carteles indicativos para que el jugador no se sienta perdido. Además esto me a ayudado para el diseño del juego.

A nivel de programación que en ese proyecto no lo he elegido, en las plataformas móviles lo he solucionado animándolas con la herramienta de unity y en los puzles he solucionado las paredes que se pueden empujar y tirar para poder avanzar poniéndoles un physic Material.

Cuando estaba todo casi acabado he programado la recolección de las páginas. La música a sido manipulada con varios programas, Audacity y SoundForge.

El menú del juego las partículas de plumas no se activaban cuando volvía del juego al menú, pensaba que le problema era de las partículas, pero era del script del menú de pausa, lo he solucionado indicando que donde lo queremos abrir, queremos un tiempo de escala a 1 no a 0.

Al principio no tenia pensado modelar ni animar a Vicent, pero como he visto que iba bien de tiempo lo he hecho. Antes de la presentación he mejorado la GUI del personaje dibujándola en photoshop.

Diseño del juego

Sonido

Todavía no están programados los sonidos del juego, pero hay colocadas dos músicas diferentes, una para el menú principal y otra para el juego. Las músicas son instrumentales, música no dietética con efectos sintetizados.

Mecánica del juego - Funcionamiento

La mecánica de este juego es recolectar objetos, esquivar o matar enemigos, encontrar las salidas en los laberintos y pasar por plataformas móviles para poder seguir avanzando por el juego. Tenemos que conseguir llegar al último nivel de escenario sin que nos maten.

Aun no esta disponible la programación de opción de grabar la partida una vez hallamos pasado un nivel.

Control y manejo

El personaje lo movemos con el teclado con las siguientes teclas:

W: Ir hacia adelante, **A:** Girar a la izquierda, **D:** Girar a la derecha, **S:** Ir hacia atrás.

Podemos mover la cámara hacia los lados y con zoom con el ratón.

No están aun disponibles las siguientes teclas programadas:

Barra Espaciadora: Salto, E: Ataque Especial

Están disponibles las siguientes teclas programadas:

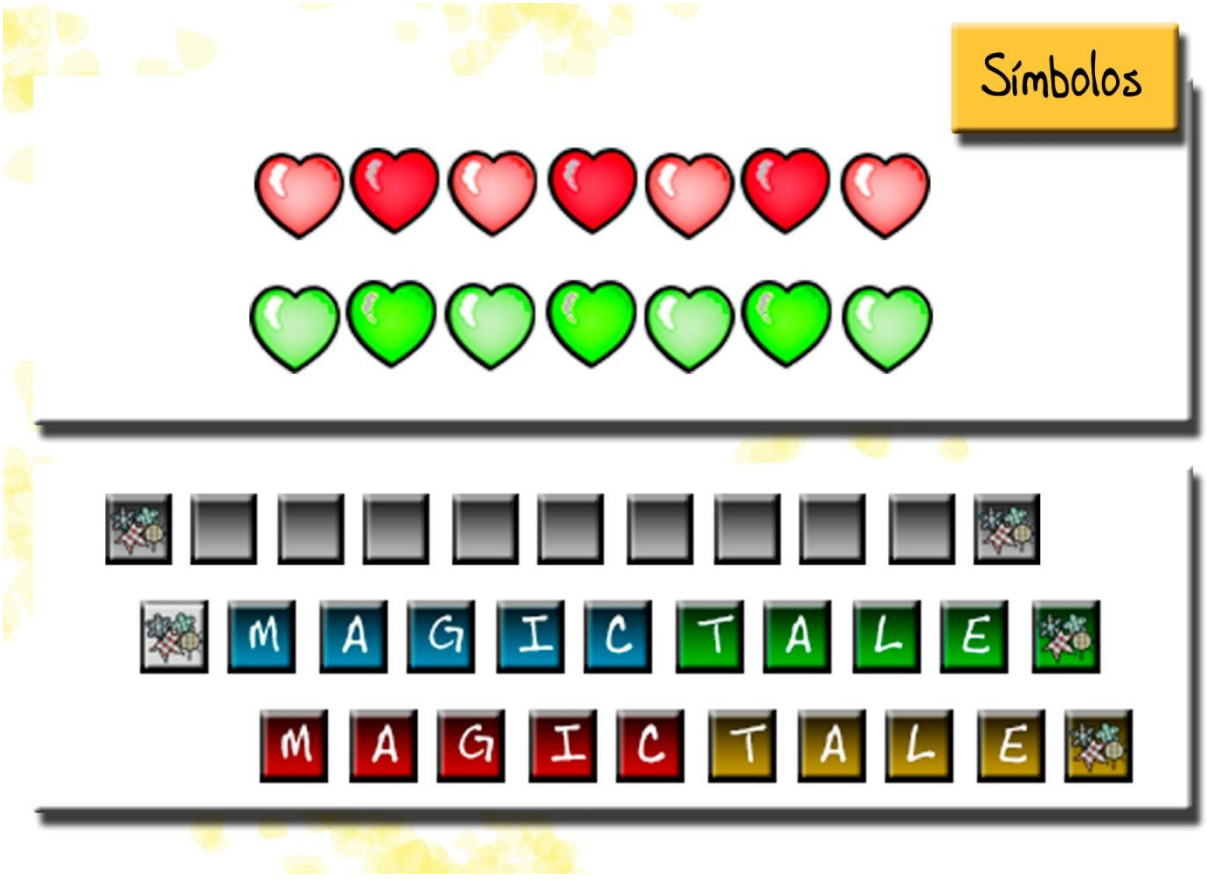
C: Disparar, **R:** Aumentar velocidad, **F:** Retomar la velocidad de andar.

Símbolos y Objetos

El en proyecto he creado dos símbolos para representar la vida del personaje y un objeto para buscar y coger.

Los Corazones del personaje: Aparece en la parte izquierda superior siete corazones, indicando que son las vidas del personaje.

Las Páginas del personaje: Aparece en la parte derecha inferior veintiún cuadrados de color grises, a medida que se vayan cogiendo páginas estos cambiaran de color con una letra.

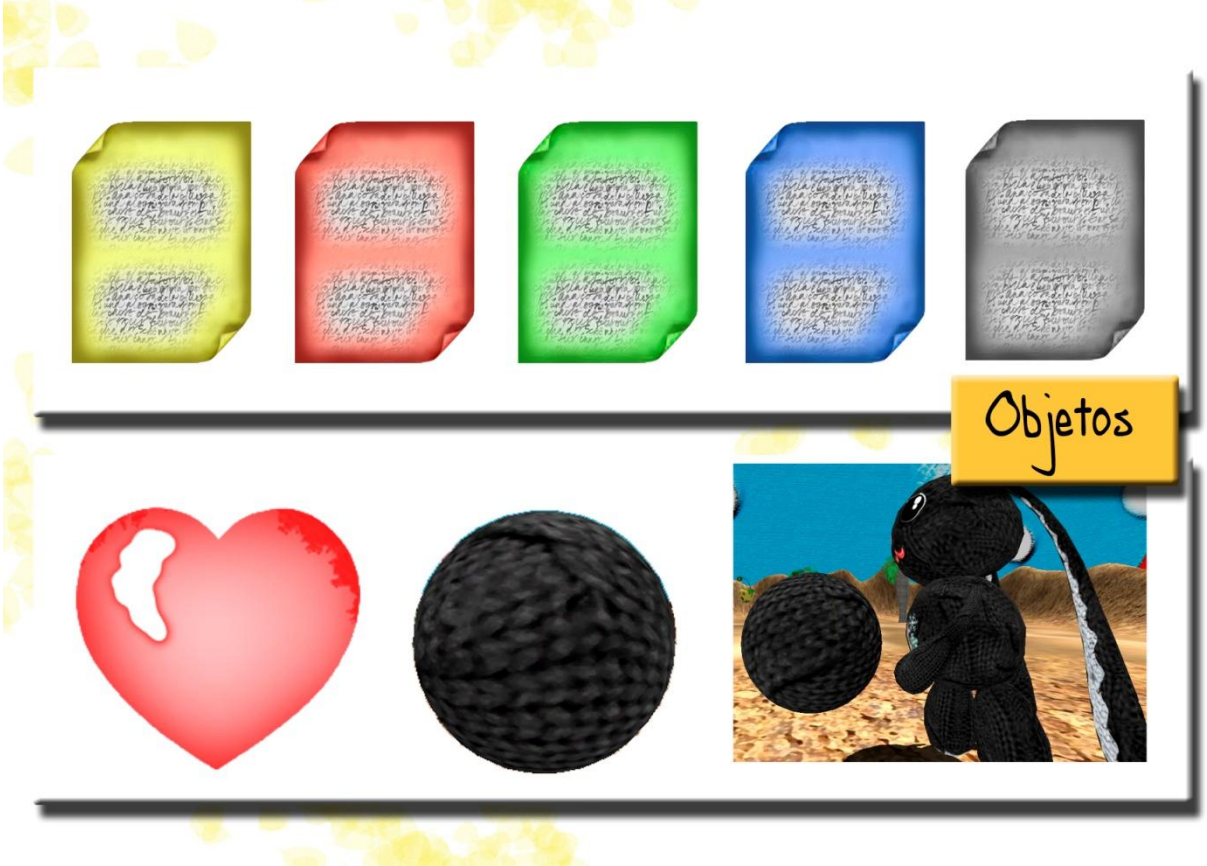


Las Paginas: Están escondidos y esparcidos por todo el juego, hay cinco colores diferentes y el jugador deberá recolectarlas todas.

Los Corazones: En el juego hay escondidos y esparcidos corazones de los cuales se deberán coger para lograr las vidas perdidas durante la partida.

Bola de Lana Negra: Wool podrá atacar disparando bolas de lana a los enemigos.

En un futuro habrán los símbolos de los enemigos y sus respectivos corazones para que el jugador pueda ver cuando vida les queda. Todavía no esta programado para que Wool pueda matar a los enemigos.



Objetos Interactivos

Los objetos interactivos que hay en este juego, son unos objetos con texturas diferentes, que representan los climas de las islas, estos objetos se pueden tirar o empujar, son los siguientes:

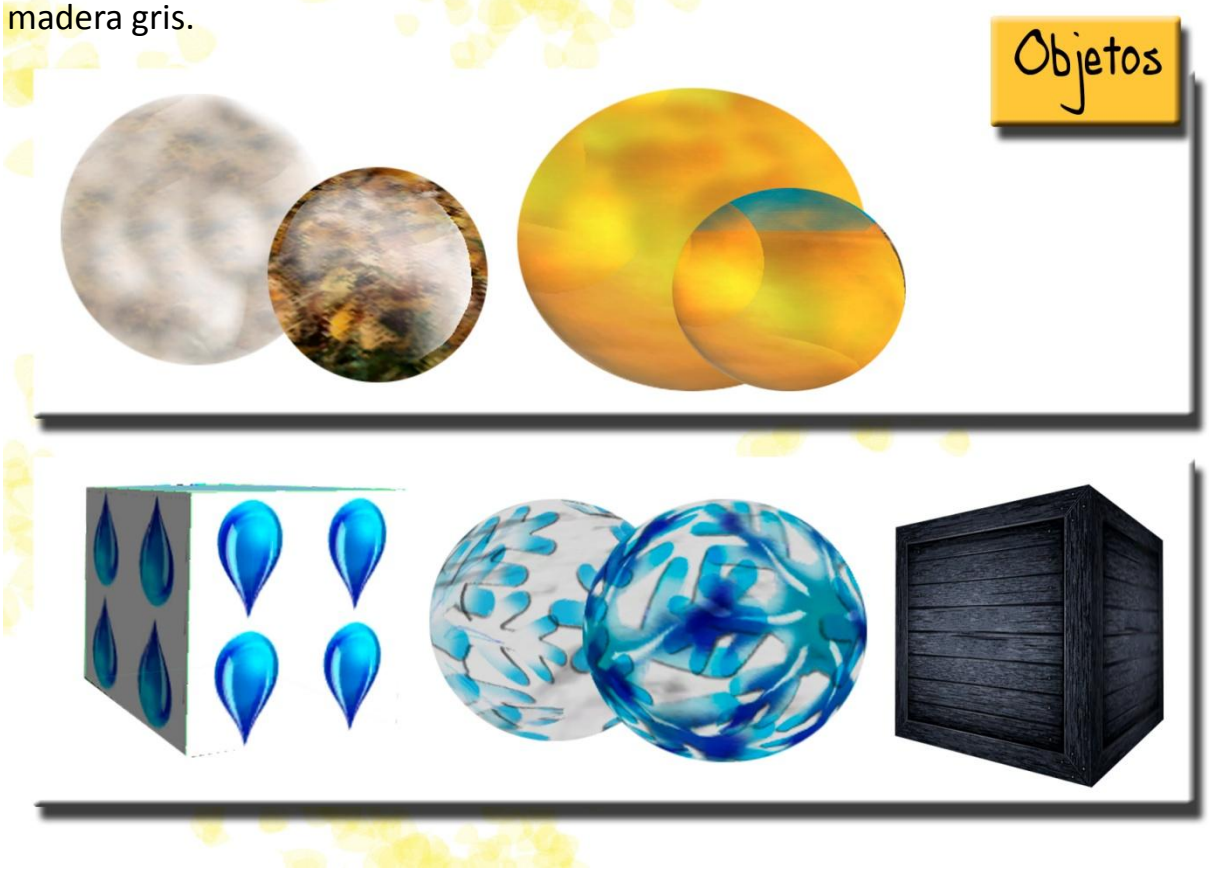
La Calor: Están en la Isla Clima Mediterráneo, son esferas con textura transparente de nube amarillo.

