



# PROYECTO – JUEGO 3D

Ismael Aguilar Cabello

# ÍNDICE

- [Historia y Tránsito](#)
- [Personajes](#)
- [Objetivos del juego](#)
- [La Estética](#)
- [Género y ambientación](#)
- [Inspiración en otros juegos](#)
- [Controles e Interfaz de Usuario](#)
- [El menú del juego](#)
- [Público objetivo](#)
- [Tiempo de desarrollo](#)

## Historia y Trasfondo

El trasfondo comenzaría hablando de la existencia de un ser llamado Ábadon, el cual es el dios absoluto de una dimensión llamada Mekanus. Esta dimensión era un universo infinito lleno de luz, paz, orden y geometrías perfectas mediante las cuales encajaban gigantescos engranajes y piezas geométricas. Este dios nació con el propósito de crear este mundo puro y ordenado, una vez acabado su cometido, se durmió así mismo en un eterno letargo de tranquilidad y paz absoluta.

Sin embargo, un día, los humanos desarrollaron tanto su tecnología, que fueron capaces de viajar a otras dimensiones, siendo Mekanus su primera (y casual) visita. Al entrar dentro de la dimensión y admirar el paraíso perfecto que ahí reinaba no tardaron en querer instalarse. Fue entonces cuando descubrieron al dios dormido, al cual confundieron con una máquina y lo trataron como tal.

Gracias al infinito poder Ábadon lograron increíbles avances y la humanidad prosperó entorno a él, creando así la ciudad de Nuevo Tokyo 24 (pues fue el gobierno japonés el pionero al acceder en esta dimensión). Sin embargo, un fatídico día la humanidad cometería un grave error, pensando que Ábadon era una máquina, intentaron introducir datos humanos en el para ver como los gestionaba provocando que lentamente despertase el dios geométrico.

Ábadon analizó los datos que interrumpieron su letargo de armonía y paz y accedió rápidamente a toda la red de información humana. En cuestión de un día había procesado todos los datos de la humanidad, su historia, su universo, sus guerras, sus defectos, sus impurezas...

Por primera vez en su existencia Ábadon sintió ira y comenzó a corromperse, desatando todo aquello que contradecía sus ideales de perfección y orden. El caos se apoderó de toda la dimensión, el cielo se oscureció en un atardecer eterno, del suelo brotaron inundaciones de sangre, los edificios de Nuevo Tokyo 24 fueron en su mayoría reducidos a escombros, inmensas estructuras simbólicas brotaron de la tierra y los humanos fueron teleportados hacia su dimensión para no volver jamás.

Es aquí cuando comienza la historia de nuestro personaje, una gimnasta / acróbata llamada Ayanami Rei, nosotros como protagonista no fuimos teleportados de vuelta. Esto se debe a que Ábadon, quiere juzgar de nuevo a la humanidad y nos ha escogido para superar una serie de pruebas...

El dios preparará una serie de circuitos usando su tan amada geometría, si logramos resolverlos y llegar a su núcleo, el dios perdonará a la humanidad y no irá a nuestra dimensión a condenar a la raza humana a un sueño eterno que nos haga vivir constantemente el infierno.

Y así iniciaría el juego, con el dios tele portándonos cada vez que caigamos al vacío, pues este no nos permitirá morir, ya que, según su ideología, está prohibido acabar con la vida de un ser orgánico (razón por la que teleportó a los humanos y no los mató).

Deberemos completar sus pruebas para alcanzar su núcleo y poder así volver a Casa, evitando de paso un desgraciado destino para la humanidad. Es debido a la catástrofe provocada por Ábadon que el juego se llama Geometry Flood (La invasión geométrica).

## Personajes

**Ábadon:** es el principal antagonista de la historia y aquel que mueve los hilos dentro de la dimensión Mekanus. Respeta a rajatabla sus ideologías, siendo una criatura que, pese a su inmenso poder, es fácilmente alterable, pues solo con observar las atrocidades de la historia humana se corrompió hasta el punto de destrozar su propia dimensión. Pese a su vengativa actitud, es un ser legal que jamás mataría a ninguna forma de vida, pues el es un ser inerte hecho de figuras geométricas al igual que su dimensión, y la vida orgánica es algo a lo que no tiene derecho atacar (de igual forma la vida orgánica no tiene derecho a invadir su mundo).

