



Curso 2021/2022

TRICK OR Jingle

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Juegos en Red



Equipo 08: GamerFerret

Iván García Martínez
Aurora García Raigón
Cecilia Garrido Cano
Sergio Sánchez Martínez
Raúl Vives Guillén



Universidad
Rey Juan Carlos

Escuela Técnica Superior
Ingeniería Informática

Índice

1.	<i>Introducción</i>	3
2.	<i>Implementación</i>	6
3.	<i>Personajes</i>	14
4.	<i>Escenarios</i>	18
5.	<i>UI</i>	22
6.	<i>Música</i>	33

Índice

1. *Introducción*

2. *Implementación*

3. *Personajes*

4. *Escenarios*

5. *UI*

6. *Música*

1. Modificaciones

Adaptación stand-alone

El juego que queremos

- Online
- 6 Personajes/ 2 equipos → 2 personajes
- Con doblaje
- Multijugador ✓
- Competitivo ✓
- Con música ✓
- Con escenarios ✓
- Con efectos de sonido ✓

1. Modificaciones

Adaptación stand-alone

El juego que queremos

- *Cada jugador dispara a través de un raycast con el ratón*

El juego que tenemos (por ahora)

- *Cada jugador modifica el ángulo de disparo con el teclado*



Índice

1. Introducción

2. Implementación

3. Personajes

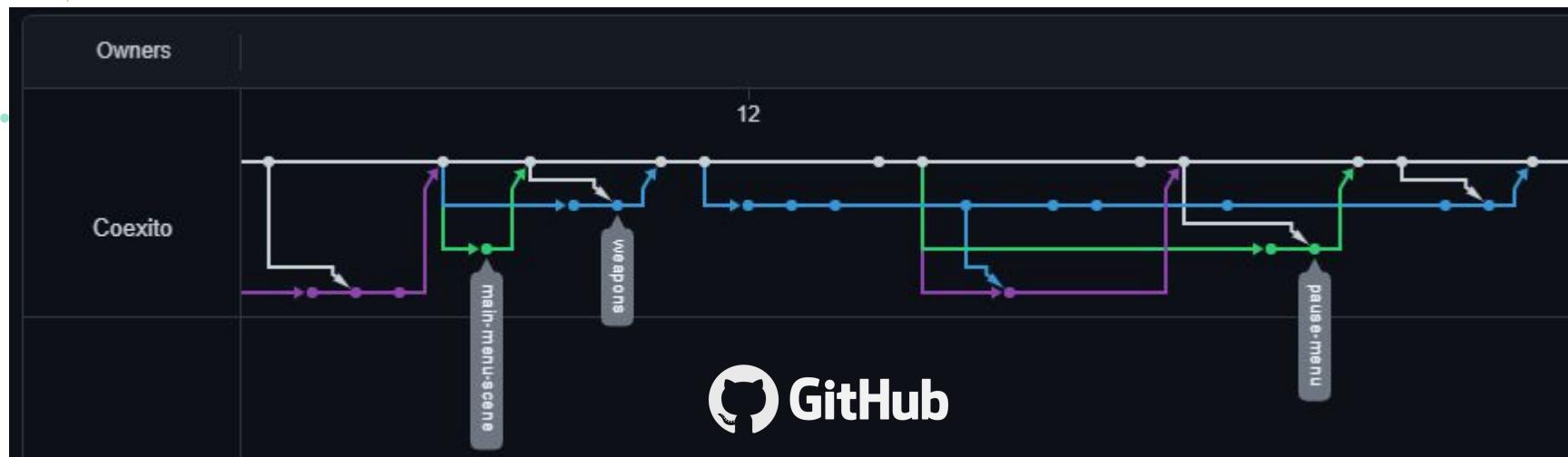
4. Escenarios

5. UI

6. Música

2. Implementación. Metodología de trabajo

- *Uso de ramas por funcionalidades*





Armas



- Aparecen aleatoriamente cada 20 segundos
- Se cogen aleatoriamente al pasar por encima
- Apuntar → botones para cambiar ángulo