El Viento: Están en la Isla Clima Continental, son esferas con textura transparente de nube blanca.

La Humedad: Están en la Isla Clima Oceánico, son cubos con textura transparente de gotas azules.

El Frio: Están en la Isla Clima Ártico, son esferas con textura transparente con copos de nieve, hay de varios tonos. Tonos azules y tonos blancos.

Cajas de Madera: Están en la Isla Clima Ártico, son cubos con textura de madera gris.



Diseño de Niveles

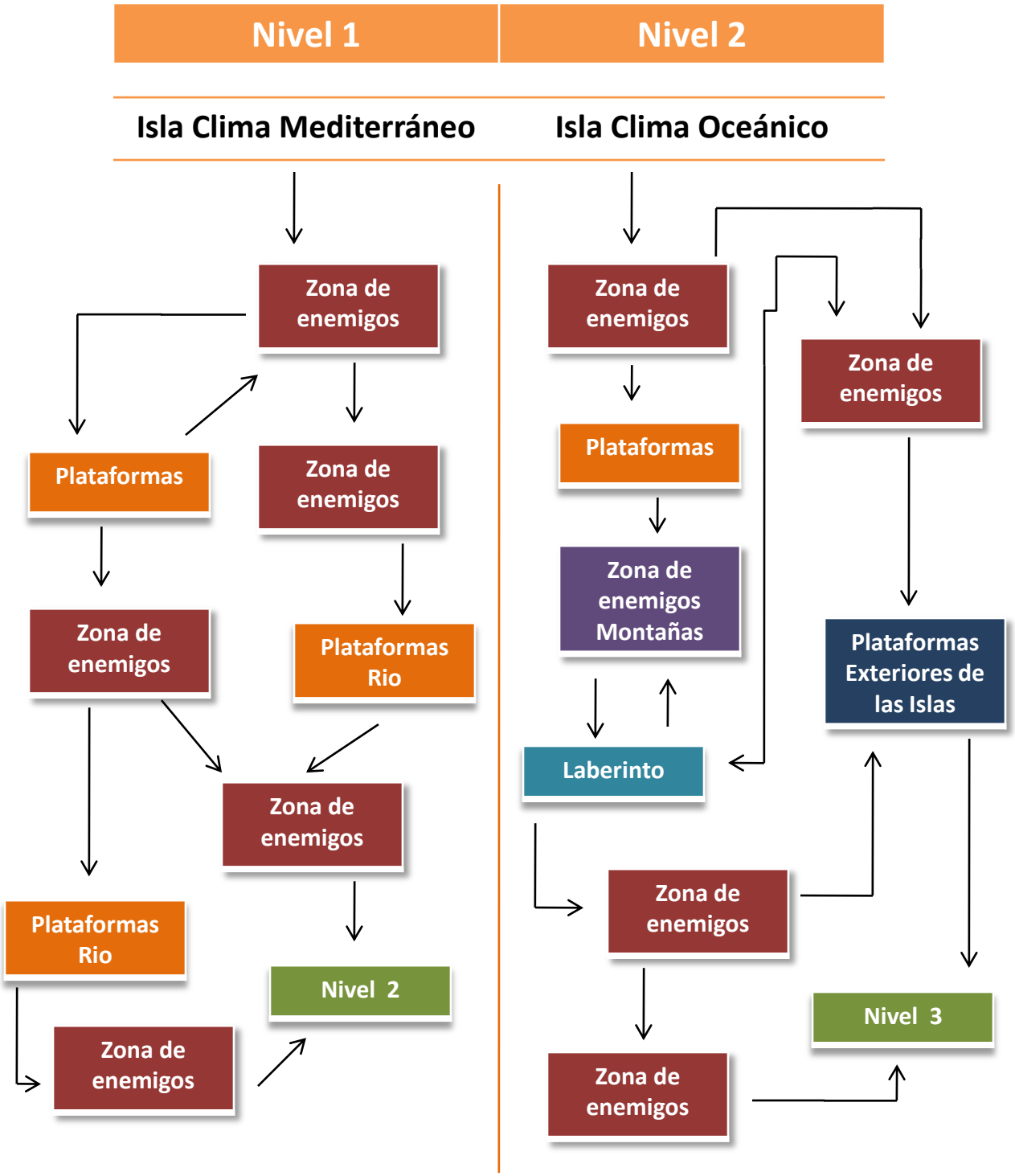
Distribución

Pondré la información de cantidad de objetos etc…de los niveles que se compone el juego.

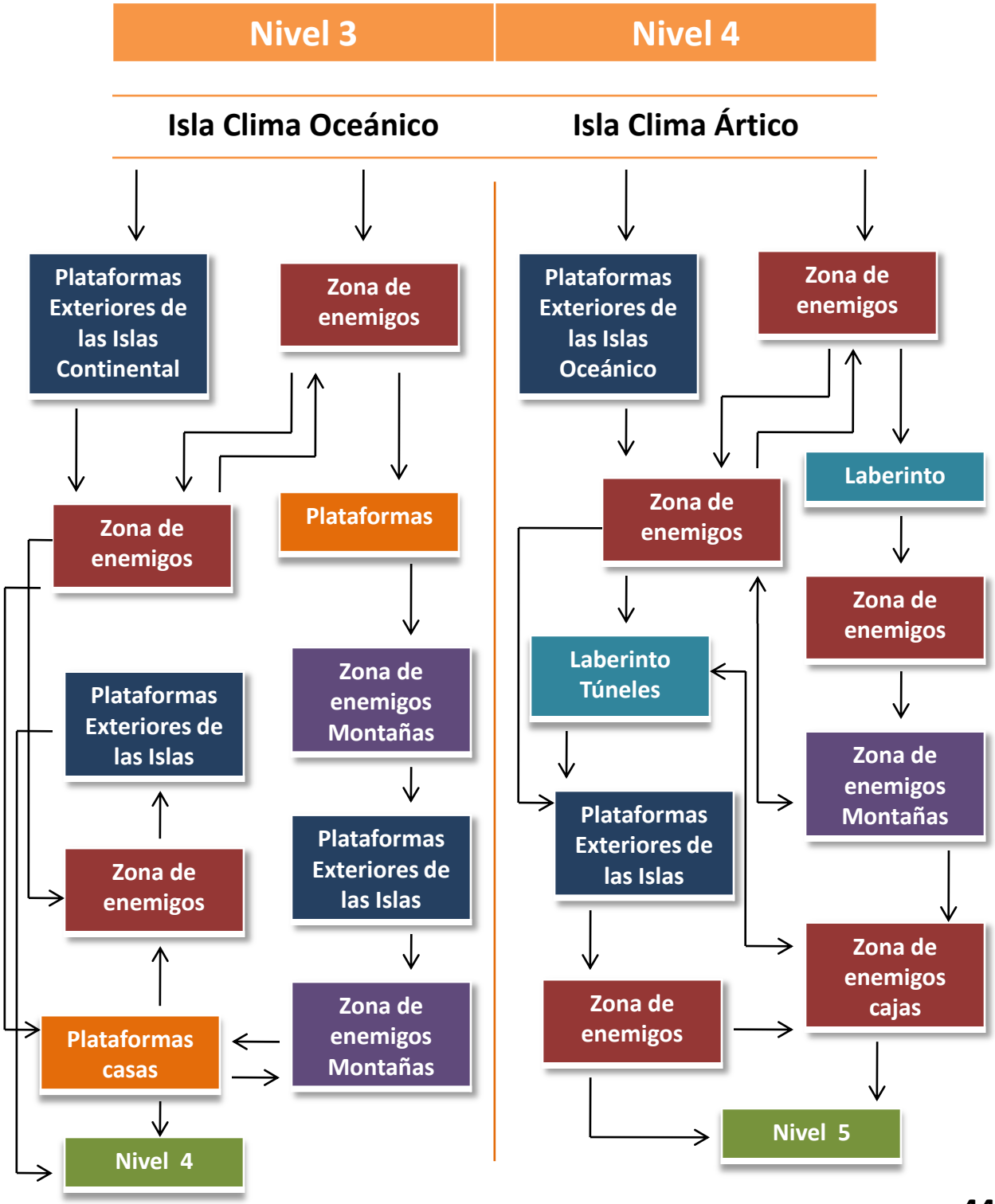
	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5
	Isla Clima Mediterráneo	Isla Clima Continental	Isla Clima Oceánico	Isla Clima Ártico	Habitación Vicent
Corazones	4	5	4	3	1
Páginas	5	5	5	5	5
Objetos Interactivos	40	37	85	179	0
Enemigos	30	38	34	69	9
Laberintos	0	1	0	1	0
Plataformas Exteriores	0	1	2	1	0

Recorridos

Pondré la información de los recorridos que contiene cada nivel del juego.



El nivel 5, es la habitación de Vicent, al ser solo un espacio no es necesario hacer un recorrido porque no lo tiene.



Diseño de escenarios

A continuación mostrare todos los modelos en 3D con los cuales he construido los escenarios del juego, escenarios grandes y estáticos donde el personaje se moverá por libertad y por caminos señalizados.

Para las plataformas las he creado en Unity y texturizadas también con texturas tileadas y pintadas en photoshop,.

Las plataformas con forma de clima he creado un plano con Particles/Alpha blended,para que se viera el icono de clima. Algunas plataformas tienen el Particles/Multiply para darles transparencia.

Los muros, he utilizado la técnica de los planos para darle el estilo de cuentos de papel o de 3D, también para que tuvieran menos polígonos y usando Particles/Multiply, para que se viera transparente.

Para hacer el rio lo he creado en 3D Max y su textura en pintada en Photoshop, usando en Unity el Diffuse.

Las texturas de las señales y la de los indicadores están dibujadas en photoshop y tienen puesto Self – Illumin/Diffuse para que se puedan ver con gran claridad.

He usado texturas tileadas tanto para las superficies de las islas como para la parte de abajo y también para pintar en las superficies de las montañas en Unity.

Para los arboles y las plantas han sido creados en 3D Max, sus texturas dibujadas, pintadas en Photoshop, en Unity he usado para los trancos el Diffuse y para las hojas Particles/Alpha blended.

Para las sombras he utilizado la propia luz de Unity “Directional Light” y para falsear las sombras de las plantas he creado planos con un degradado negro a transparente y los he colocado debajo.

He usado un package de proyección de sombras de unity para las esquinas de la habitación de Vicent.

Para animar las plataformas móviles he usado la herramienta de animación de unity, lo mismo con los indicadores de flechas.

Las texturas de las flechas están pintadas en Photoshop y en Unity les he aplicado el Particles/Alpha blended.

Los indicadores del juego están hechos en 3D Max y las texturas dibujadas , pintadas y texturizadas en Photoshop, he usado en Unity Self – Illumin/Diffuse para que se viera mejor la textura.

Las señales y carteles, el soporte esta hecho en Unity pero la texturas están dibujadas y pintadas en Photoshop, en Unity he usado Particles/ Alpha blended para que no se viera el plano y se apreciara los bordes comidos por los monstruos.

Las casas están modeladas en 3D Max, con texturas tileadas, pintadas y texturizadas en Photoshop. La casa de piedras está hecha en Unity y texturizada en Unity con texturas tileadas.

Las farolas están modeladas en 3D Max, con texturas tileadas, pintadas y texturizadas en Photoshop.

La chimenea esta modelada en 3D Max y texturizada en Photoshop.

El Arco iris de nubes esta modelado en 3D Max, con textura tileada y pintada en photoshop, en Unity le he aplicado Particles/Alpha blended.