**Ayanami Rei:** Una chica japonesa de 16 años que a su joven edad a ganado la medalla olímpica de gimnasia acrobática en los juegos de Nuevo Tokyo 24. La razón por la que Ábadon la escogió como la elegida para sus pruebas es por su habilidad y destreza acrobática. No solo eso, sino que Rei (los japoneses ponen primero el apellido y luego el nombre) es una persona amable, pacifista, ordenada y justa, cualidades que sin duda atrajeron la atención del dios de Mekanus. Al final del juego, Rei es devuelta a su dimensión tras completar el desafío de Ábadon, sin embargo, nadie sabrá nunca que ella salvó a la humanidad, aunque a Rei eso no le importa, pues ella es al fin y al cabo la persona más humilde y bondadosa de todo Nuevo Tokyo 24.

## Objetivos del juego

El objetivo principal del juego es llegar hasta el núcleo de Ábadon, pasando las 5 pruebas de colores que este nos plantea. En el juego se medirá el tiempo que tardamos en hacer esto, y si iniciamos una nueva partida podremos seguir intentándolo hasta lograr batir nuestros anteriores tiempos.

Además, hay una serie de Easter Eggs que son básicamente Ábadon pero en miniatura, como tal, no tienen ninguna función, simplemente son curiosidades que incitarán al jugador a querer encontrarlos.

## La Estética

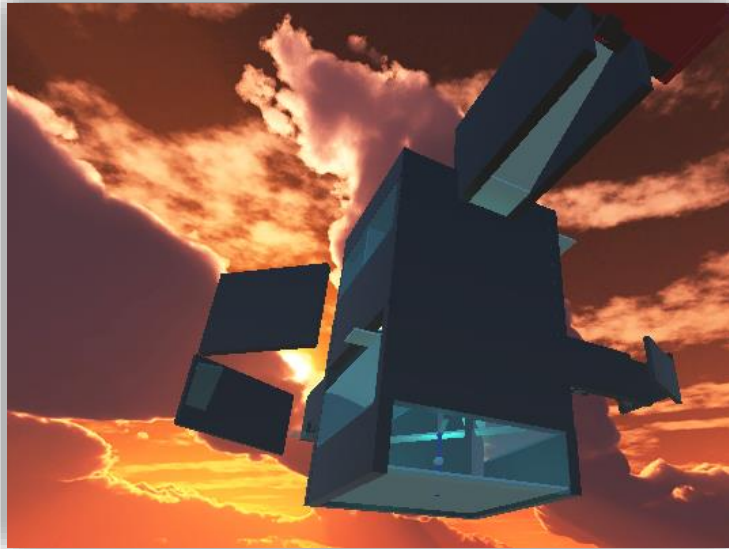
En este juego he querido representar las consecuencias de la historia en la estética del escenario. Para empezar Ábadon esta formado por figuras geométricas, siendo su núcleo la figura más perfecta de todas, es decir, una esfera:



Por otro lado, tal como se menciona en la historia, el cielo quedó en un atardecer eterno, inundaciones de sangre brotaron de la tierra, los edificios fueron en su mayoría destruidos y gigantescas estructuras simbólicas se alzaron de la tierra:



Además, el diseño de las pruebas se ha llevado a cabo mediante el uso de colores sólidos y limpios, proponiendo siempre el uso de figuras geométricas para que concuerden, así como la creación del quisquilloso dios:



## Género y Ambientación

Brevemente este juego correspondería a los siguientes géneros: Indie, 3D, Plataformas y Primera persona.