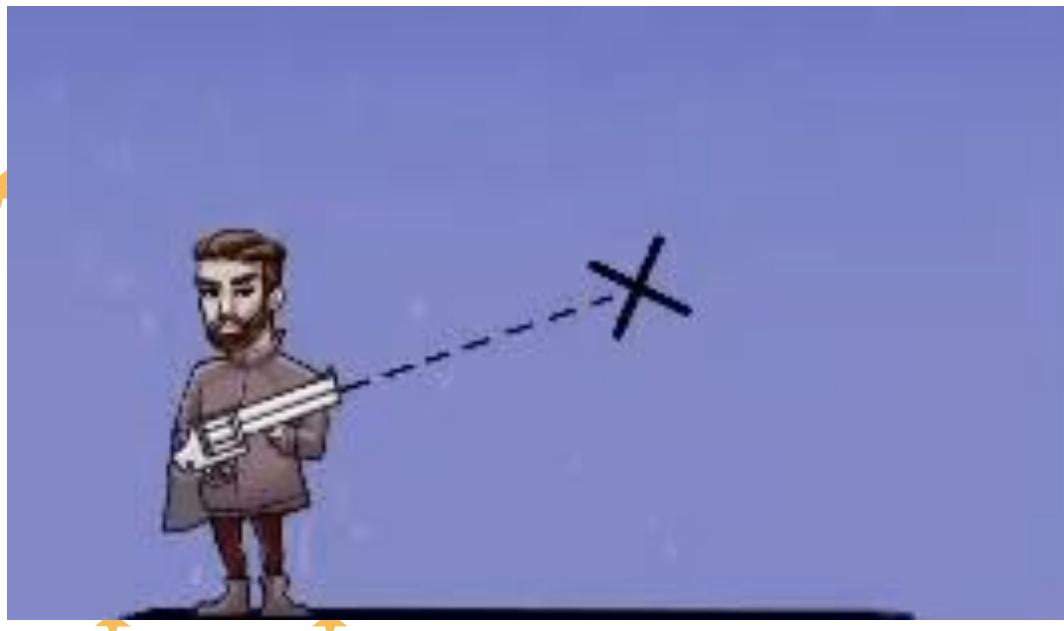
Armas I



Escopeta

- *Corta distancia*
- *Bala grande
(mayor impacto)*

Armas II



Pistola

- Larga distancia
- Bala más pequeña
(hay que apuntar mejor)

Armas III



Bomba

- Amplio daño en área
 - Lanzable



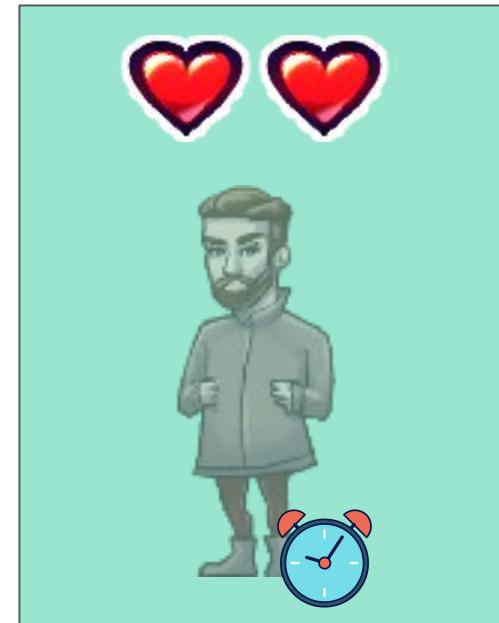
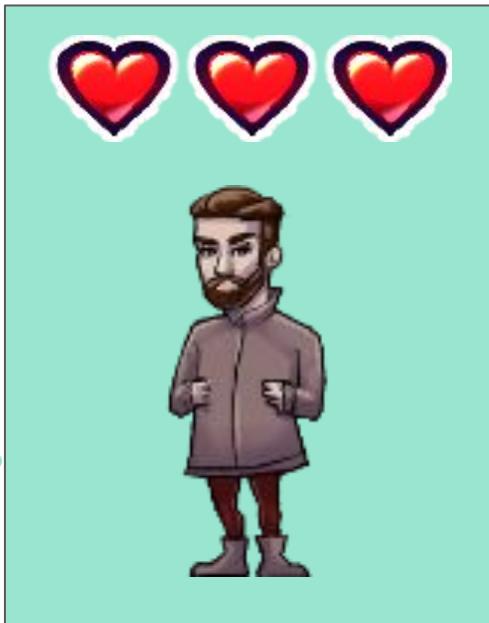
Tiempo