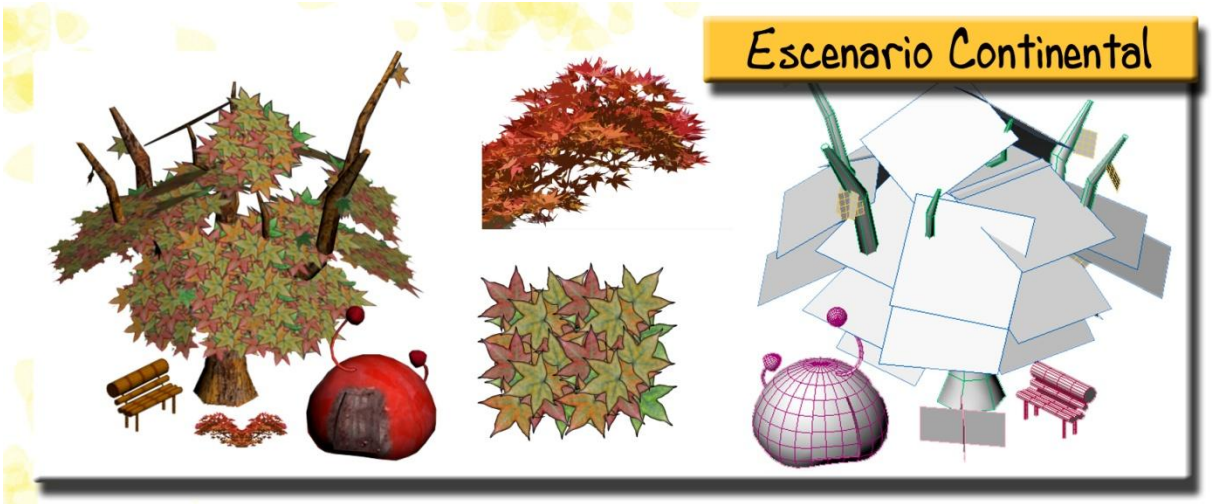
La habitación de Vicent esta modelada en 3D Max, las texturas son tileadas y pintadas en Photoshop, en Unity he usado el Diffuse para el escenario entero.

Para esta escena he usado una Directional Light, para hacer sombras.

Partes del los escenarios

Palmeras, rocas, rio y Flores Jora, plataformas de roca seca

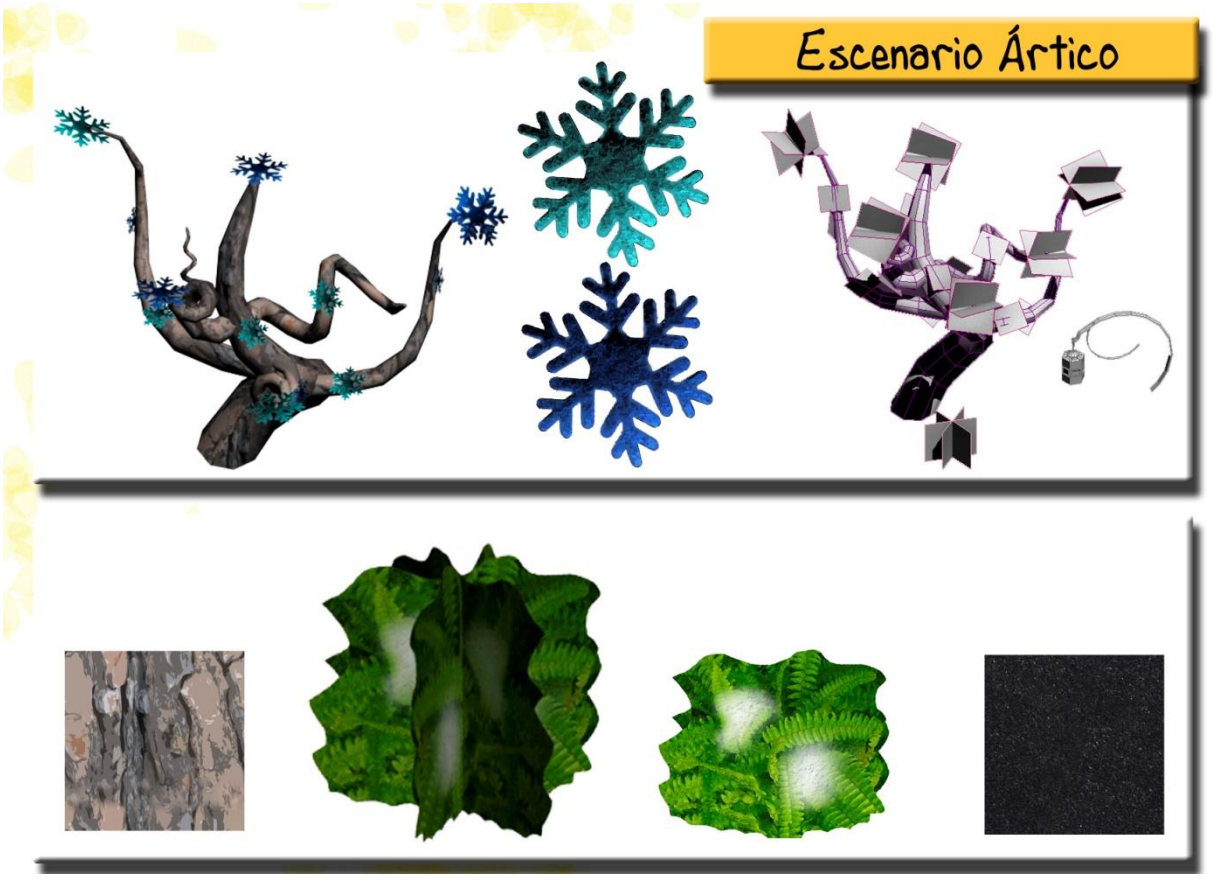
Árbol Liquidámbar, arbusto arce caduco, banco de madera, casa de fantasía con setas y las plataformas cuadradas y redondas de hojas



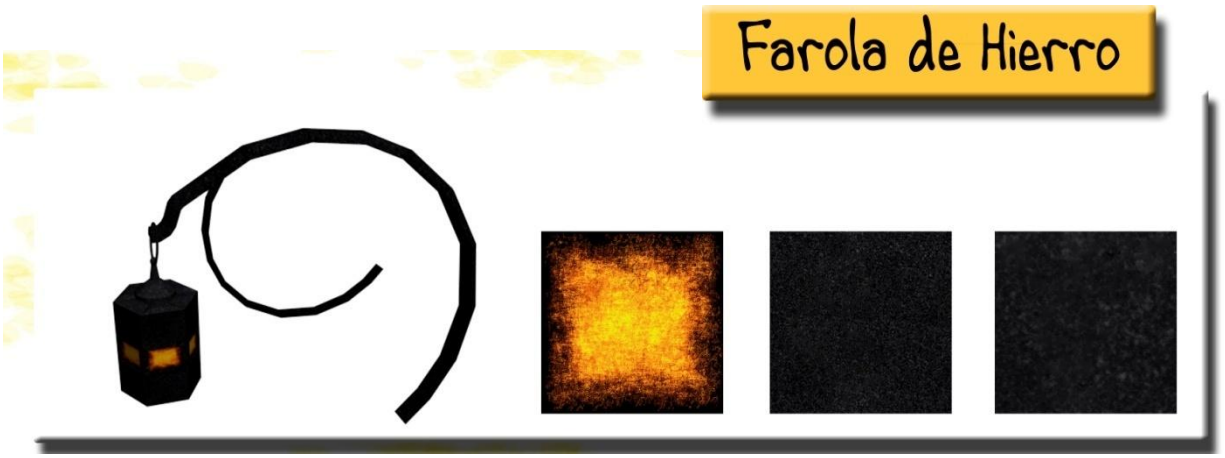
Árbol en flor, arbusto de conífera picea, casa de fantasía redonda con raíces.

Farola fantasía de flor y rocas, las plataformas son rectangulares y cuadradas tienen de textura flores y hierba.

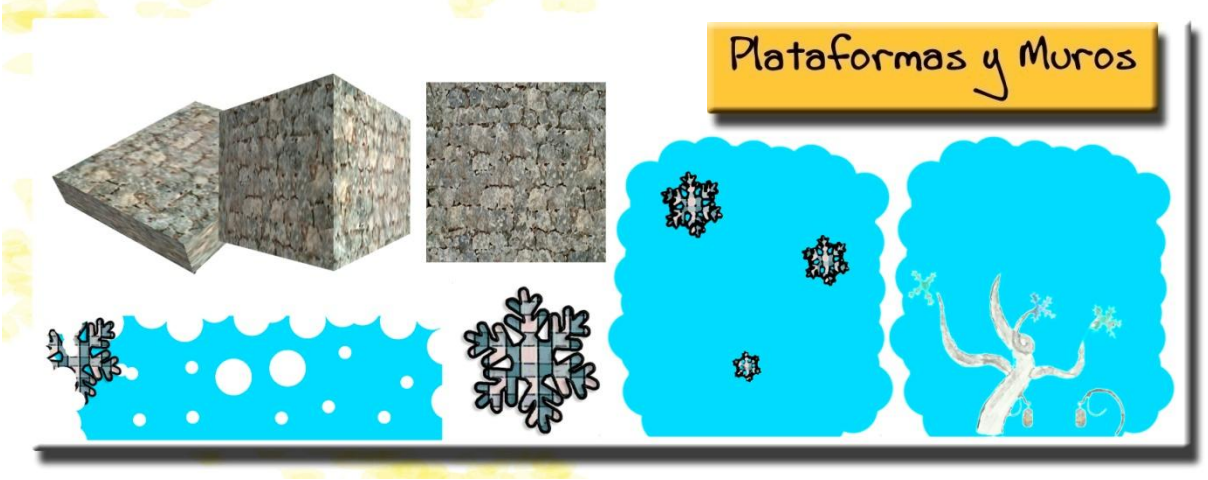
Árbol de fantasía invernal con copos de nieve, planta de helecho.



Farola de hierro y Arco iris gigante de nubes blancas.

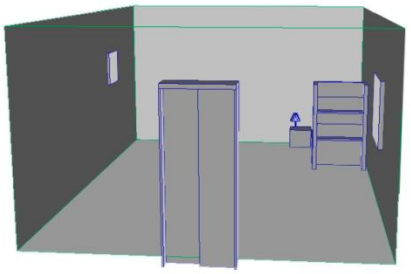


Casa de piedras con tejado puntiagudo, chimenea oscura con madera, las plataformas son rectangulares y cuadradas de textura de piedra gris.



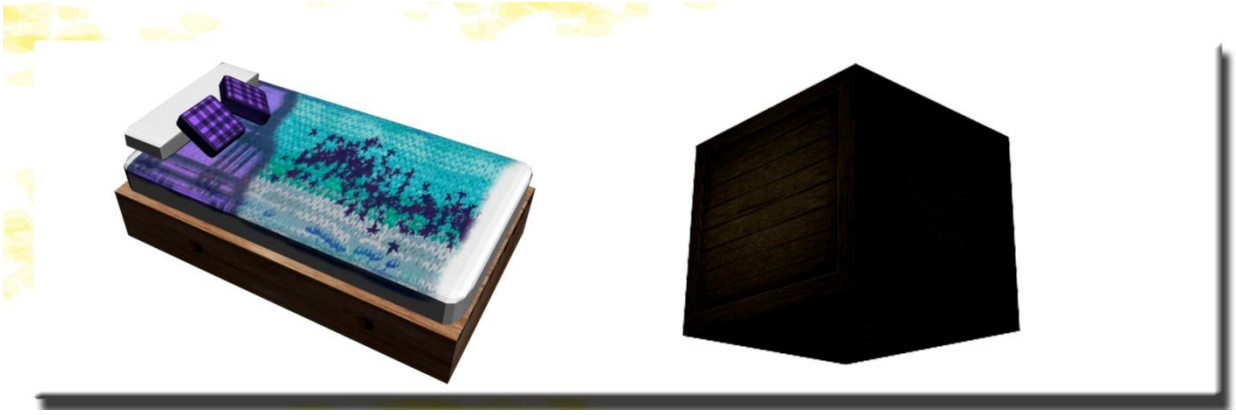
Pared con vinilo infantil de bosque de fantasía, pared amarillo claro con estampados de espirales blancas, ventana con bordes de madera y suelo de parquet.

Escenario Habitación Vicent



Paredes y Suelos

Mobiliario infantil de colores azules y morados, colcha de cama con estampados de hojas, mesita de madera y lámpara de abecedario de colores, estantería de madera azul con libros.



Muebles

Indicadores y Señales

En el juego hay diferentes tipos de señalizaciones para que el jugador este siempre guiado y con la opción de poder ir por otro camino. Que son los siguientes.

Indicadores de Islas: Estos indicadores son postes con flechas, estos siempre aparecen antes de pasar por un puente o antes de ir a la próxima isla. Indicando con dibujos los logos de los climas de las islas.

