

Challenge 2: Kirby Land

Memorias de Vídeo Juegos de Kirby

Carlos

Personalmente, nunca he tenido la oportunidad de jugar un juego de Kirby en solitario, pero sí pasé muchas horas jugando Super Smash Bros. en Wii, donde Kirby rápidamente se convirtió en mi personaje favorito. Me gustaba mucho por su habilidad única de tragarse a los oponentes y copiar sus poderes, lo que lo hacía muy versátil y estratégico. Además, tenía un salto sorprendentemente alto, lo que me permitía evitar ataques fácilmente y mantenerme fuera de peligro. Sin olvidar, por supuesto, su poderoso martillo, que era uno de los ataques más fuertes y satisfactorios de usar en el juego. Para mí, Kirby destacaba no solo por su apariencia simpática, sino también por ser un personaje divertido y completo para jugar.

Ian

Uno de mis mejores recuerdos de juego es sumergirme en los juegos de Kirby en Game Boy Advance. Recuerdo la emoción de jugar "Kirby's Dream Land" en la pequeña pantalla portátil. La capacidad de inhalar enemigos y absorber sus poderes siempre me cautivó, convirtiendo cada nivel en una nueva aventura llena de infinitas posibilidades. Cada vez que volvía a jugar los juegos, me emocionaba redescubrir los desafíos creativos y el diseño de niveles

que me hacían volver a jugarlos. También recuerdo juegos en el Wii, como en "Super Smash Bros.", donde me divertía usando las habilidades de los oponentes de Kirby durante las batallas.

Ramón

Hace más de una década y media, lo único que pasaba por mi mente, luego de salir de la escuela, era prender el Nintendo Wii y jugar ‘Super Mario Smash Brawl’. Ese juego me dio la oportunidad de conocer al personaje de Kirby, pues anteriormente no conocía de su personaje y video juegos. En ese momento, me impactó su apariencia tan ingenua en un video juego de combate. Su capacidad de inhalar y transmutarse a cualquier otro personaje del juego era uno de mis aspectos favoritos de Kirby y del juego como tal. Su salto daba ventaja en el momento que te salías de la arena de combate, ya que podías brincar múltiples veces en el aire para llegar a la arena. Kirby se convirtió en mi personaje favorito del juego hasta que conocí a Meta Knight.

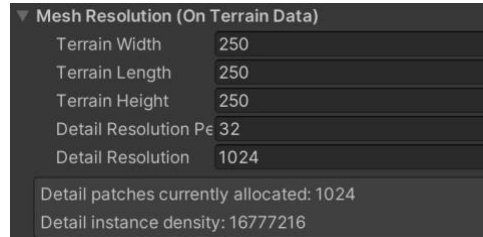
Detalles Novedosos

Al crear “prefabs” de Kirby y el terreno en Unity, lo que encontramos más novedoso fue aprender a interpretar un mapa de altura para generar terrenos detallados y realistas, lo que nos permitió comprender mejor cómo manipular la topografía en el entorno de desarrollo. Además, aprendimos más sobre el uso de variantes de “prefabs”, lo que nos brindó mayor flexibilidad y control sobre los objetos en nuestro proyecto. También, aprendimos a utilizar mejor las herramientas de rotación, movimiento, escala y distorsión, las cuales son importantes para ajustar y perfeccionar nuestros diseños.

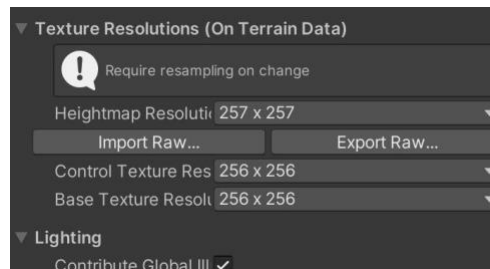
Pasos de Height Map

Pasos de la interpretación del “heightmap” de Puerto Rico, sección de Jayuya:

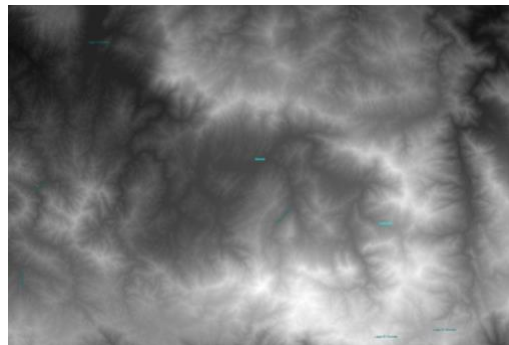
1. Se creó un nuevo “object” en Unity de tipo “terrain”.
2. En la parte de “inspector” en “terrain settings” se ajustó el “terrain width”, “length” y “height”, los tres a 250.



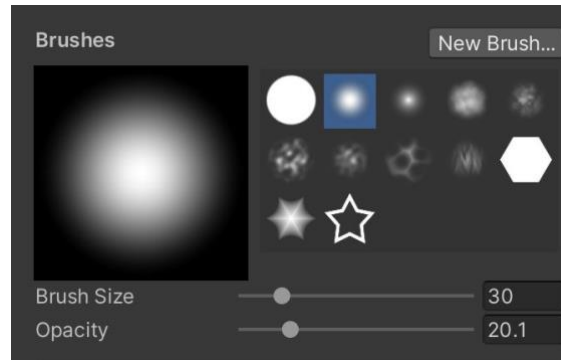
3. El “heightmap resolution” se ajustó a 257x257 (No había opción para 256x256).



