

Sir Canna Chronicles

Manuel de instrucciones



Asignatura: Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

Centro: IES El Cannaveral

Grupo: 2º DAM B

Grupo: Backend Street Boys

Profesor: Raúl Gallego Pastor

Miembros:

- Alonso Rivas Alcobendas
- Samuel Amaro Pulido
- Javier Marín Hernández

1. Introducción.....	2
1.1 Presentación.....	2
1.1 Argumento.....	2
2. Controles.....	3
2.1 Combos.....	3
3. Banda Sonora.....	3
3.1 Tema de inicio.....	3
3.2 Música de juego.....	3
4. Créditos.....	4
5. Bibliografía.....	4

1. Introducción

1.1 Presentación

Sir Canna Chronicles es un videojuego diseñado utilizando el motor de juego de Unity y programado entero en C#.

Es un videojuego de plataformas en 2D de corte clásico inspirado en los famosos Castlevania y Metroid de los años 90.

Este proyecto es el trabajo final de los Backend Street Boys, aunque los assets y el fondo del nivel han sido cogidos de internet.

1.2 Argumento



La tierra de los capybaras ha sido invadido por fuerzas malignas y el caballero Sir Canna ha sido enviado con una misión especial: liberar a estos indefensos y adorables animales de las fuerzas del mal.

El protagonista de la aventura, Sir Canna, está inspirado en el valeroso caballero y alumno de 2ºDAM B Álvaro Caña, cuyas hazañas son bien conocidas en todo el IES El Cañaveral.



Los guerreros muertos del mundo del suspenso han llegado para conquistar el mundo capybara.

¡Es labor del legendario Canna derrotar a estos pérfidos enemigos!

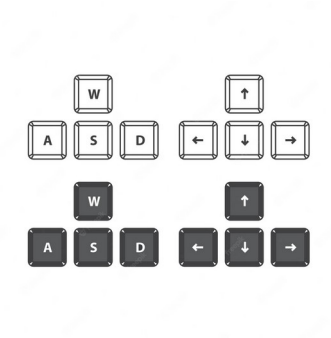


Las fuerzas del mal son muy peligrosas, pero Sr Canna no está solo.

Los alquimistas capybaras del reino Capybara han fabricado una serie de pociones mágicas para que las heridas del noble guerrero Canna puedan curarse.

¡Consigue las pociones para recuperar puntos de salud!

2. Controles



a/flecha izquierda : moverse a la izquierda.

d/flecha derecha: moverse a la derecha.

w/flecha hacia arriba saltar.

f: atacar.

k: grito de guerra (no sirve para nada, pero motiva).

2.1 Combos



El sistema de combates, aunque sencillo, cuenta con un sistema de combos:

Canna dispone de dos ataques básicos: uno lento pero que quita una gran cantidad de daño y otro mucho más rápido pero menos letal.

EL truco consiste en intercalar bien los ataques en un combo, calculando bien el tiempo entre un ataque y otro, para atacar más rápidamente e infligir una gran cantidad de daño en poco tiempo.

3. Banda sonora

3.1 Tema de inicio

El tema de inicio, Hollow, del juego ha sido compuesto en toda su integridad por Alonso Rivas, utilizando el programa flat.io.

3.2 Música de juego

La música que suena durante el juego ha sido descargada de la tienda libre de assets de Unity.

4. Créditos

Finalmente, vamos a nombrar a cada miembro de los Backend Street Boys y de la parte de la que se ha encargado cada uno:

- Alonso Rivas Alcobendas: programación, banda sonora y diseño de personajes.
- Samuel Amaro Pulido: menús e interfaces.
- Javier Marín Hernández: diseño de niveles.

5. Bibliografía

Los assets utilizados para el juego son de uso libre y han sido sustraídos de los siguientes links:

- <https://aamatniekss.itch.io/fantasy-knight-free-pixelart-animated-character>
- <https://theflavare.itch.io/forest-nature-fantasy-tileset>
- <https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/medieval-music-pack-vol-2-233785>