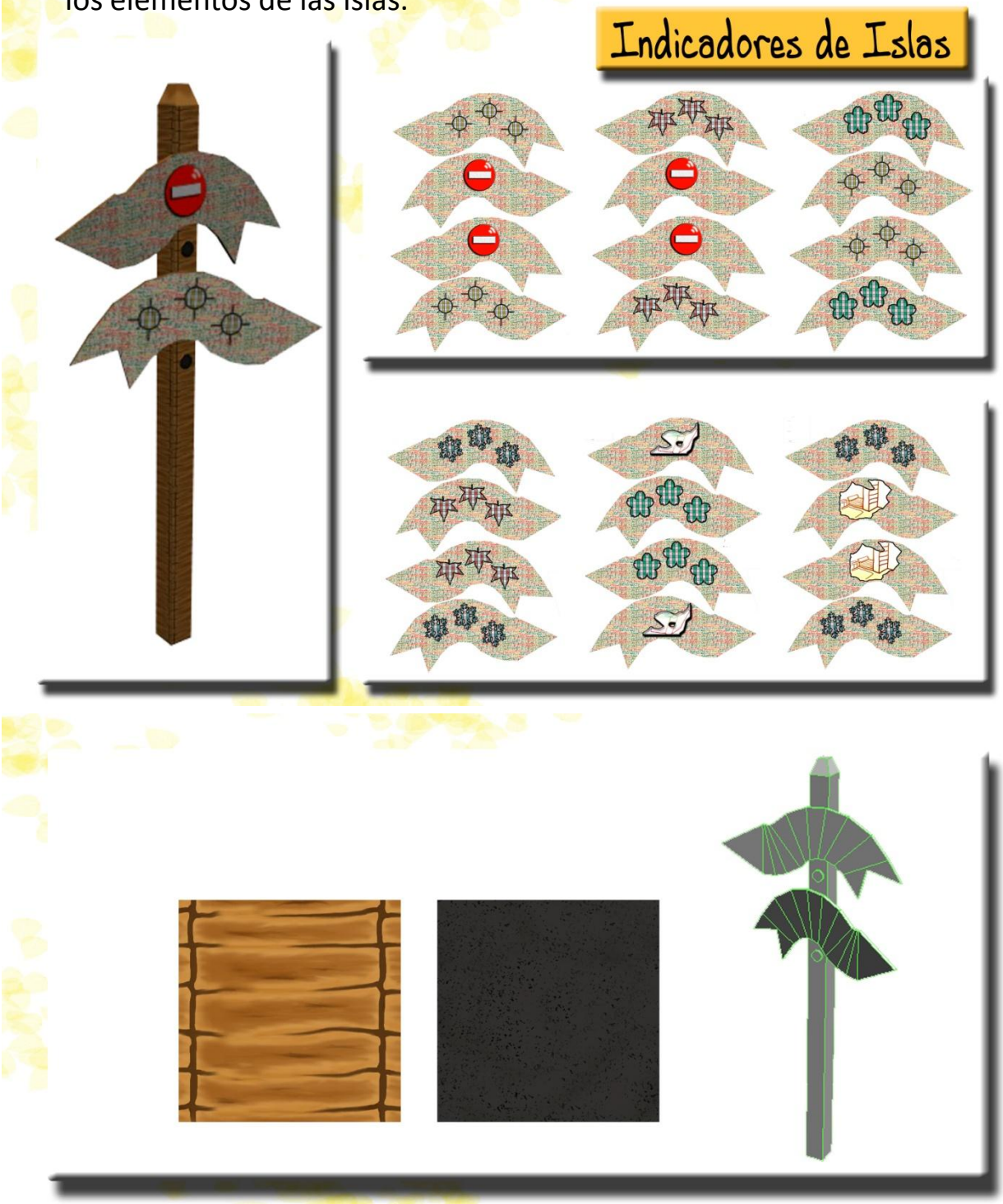
Indicadores de Caminos: Estos indicadores los encontramos dentro de las islas a medida que se va avanzando por los caminos, estos indican con sus dibujos lo que nos podemos encontrar en esa dirección.

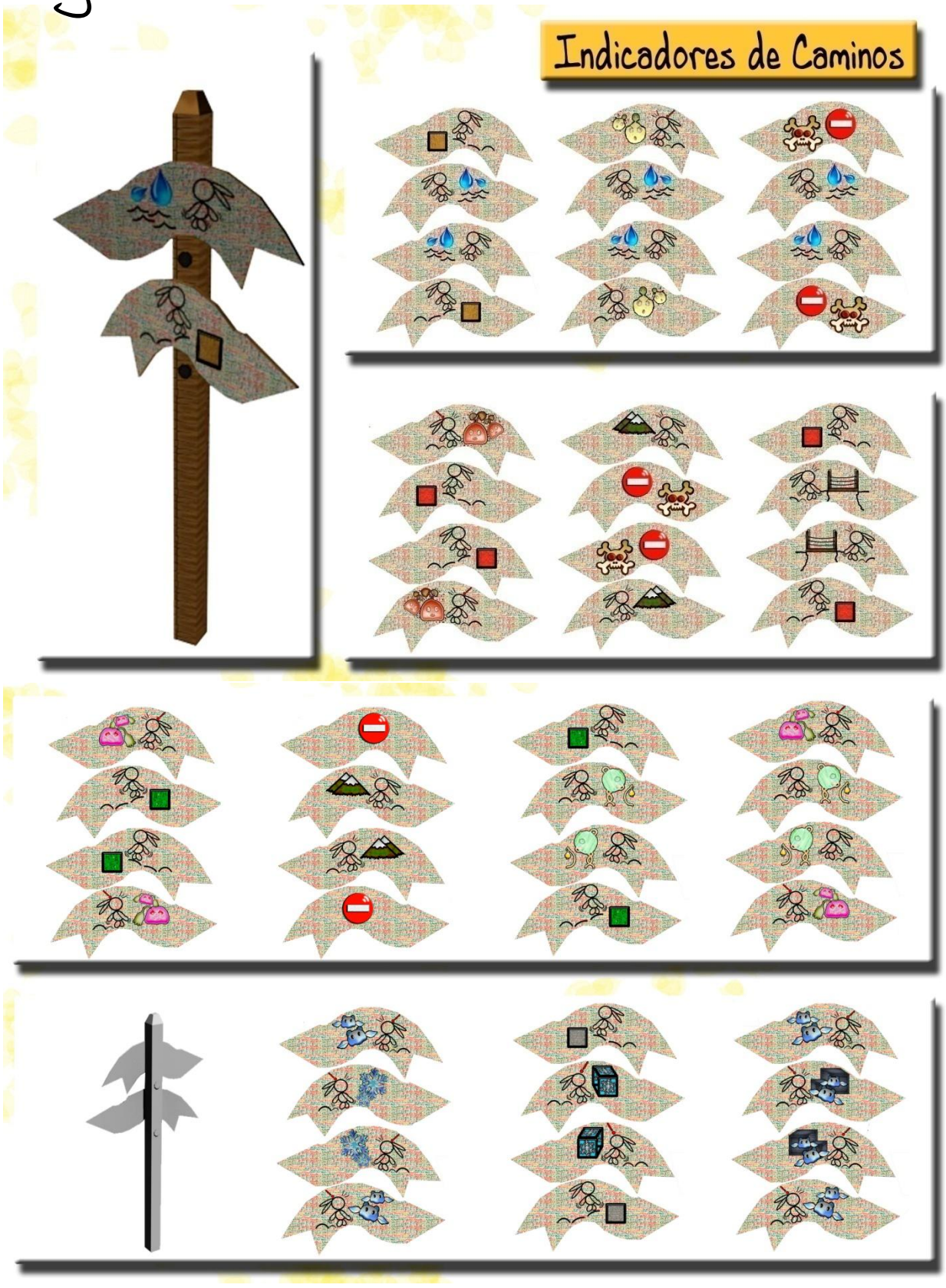
Señales de advertencia: Hay dos señales diferentes en el juego, que advierten del peligro de acercarse a los limites de las islas, estas señales las encontraremos en todos los limites de las islas y islotes pequeños.

Carteles: En el juego hay diferentes carteles donde indicaran información extra y detallada de lo que el jugador se encontrara por el camino

Flechas Animadas: Estas flechas las encontramos dentro de las islas, esparcidas por los caminos para indicar el camino al jugador, no importa que camino escojamos siempre hay flechas que nos indicaran por donde ir.

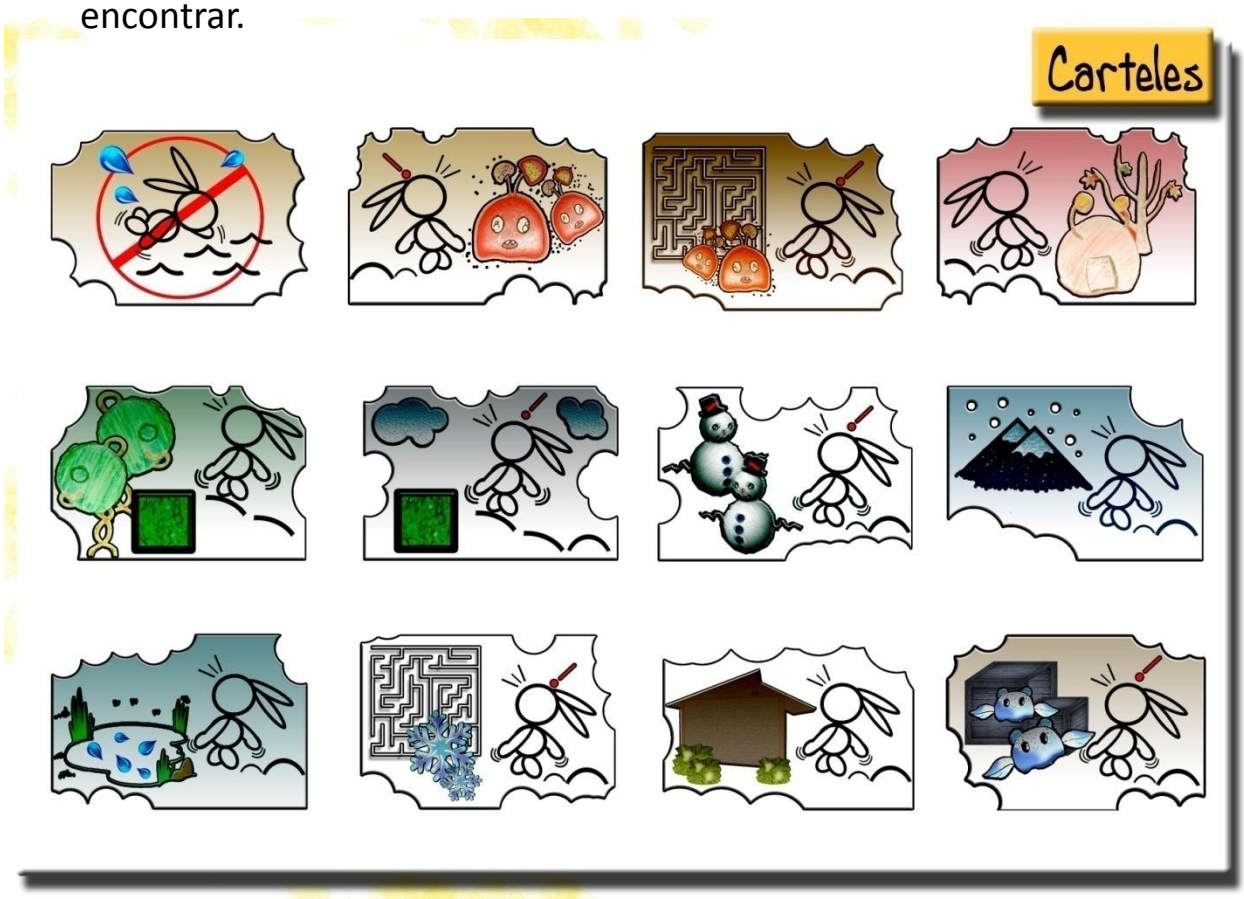
Los indicadores de Islas contienen dibujos de logos de climas de las islas y los indicadores de caminos contienen dibujos variados de los elementos de las islas.



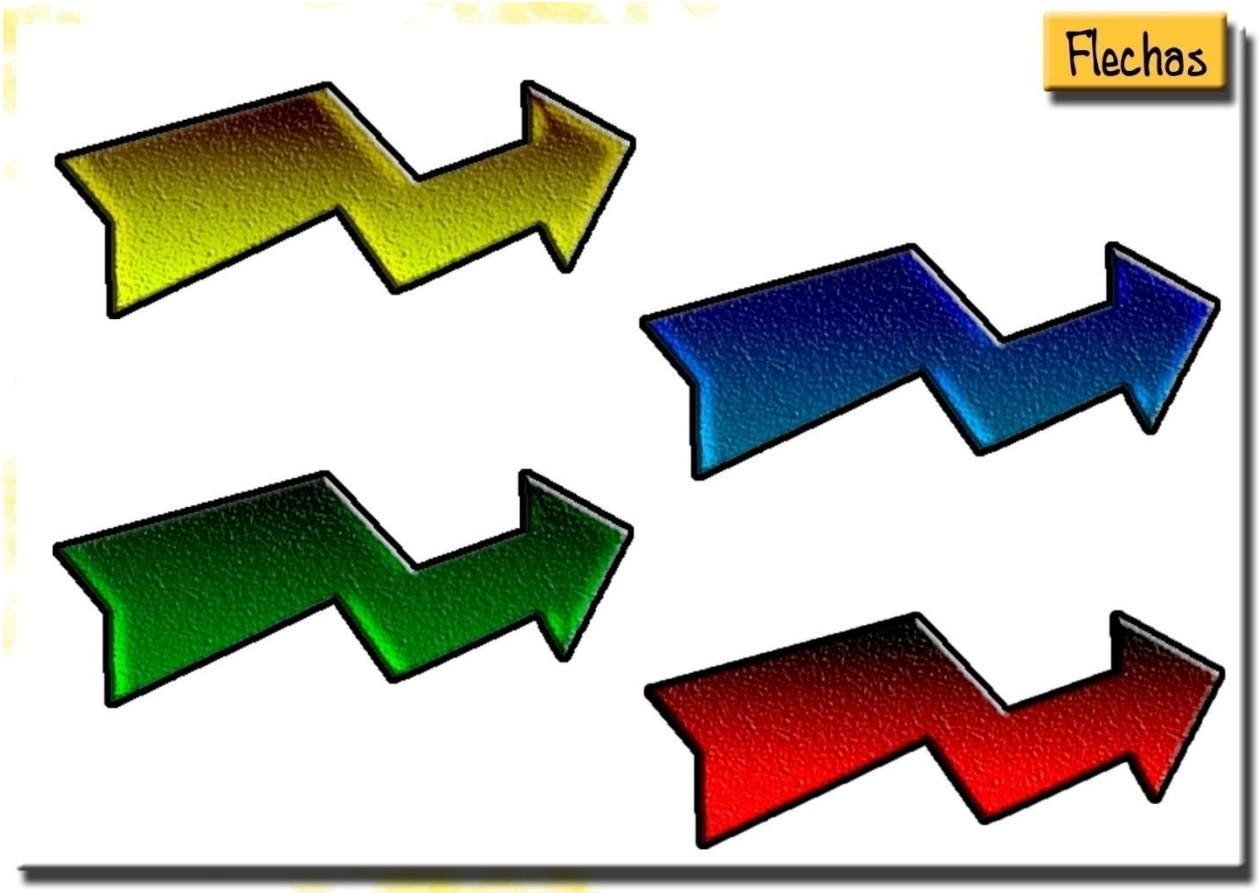

Indicadores de Caminos

Las señales nos advierten de los peligros.