5 min



Vidas



Índice

1. *Introducción*

2. *Implementación*

3. *Personajes*

4. *Escenarios*

5. *UI*

6. *Música*

Metodología

- Animación tradicional: dibujar frame a frame
- Creación de animaciones base y posterior adaptación
- Uso de capas vectoriales
- Software: Clip Studio Paint Pro y Photoshop
- Implementación: Spritesheets



Maria Karei

- Ciclo de correr



Edward Cullen

- Ciclo de correr



Índice

1. Introducción

2. Implementación

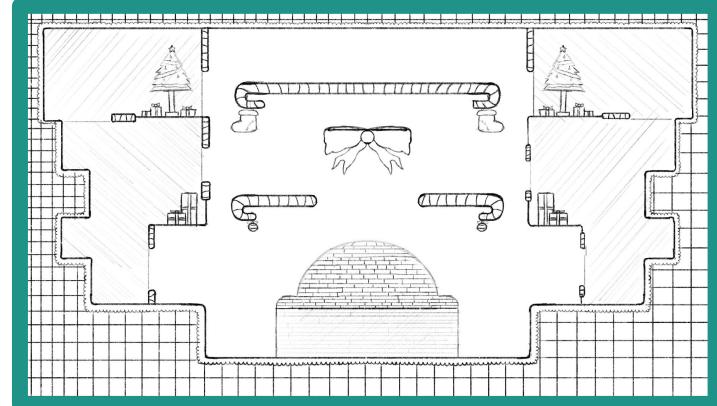
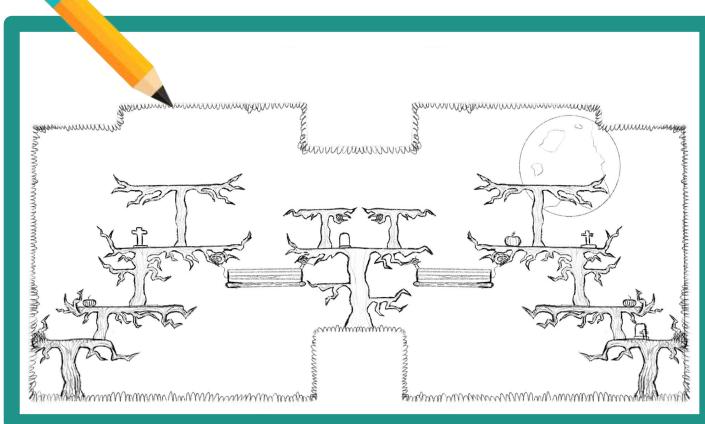
3. Personajes

