



INFORME RECOPILATORIO

EXAMEN DISEÑO DE NIVELES

Diego Ignacio Urrutia Morales

Profesor Enzo Camerati

Modulo Diseño de Niveles

Desarrollo de Video Juegos

CFT San Agustin Linares

PROYECTO ENDLESS RUNNER

Nuestro presente ultimo proyecto fue crear un prototipo de videojuego scroller infinito en el que debería primar la base jugable frente a la propia concepción manual de cada aspecto. Para ello se nos dio la libertad de tomar uso de Assets de internet y recursos ilimitados que serán referenciados a continuación.

MOODBOARD



“Se busco obtener la vividez de los escenarios y assets, a este se le suma el tono hilarante y casi paródico de estos títulos de los cuales se desprende la inspiracion”

CRAZY LEGS METS CRAZY PREFABS

Por muy estúpido que suene el nombre da en el clavo con el primer problema que tuve en el desarrollo el cual fue la falta de inspiración para terminar de crear el Sprite principal del protagonista. Comenzó ideado para hacer uso de 2 objetos, el torso y las piernas al puro estilo de METAL SLUG. Como ya se podrá intuir las piernas fueron lo primero en completarse y desde ahí quedó estancado el proceso creativo.

La Historia nos sitúa en los verdes y peligrosos acantilados de QWERTY LAND, una tierra ficticia de una distopía donde Torso y piernas han sido separados en un evento cataclismo conocido como la ASTRAL DIVISION. Ahora depende de las piernas locas lograr volver con su respectivo Torso antes de que sea muy tarde o caiga a su perdición en desafiantes sorteos de abismos y trepidantes plataformas mal posicionadas.



ELEMENTOS TECNICOS

Todos los elementos presentes en el proyecto fueron tomados de paginas de internet y creadores de contenido de Youtube. Partiendo por los sprites que fueron tomados del repositorio de “itch.io”, descargue un paquete de texturas (referenciado mas adelante) donde se incluía tanto tilemaps como sprites para enemigos y objetos interactivos. De estos solo tome el tilemap para la generación del escenario y plataformas. Piernas y Torso son de fabricación personal de los que solo me arrepiento no haber podido perfeccionar y juntar.

El resto de elementos externos tomados de internet fueron las canciones modificadas de temas de Red Hot Chilli Peppers las cuales están recreadas con efectos de sonido de Donkey Kong Country 1 & 2 oriundos del cerebro de la bestia de 16 bits de Nintendo. El youtuber creador responde al canal de “fxsnowy”, presuntamente de origen anglo.

Los temas reversionados de RHCP que fueron ocupados son:

Scar tissue (MENU INICIAL)

All around the world (NIVEL)

Get on top (FINAL)