Los carteles dan información detallada de lo que nos podemos encontrar.



Las flechas animadas hay de cuatro colores diferentes, por cada clima diferente de la isla, amarilla para Mediterráneo, Roja para el Continental, Verde para Oceánico y Azul para Ártico. Esta flechas se mueven suavemente hacia los lados.



Diseño de personajes y Animation Poses

A continuación mostrare todos los modelos del juego y su integración al juego.

Wool el Viajante

Este modelo tiene los siguientes accesorios:

- Costuras
- Parches con dibujos de climas
- Parches de color negro y de lana blanca
- Hilos de color rojos

El shader utilizado es Self-Illumin/Diffuse.

Animaciones

1. Inactivo
2. Andar
3. Correr
4. Salto
5. Ataque
6. Ataque Especial
7. Morir

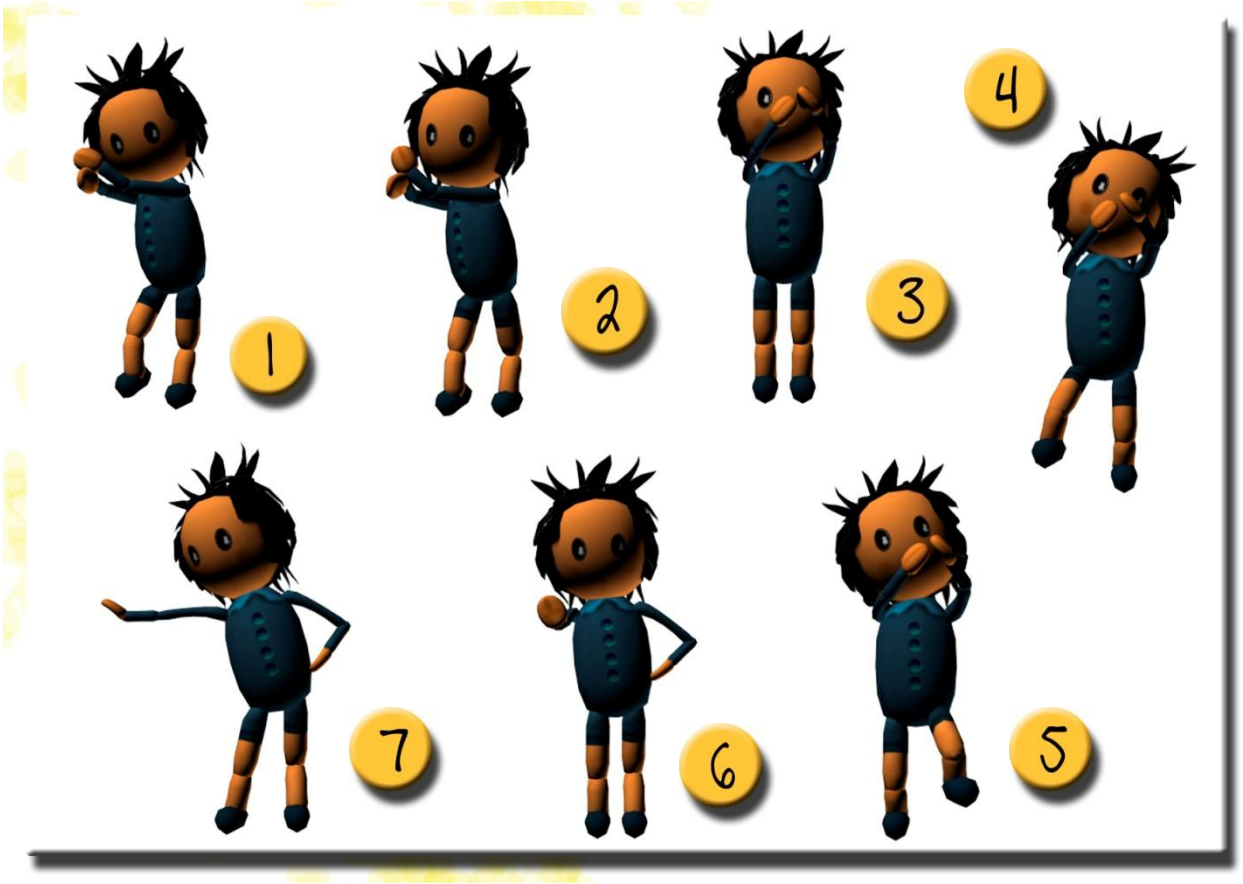
Vicent

Este modelo tiene los siguientes accesorios:

- Botones del pijama
- Dos bolsillos
- Pijama azul de pantalón corto y zapatillas negras
- Ojos de pegatina

El shader utilizado es Diffuse.

Este modelo tiene dos animaciones: Victoria y baile.



Animación Baile

1. Movimiento de manos y pierna derecha

2. Movimiento de manos y moverse hacia atrás

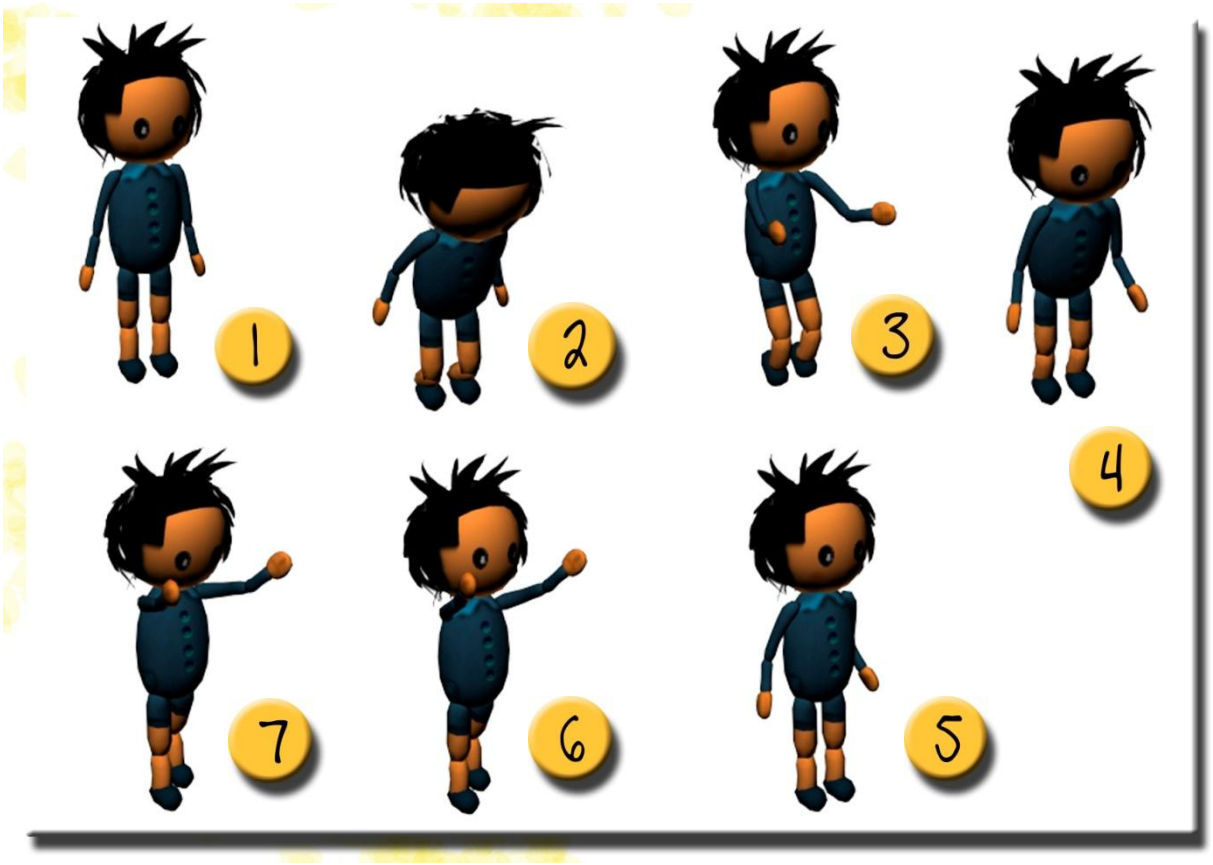
3. Subir los dos brazos hacia arriba y ponerse recto

4. Estirar hacia arriba la pierna derecha y torcer la cabeza

5. Estirar hacia arriba la pierna izquierda y torcer la cabeza

6. Apoyar el brazo al cuerpo y estirar el brazo derecho

7. Girar el brazo estirado derecho y girar la cabeza



Animación Victoria

1. Pose inicial

2. Antelación del salto

3. Salto

4. Aterrizaje del salto

5. Antelación de levantar los brazos

6. Levantar los dos brazos y la cabeza hacia arriba, adelantar la pierna derecha hacia delante

7. Bajar los dos brazos y también la cabeza

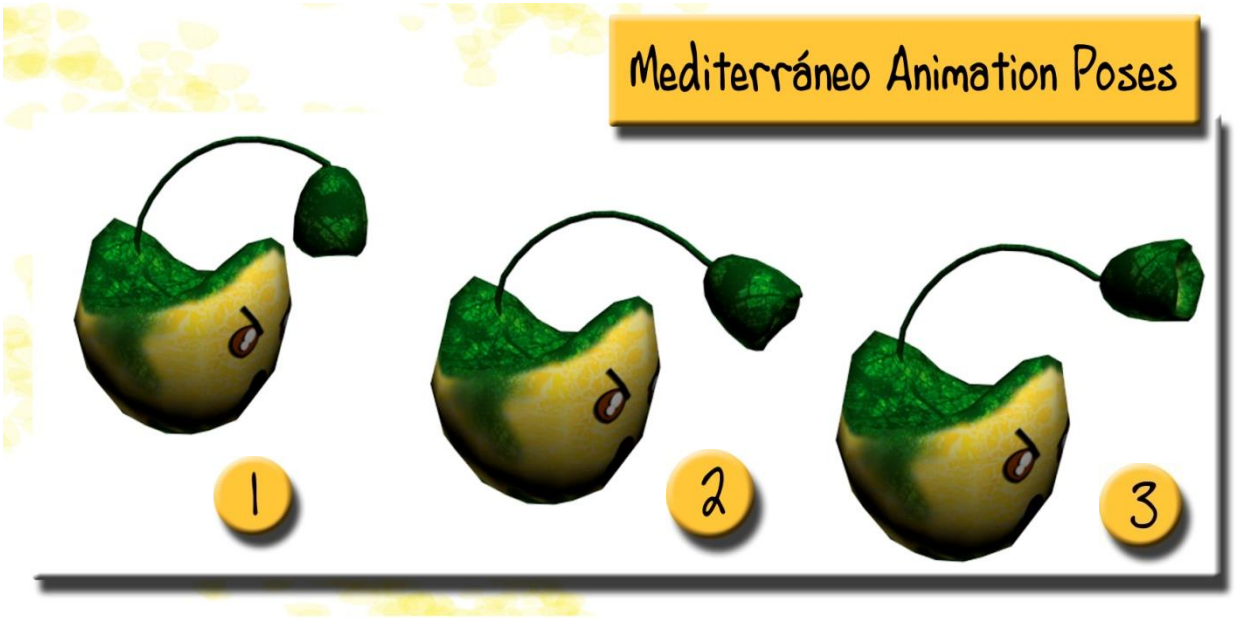
Monstruo del Clima Mediterráneo

Este modelo tiene los siguientes accesorios:

- Flor en forma de tulipán
- Textura agrietada amarilla
- Textura agrietada de hoja verde oscura
- Ojos, cejas y boca de pegatinas

El shader utilizado es Self-Illumin/Diffuse.