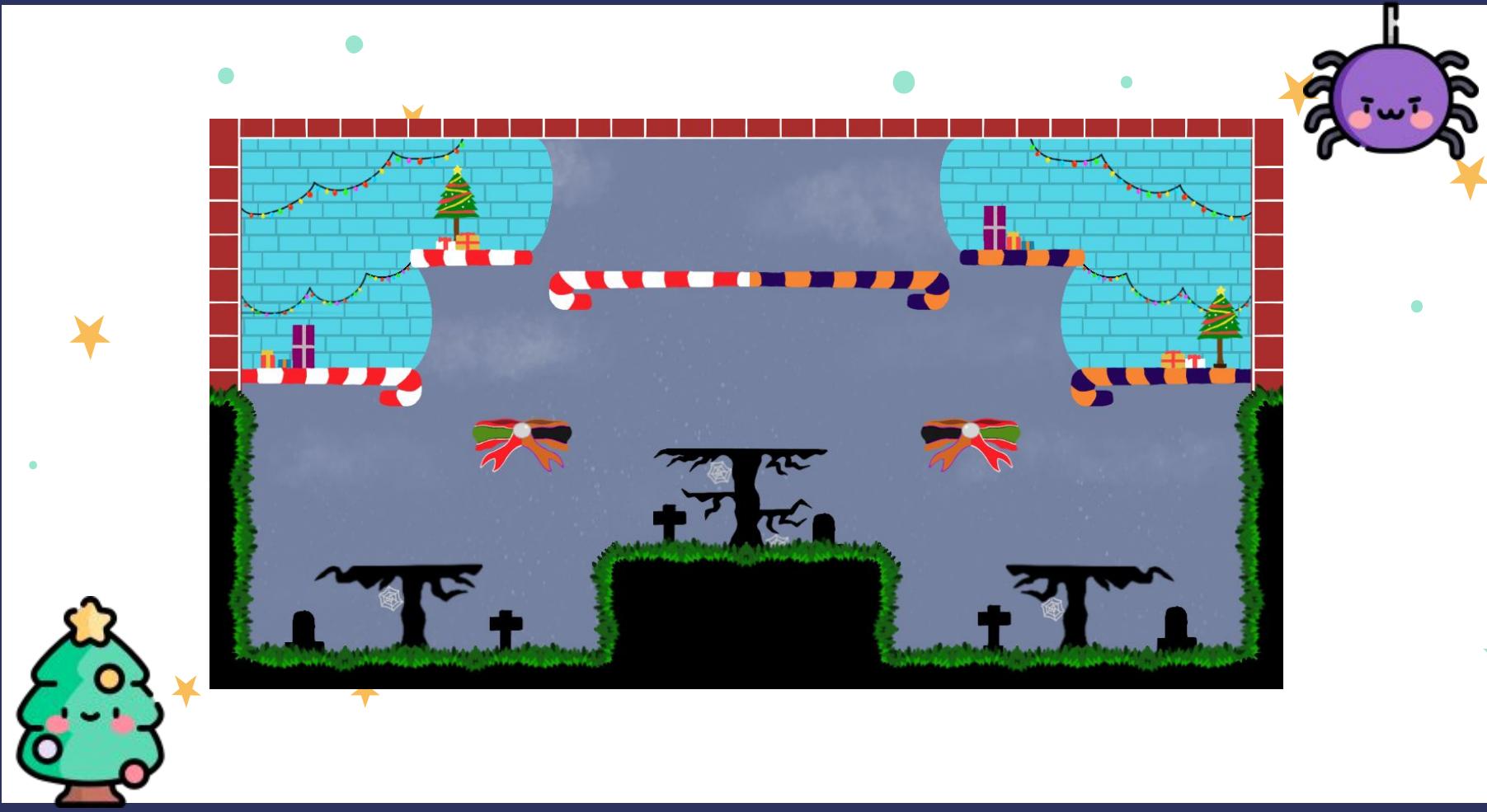
4. Escenarios

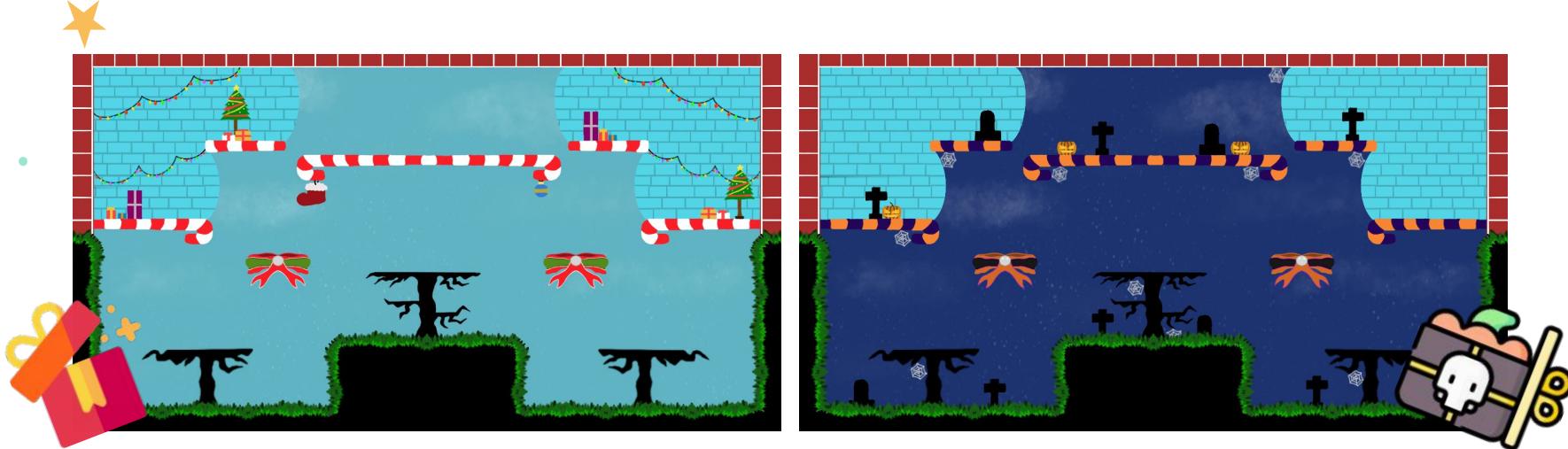
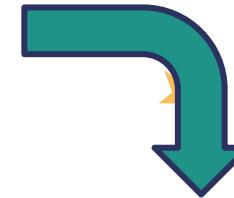
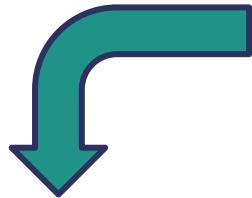
5. UI