4. Luego se buscó en el “link” otorgado a una sección de Puerto Rico. En nuestro caso escogimos al municipio de Jayuya. Las secciones oscuras son más bajas mientras las partes más altas son las blancas. Mientras más claro, más alta es la montaña.



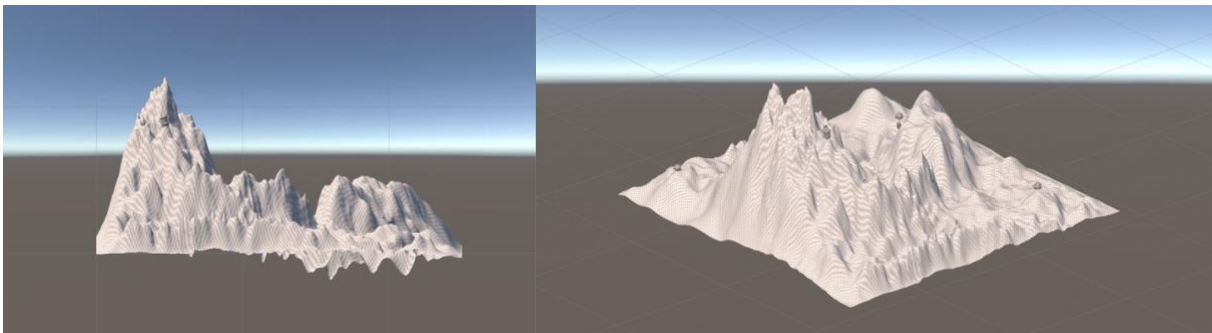
5. Para interpretar el “heightmap” fuimos a la ventana de “paint terrain”, en “raise” or “lower terrain” escogimos la segunda brocha de izquierda a derecha, tamaño 30 y opacidad 20 para trazar y darle forma a las secciones más altas.

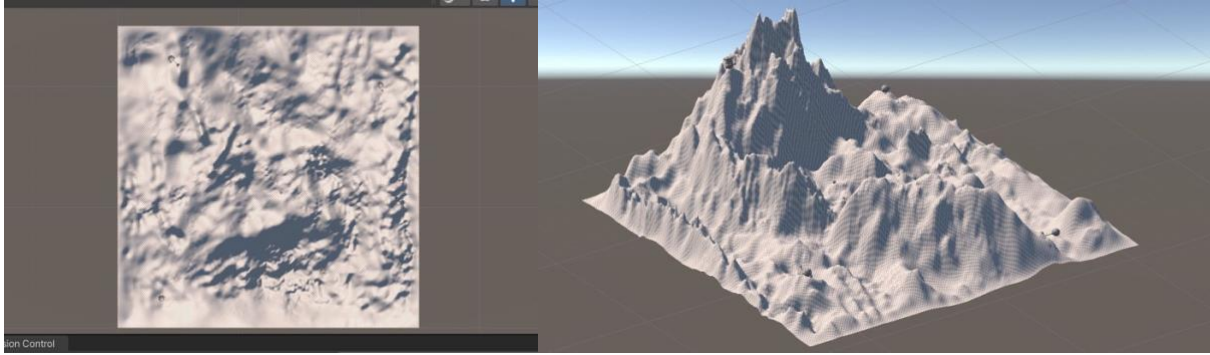


6. Luego se cambió a una brocha con más textura e intercambiamos el tamaño de 10 a 40 para darle textura a las montañas y el terreno.

7. En el próximo paso, se hundió el terreno con la misma brocha que se uso para hacer montañas, pero con un tamaño más pequeño (10-20) para interpretar las partes más bajas del “height map”.

8. Finalmente utilizamos los dos tipos de brocha que usamos en los pasos anteriores para darle más forma y textura al mapa.





Pasos de Creación de Prefabs

1. Se creó un “prefab” de Kirby regular compuesto por una esfera para el cuerpo. Los brazos también son esferas, pero más pequeñas y ligeramente distorsionadas para asemejarse a las manos del Kirby original, además de estar rotadas levemente en el eje Z. Las piernas son esferas distorsionadas, un poco más grandes que los brazos. Los ojos están representados por cápsulas pequeñas.
2. Tras completar el “prefab” de Kirby regular, se crearon cuatro variantes adicionales: “Kirby mini”, “Kirby cook”, “Kirby hammer” y “Kirby sleep”. El “Kirby mini” se hizo simplemente a escala del modelo original para reducir su tamaño. En el caso de “Kirby cook”, se ajustaron las piernas para simular un movimiento de caminata, además de añadirle una sartén y un gorro de cocina. Para “Kirby hammer”, se modificaron los brazos y las piernas, y se le creó un martillo. Finalmente, para “Kirby sleep” se ajustaron los brazos y las piernas, se redujo el tamaño de los ojos en el eje Y, y se le añadió el característico efecto de ronquido.