Este modelo tiene la animación de atacar, dispara con el tulipán que lleva en la parte de arriba.



Ataque animación

1. Antelación

2. Ataque

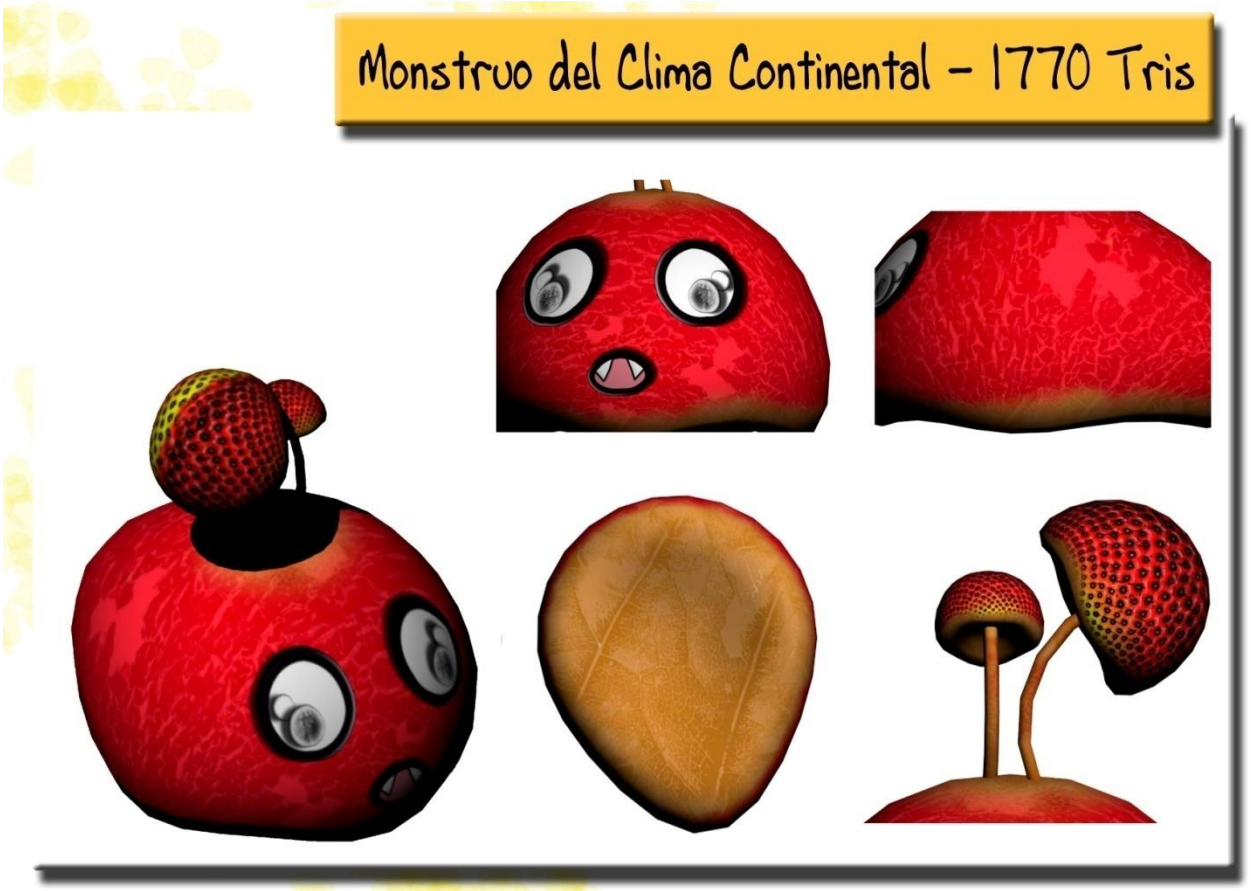
3. Y Disparo

Monstruo del Clima Continental

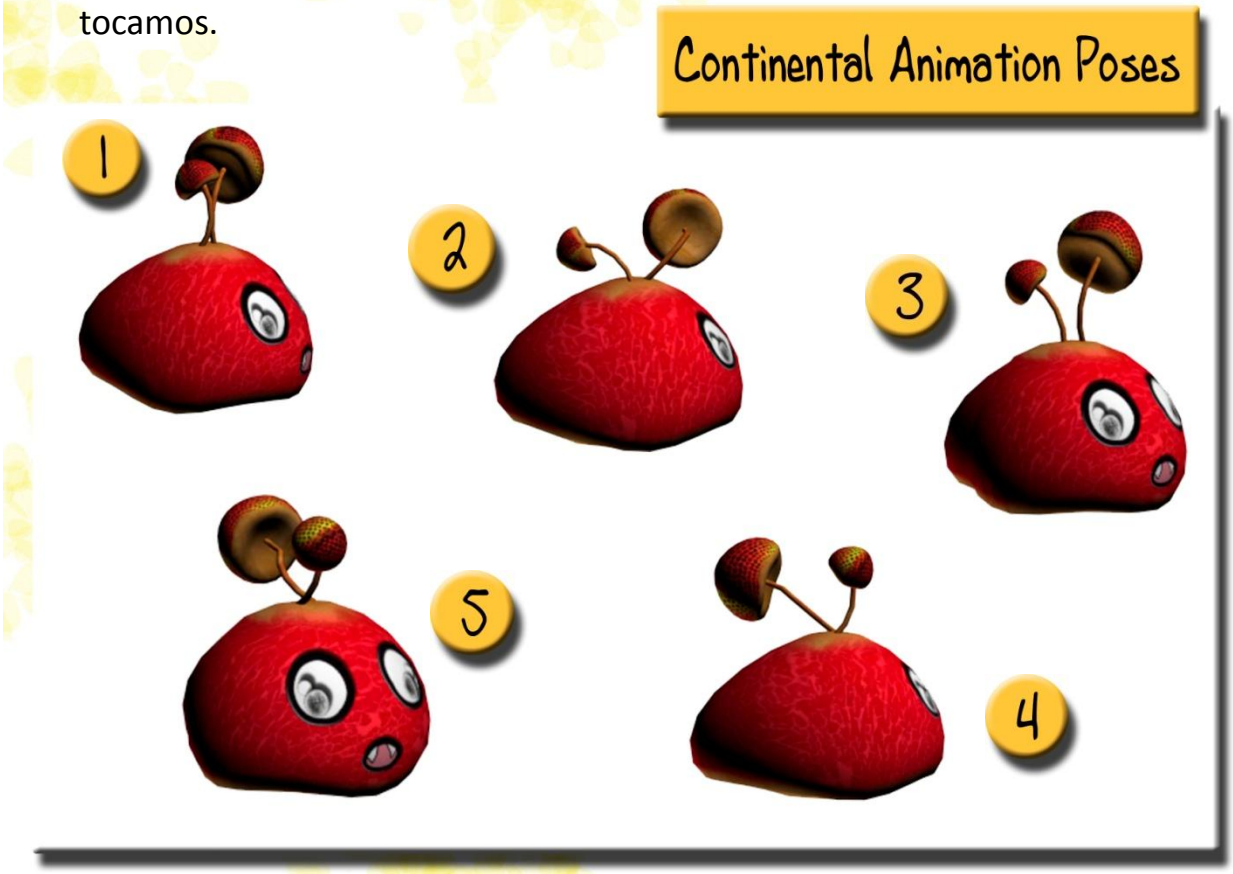
Este modelo tiene los siguientes accesorios:

- Dos Setas en la parte superior de la cabeza
- Textura agrietada de roja
- Textura agrietada marrón
- Ojos, dientes y boca de pegatinas

El shader utilizado es Self-Illumin/Diffuse.



Este modelo tiene la animación de arrastrarse, este hace daño solo si lo tocamos.