6. Música

Escenario







Índice

1. *Introducción*

2. *Implementación*

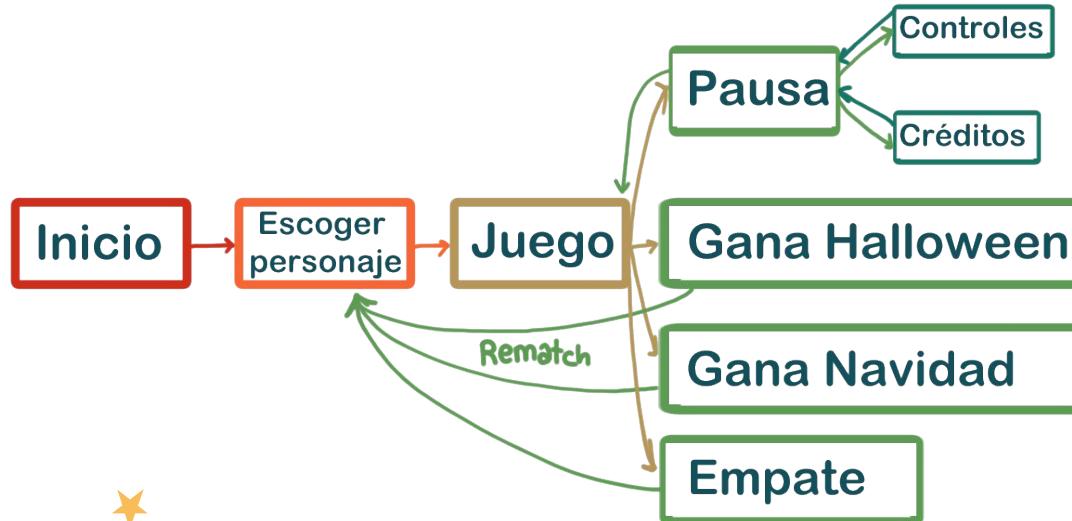
3. *Personajes*

4. *Escenarios*

5. *UI*

6. *Música*

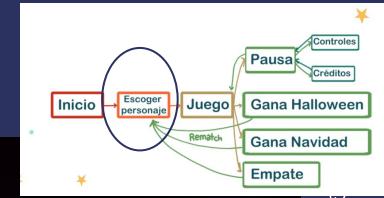
• Flujo de pantallas



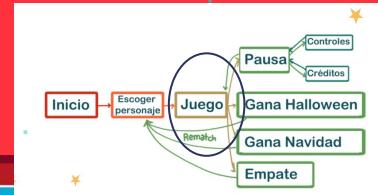
Pantalla de inicio



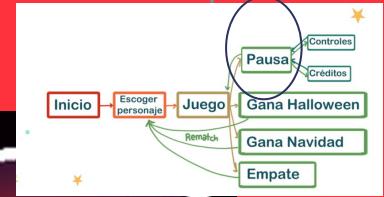
Interfaz - Menú de selección



Interfaz - Juego

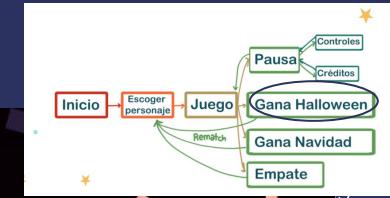


Interfaz - Menú de pausa



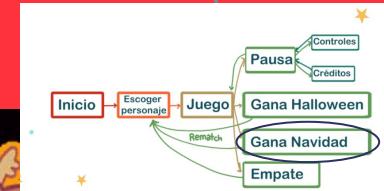
Interfaz - Pantalla de victoria

Equipo Halloween

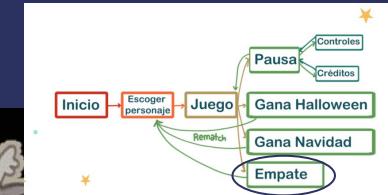


Interfaz - Pantalla de victoria

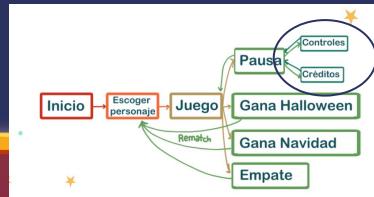
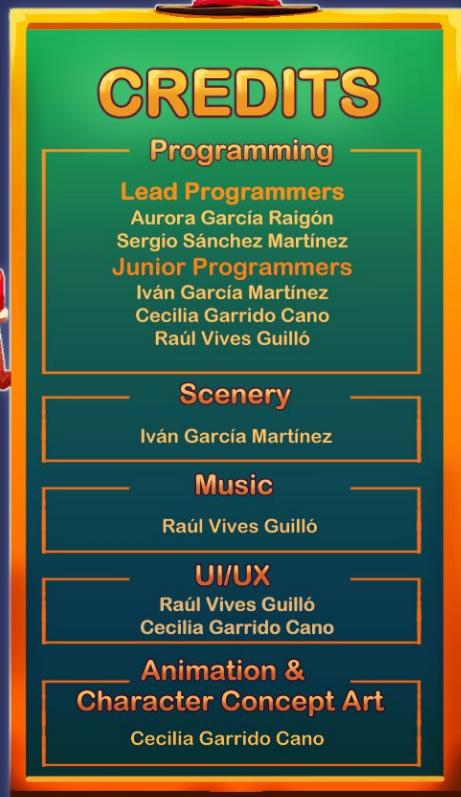
Equipo Navidad



Interfaz - Pantalla de empate



Interfaz - Créditos y controles



Planteamiento web



Índice

1. *Introducción*

2. *Implementación*

3. *Personajes*

4. *Escenarios*

5. *UI*

6. *Música*

Música



Efectos de sonido

BANG



<https://assetstore.unity.com/?orderBy=1>

¡Muchas gracias!



Síguenos en Instagram!



@gamerferretdev

Puedes ver nuestro trabajo en GitHub:

<https://github.com/Coexito/Trick-or-Jingle>

Equipo 8: GamerFerret
Iván García Martínez
Aurora García Raigón
Cecilia Garrido Cano
Sergio Sánchez Martínez
Raúl Vives Guilló