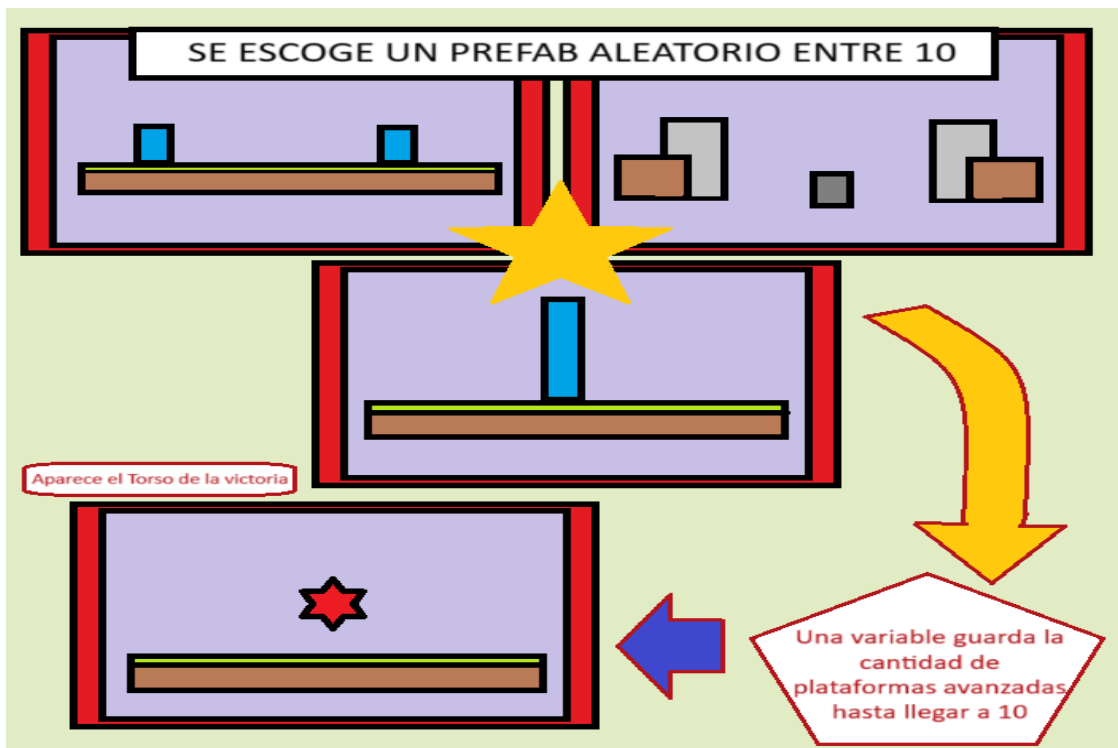
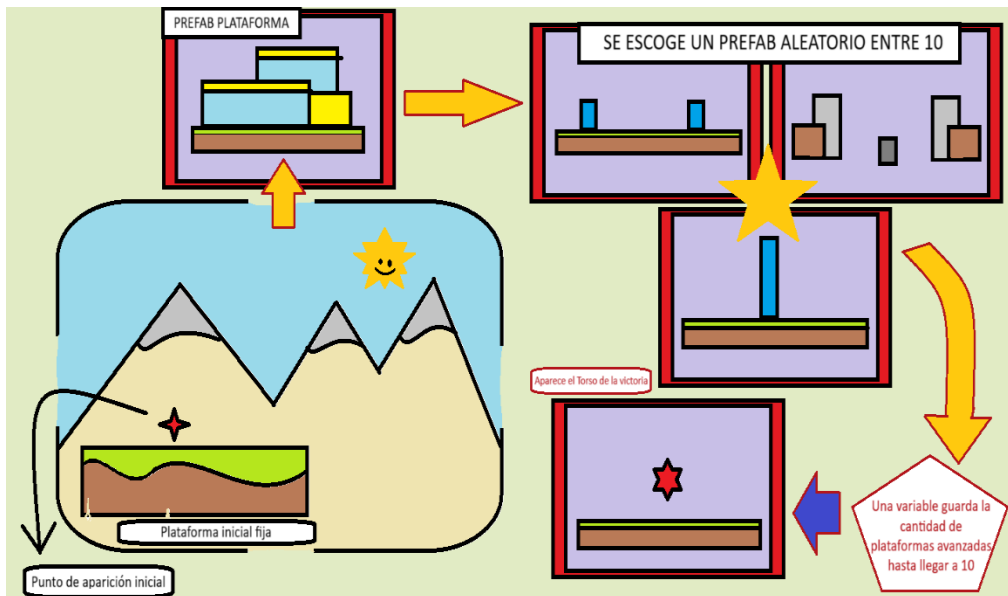
FUNCIONAMIENTO Y BOCETO DE NIVEL

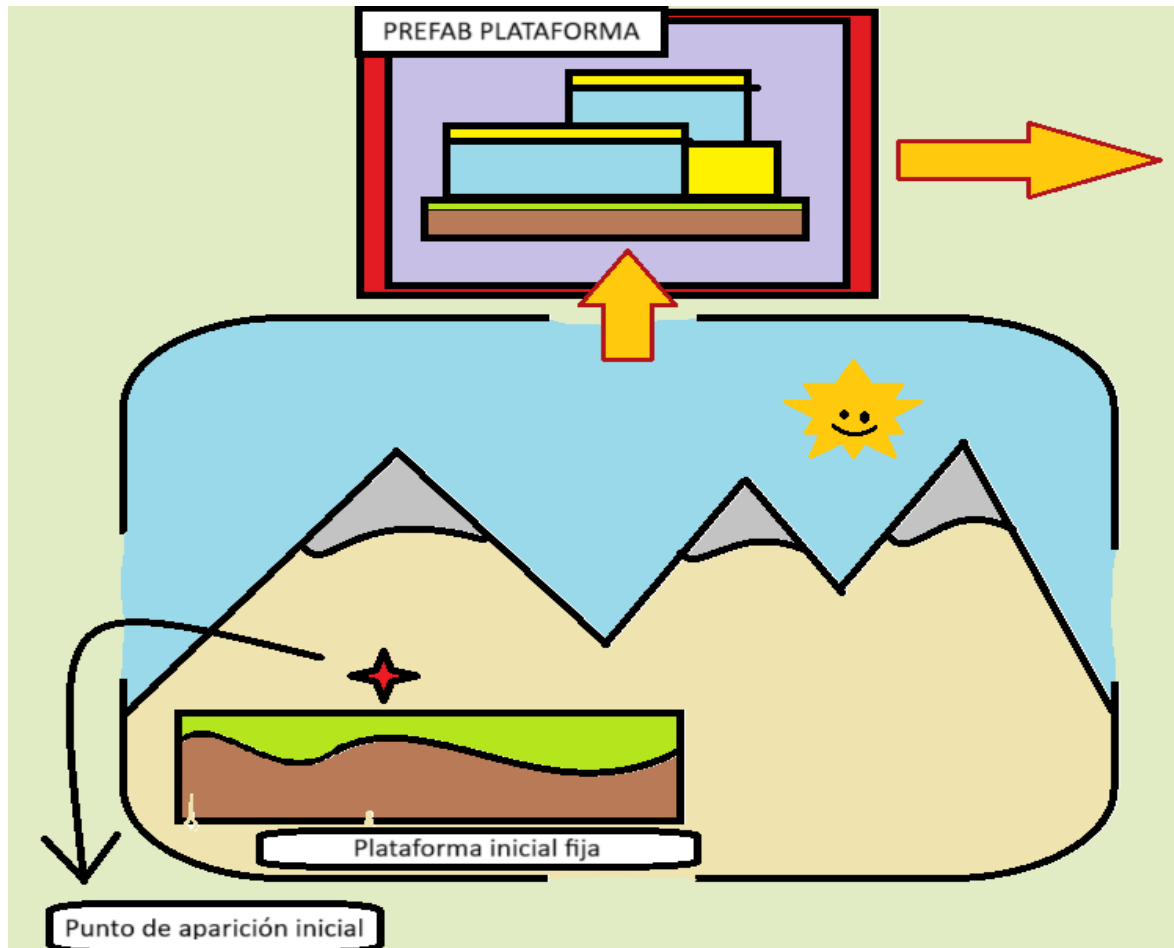
El videojuego esta compuesto de una pantalla principal a modo de menú donde solo se puede interactuar para iniciar el nivel. Dentro del funcionamiento del nivel entendemos este como una escena estática en donde el jugador no puede moverse libremente, solo puede decidir cuando saltar, el cual esta condicionado a solo uno a la par que es imposible hacerlo otra vez hasta tocar el piso. Hay un error de funcionamiento en el código donde este detecta piso todo sin hacer excepción a estar junto a un muro por lo que spameando click se puede pegar a una plataforma sin caer al vacío.