Animación Arrastrarse

1. Pose inicial

2. Giro Izquierdo

3. Giro derecho

4. Giro Izquierdo pronunciado

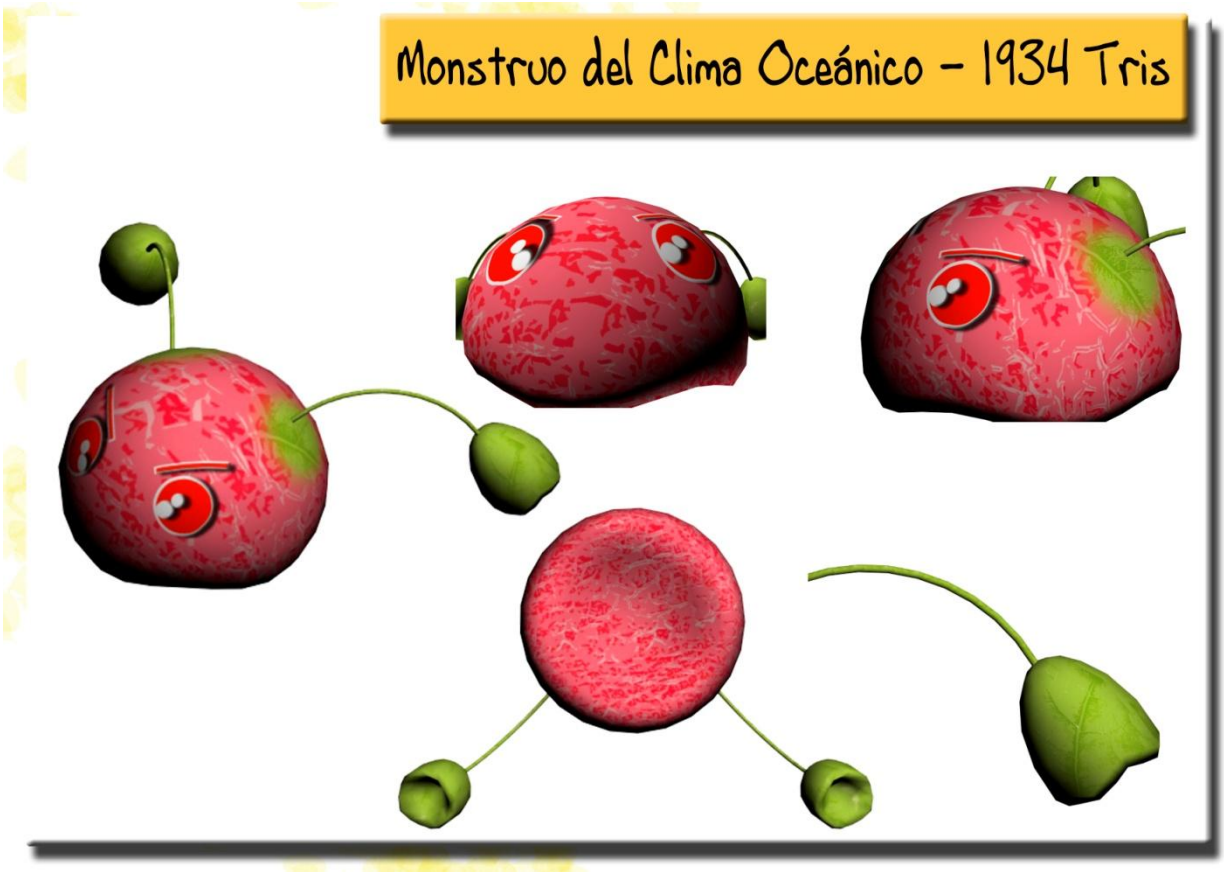
5. Giro derecho pronunciado

Monstruo del Clima Oceánico

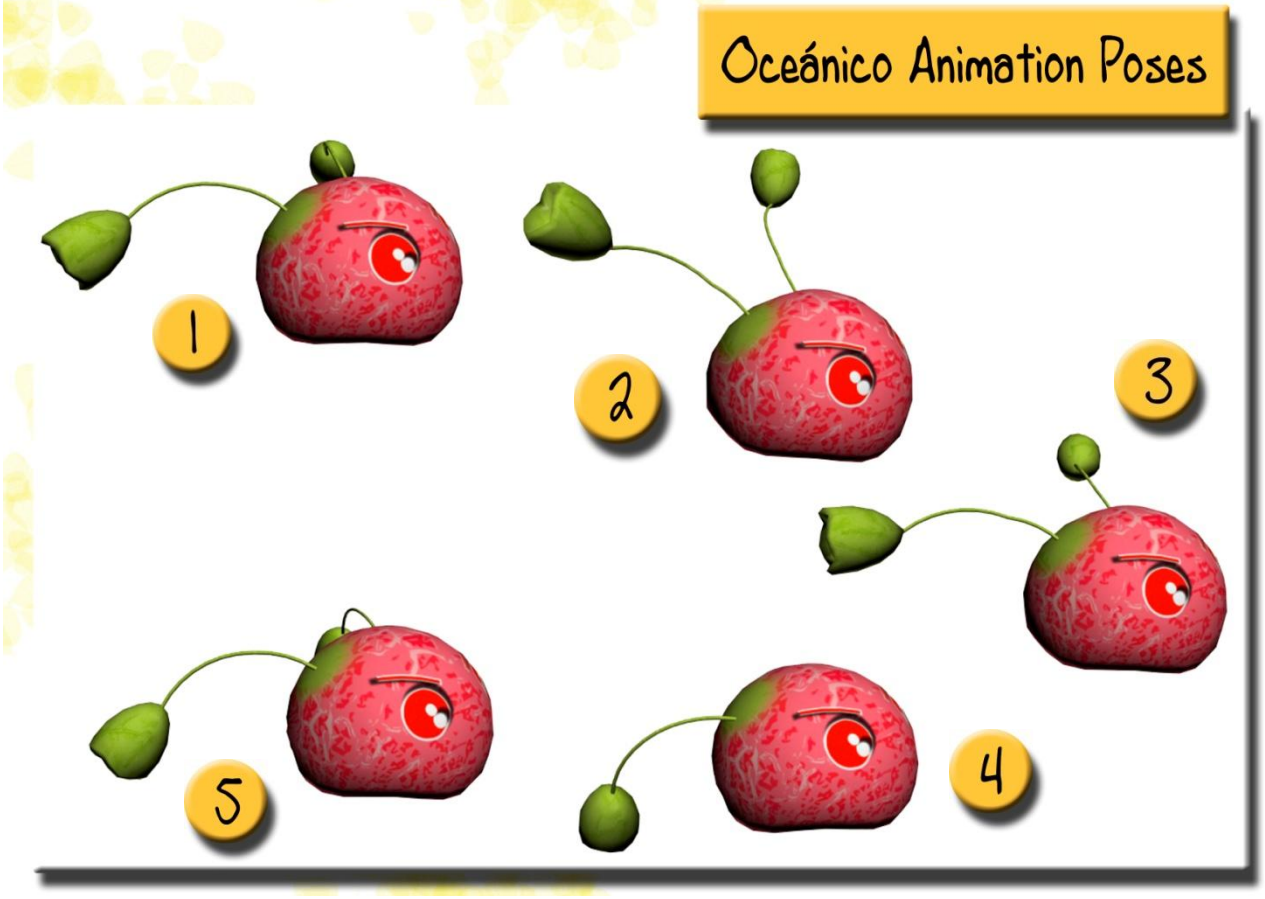
Este modelo tiene los siguientes accesorios:

- Dos alas en forma de flor en la parte de atrás
- Textura agrietada con tonos rosas y blanco
- Textura agrietada de hoja verde clara
- Ojos y cejas de pegatinas.

El shader utilizado es Self-Illumin/Diffuse.



Este modelo tiene la animación de vuelo, este hace daño solo si lo tocamos.



Animación Vuelo

1. Pose inicial

2. Bajada

3. Parada

4. Propulsión

5. Subida

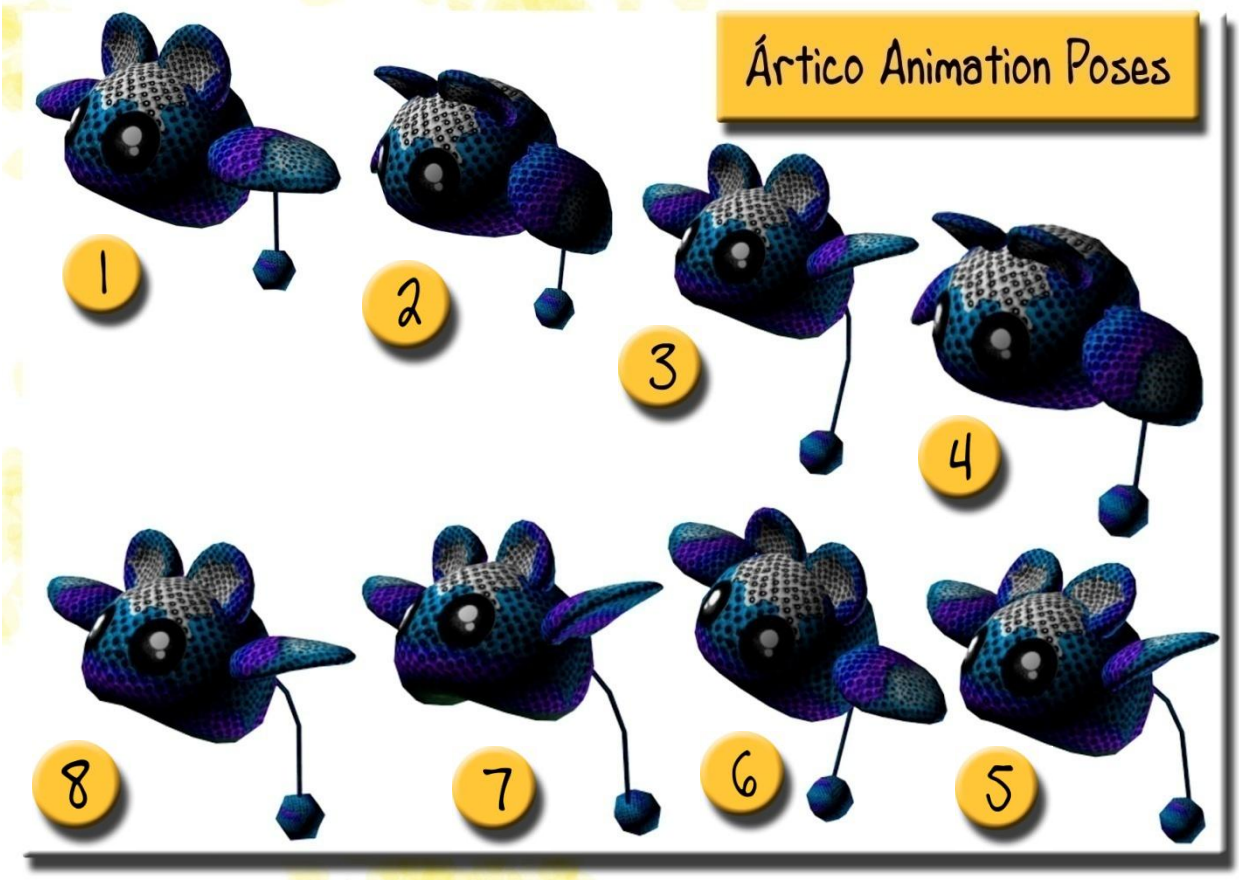
Monstruo del Clima Ártico

Este modelo tiene los siguientes accesorios:

- Cola de bola en la parte de atrás
- Textura con pepitas colores azules, morados y blancos
- Orejas de ratón
- Ojos de pegatinas

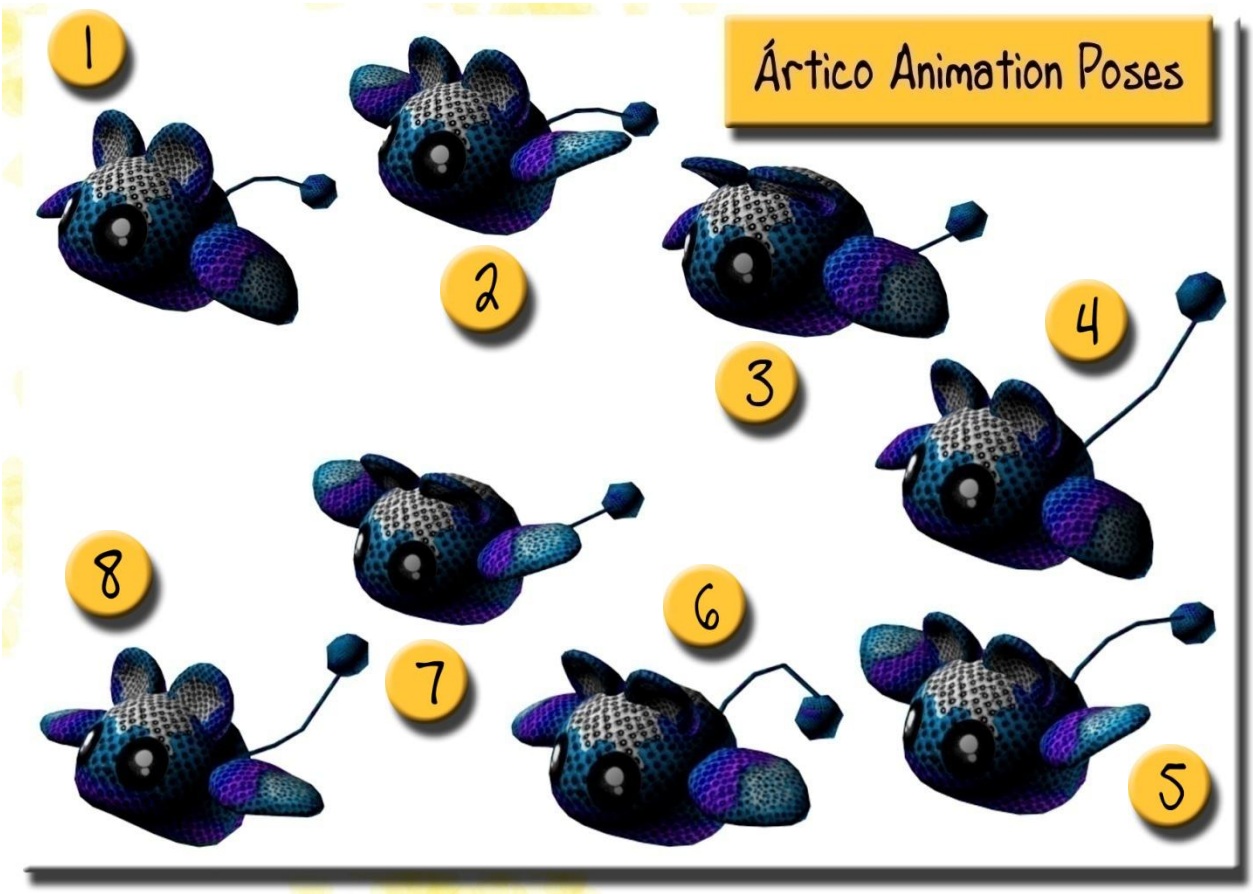
El shader utilizado es Self-Illumin/Diffuse.

Este modelo tiene la animación de vuelo y despegue, este hace daño con la bola de su cola.



Animación Vuelo

1. Pose inicial
2. Subida Despegar
3. Subida Freno
4. Bajada Vuelo
5. Subida Vuelo
6. Planeo Giro izquierdo
7. Planeo Giro derecho
8. Bajada vuelo



Animación Despegar Vuelo

1. Pose inicial
2. Antelación despegar
3. Propulsión despegue
4. Postura despegue recta
5. Bajada vuelo
6. Subida vuelo
7. Pose equilibrio vuelo
8. Bajada vuelo

Muñeco de Nieve con Botones

Este modelo tiene los siguientes accesorios:

- Botones rojos y azules incrustados en su cuerpo
- Textura de nieve
- Nariz y brazos de ramas de árbol y sombrero negro de copa
- Ojos de pegatinas

El shader utilizado es Self-Illumin/Diffuse.

Este modelo tiene la animación de arrastrarse y baile, hace daño solo si lo tocamos.

Animación Baile arrastrándose

1. Pose inicial

2. Torcer cuerpo a la derecha

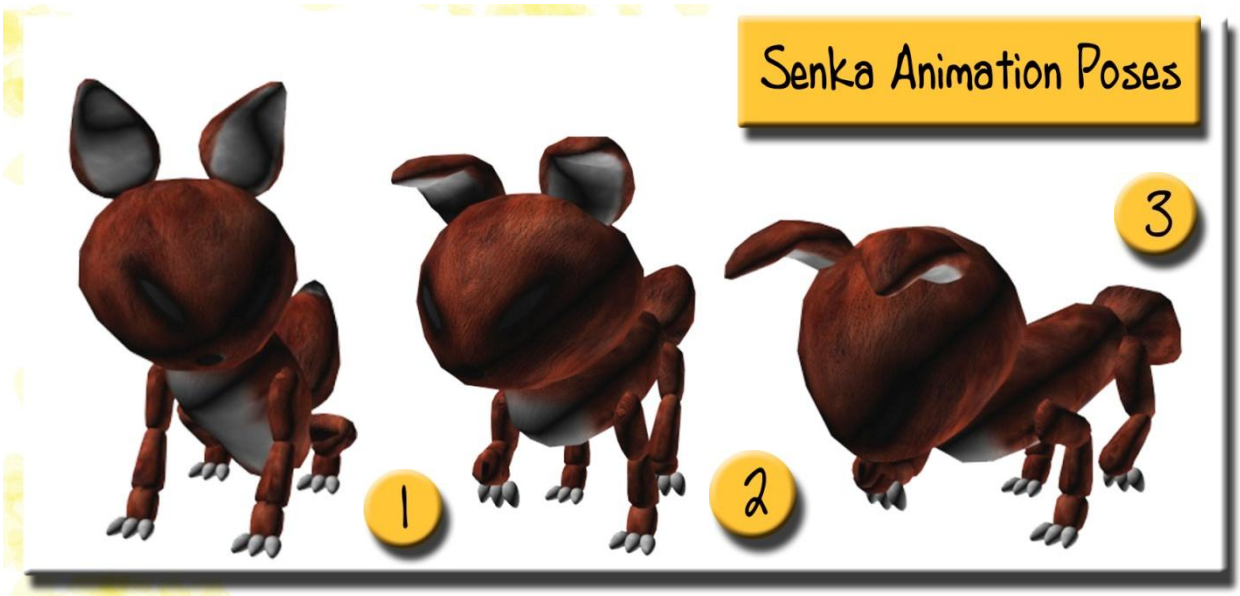
3. Torcer cuerpo a la izquierda

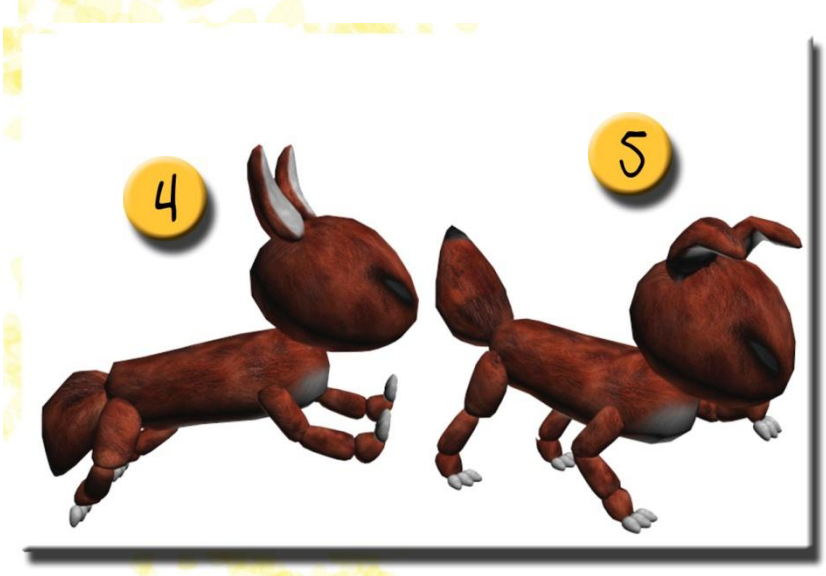
Senka el Ladrón Peludo

Este modelo tiene los siguientes accesorios:

- Orejas y cola puntiagudas, ojos medio cerrados y alargados
- Textura de tonos marrones y naranjas a rayas de lápiz
- Nariz de pegatina
- Textura blanca a rayas de lápiz

El shader utilizado es Self-Illumin/Diffuse.





1. Inactivo
2. Andar
3. Correr
4. Salto
5. Ataque
6. Ataque Especial
7. Morir

Animación

Animación de Personajes

No todos los personajes tienen las mismas animaciones o “estados”. Estas son las animaciones del juego:

- **Inactivo o Idle:** Se ejecuta con “loop” mientras el personaje espera a que el jugador lo mueva.
- **Caminar:** Se puede ejecutar cuando hay que pasar por sitios más difíciles o cuando el enemigo esta patrullando.
- **Correr:** Se puede ejecutar para pasar por sitios más fáciles o para perseguir al enemigo.
- **Salto:** Se puede ejecutar para saltar por las plataformas o desviar enemigos.
- **Ataque:** Se ejecuta para atacar a un enemigo o atacar al protagonista.
- **Ataque Especial:** Se puede ejecutar para hacer más daño.
- **Morir:** Se ejecuta cuando la vida del personaje se agota.

Ahora pondré las animaciones de cada uno de los personajes:

Wool y Senka: Idle, caminar, correr, salto, ataque, ataque especial y morir**.**

Vicent: Bailar y victoria.

Monstruo del Clima Mediterráneo: Caminar “Vuelo” y ataque.

Monstruo del Clima Continental: Caminar “Arrastrarse”.

Monstruo del Clima Oceánico: Caminar “Vuelo”.

Monstruo del Clima Ártico: Caminar ”Vuelo”, contiene dos ciclos de vuelo diferentes, Ciclo de vuelo y despegar - vuelo.

Partículas

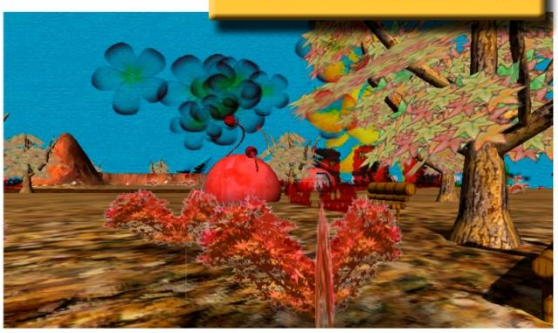
En el juego encontramos diferentes tipos de efectos de partículas, representando los climas y para decorar los escenarios.

Arena Remolino

Mensajes

Agua Río y Cascada

Flores Voladoras



Fuente

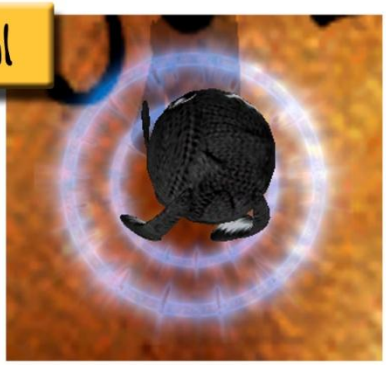
Charco

Lluvia

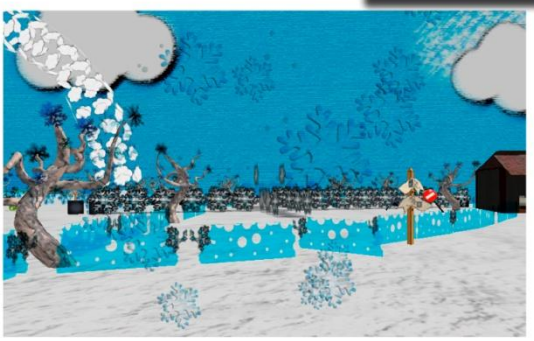
Fuego Chimenea

Plumas Blancas

Brillo Portal



Nevada



Círculos mágicos

He hecho un sistema de partículas animadas, son unos círculos con adornos y colores diferentes, estos círculos aparecerán cada vez que el personaje haga una acción, después desaparecerá hasta que el personaje haga la acción.

Lo he hecho pensando en diferenciar los diferentes animaciones y estados del personaje, como también para representar la magia del personaje.

Hay siete círculos diferentes que son los siguientes:

1 Idle: Color blanco

2 Caminar: Color blanco

3 Correr: Color azul.

4 Saltar: Color verde.

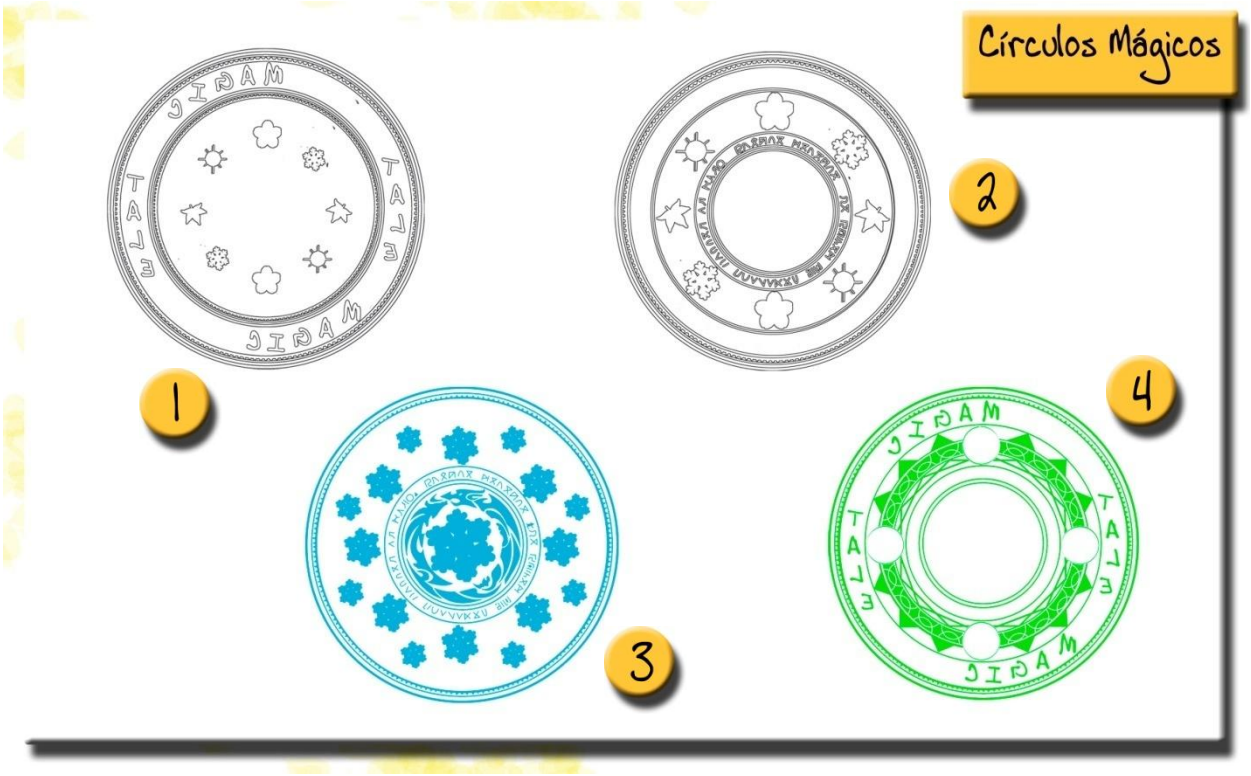
5 Ataque: Color morado.

6 Ataque Especial: Color naranja.

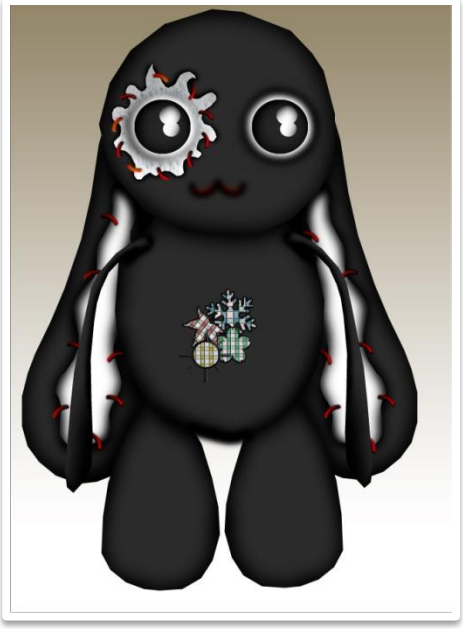
7 Morir: Color rojo.

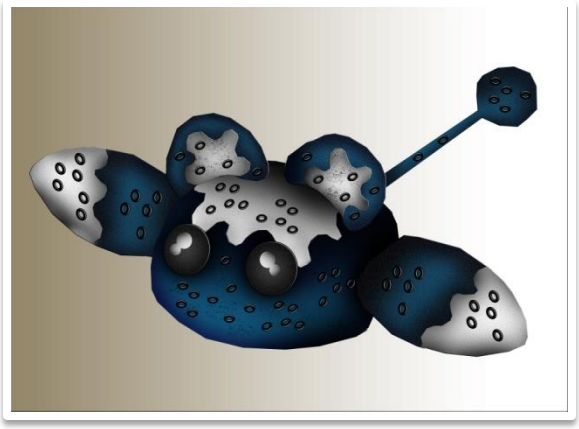
Los adornos con los que se componen son los logos de los climas de las islas, el titulo del juego , dibujos y líneas que simbolizan el idioma de la magia.

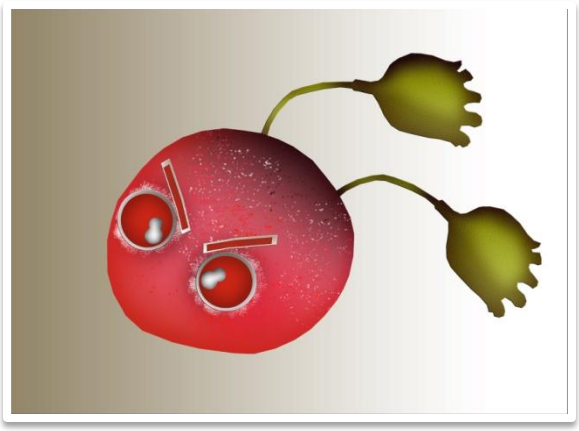
Todavía no están disponibles en programación las plumas blancas, ni los círculos pero se pueden ver en la escena de las animaciones.



Concepts







ESCOLA MUNICIPAL
D'ART I
DISSENY
VILANOVA I LA GELTRÚ
EMAiD