Si el jugador cae al vacío o es sacado de escena por no saltar a tiempo existen 2 objetos rectangulares alargados los cuales están encargados de retener al jugador y esperar unos segundos antes de reiniciar el nivel entendiéndose este como un GAME OVER.

El nivel es simplemente una cámara estática en el player estático el cual debe sortear las plataformas que irán apareciendo una a una sin fallo a que estas se apilen o buggeen. El juego cuenta con 10 instancias prefabricadas las cuales son elegidas al azar y se eliminan al poco de salir de escena por la izquierda. Cada vez que se genera una plataforma una variable INT llamada SpawnCount suma 1. Cuando la variable llega a 10 deja de crear plataformas y en su lugar genera a Torso junto a una plataforma plana simbolizando este el final del recorrido.

Al tocar a Torso el juego abruptamente pasa a la escena final donde se informa la victoria magistral que has llevado a cabo.





RECONOCIMIENTOS A CREADOR ASSETS

All assets in the pack have been repackaged and many have been modified by Brackeys.

LICENSE for all assets:

Creative Commons Zero (CC0)

CREDIT:

SPRITES by analogStudios_:

knight (<https://analogstudios.itch.io/camelot>)

slime (<https://analogstudios.itch.io/dungeonsprites>)

platforms and coin (<https://analogstudios.itch.io/four-seasons-platformer-sprites>)

SPRITES by RottingPixels:

world_tileset and fruit (<https://rottingpixels.itch.io/four-seasons-platformer-tileset-16x16free>)

WORLD TILESET originally

SOUNDS by Brackeys, Asbjørn Thirlund

MUSIC by Brackeys, Sofia Thirlund

FONTS by Jayvee Enaguas - HarvettFox96 - ([https://www.dafont.com/pixel-operator.font?l\[\]=10&l\[\]=1](https://www.dafont.com/pixel-operator.font?l[]=10&l[]=1))

REFLEXION

Bueno, que mas puedo decir de lo dicho, es un proyecto simple y burdo en algunos aspectos. El diseño de este esta atornillado y cintado a duras penas, los assets calzan por la fuerza y ciertos elementos estéticos están funcionando mas a la mala que con un proceso optimizado y trabajado por lo que no puedo evitar sentir algo de vergüenza, no mentire diciendo que dedique muchísimas horas, dedique las precisas para que entrara por los ojos y manos, pero en si no es más que eso, una maqueta de algo que pude haber hecho bien pero que pospuse y deje de lado.

Pido perdón por la fecha in extremis de entrega de este presente proyecto el cual espero cumpla alguna de sus bien justificadas exigencias, tuve unos retrasos con otras notas aparte de que como habrá notado soy un cero a la izquierda en cuanto a socializar por lo que cargue con todo el peso solo, por mera cabeza dura y desconexión social con mis compañeros. Se que el formato debió ser en presentación pero se me da mejor la pluma que despotricar ansioso. Sea cual sea el caso muchas gracias.