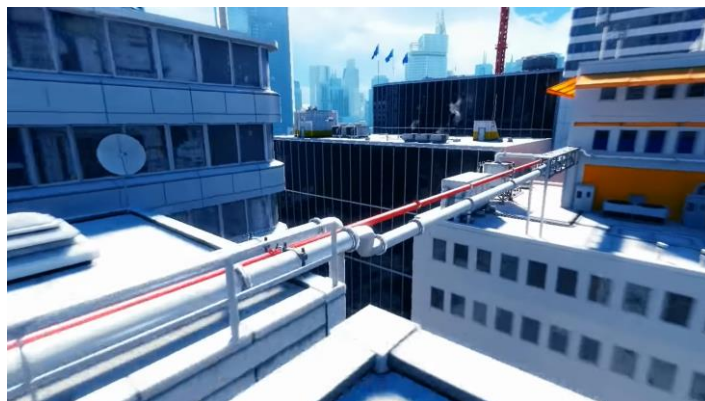
Por otro lado, tanto la historia como la ambientación está muy inspirada en la Saga de películas de animación japonesa: **Evangeliion**. Esta saga, muy resumidamente trata de la lucha de la humanidad contra unos poderosos seres venidos del espacio que tratan de erradicar a la raza humana. Estas gigantescas y originales criaturas de escalofriante aspecto son conocidas popularmente como “los ángeles de Evangelion”. El aspecto de Ábadon estaría inspirado concretamente en Ramiel (<https://youtu.be/rnMJRMEq5s4>), uno de estos ángeles.





## Inspiración en otros juegos

Sin duda el juego que mas me ha inspirado es Mirror's Edge, un juego de parkour en primera persona muy bien valorado por todas las críticas con un encanto único. Resumidamente trata de una mujer que lucha clandestinamente contra el opresor gobierno de una avanzada ciudad futurista. Su principal objetivo es robar datos, sabotear instalaciones del gobierno y dar esquinazo a quienes quieren atraparla. Para lograr todas estas cosas se hace uso de las conocidas mecánicas de correr por las paredes, aferrarse a salientes, etc. En este enlace se puede observar bien el Gameplay general del juego: <https://youtu.be/2N1TJP1cxmo>





## Controles e interfaz de usuario

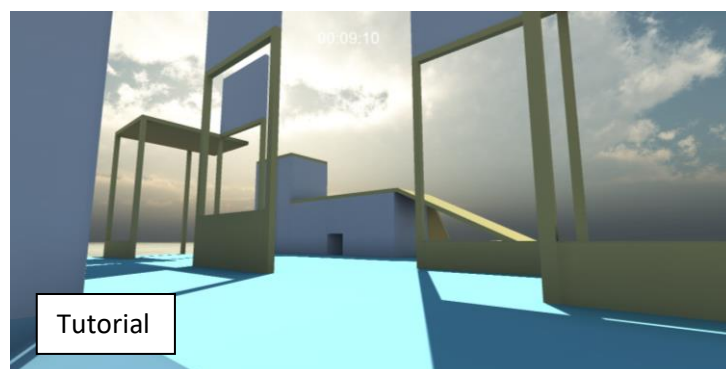
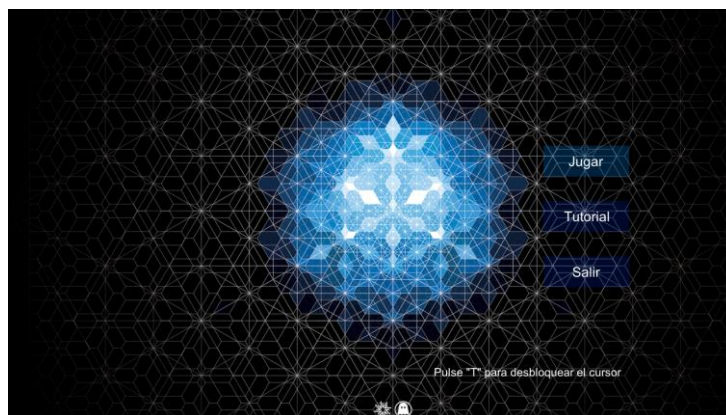
Los controles son muy simples, el personaje se mueve con las teclas A S W D, salta con la barra espaciadora, se agacha con la tecla C, se desliza pulsando C mientras corre, podemos abrir el menú del juego con la tecla T, se puede correr por cualquier pared y saltar desde ella. Correr por una pared y saltar a otra te permite seguir corriendo por la nueva pared y así poder y saltando de una a otra cuanto quieras. Esto te permite ganar altura.

Otras mecánicas serían las de poder escalar salientes a los que estés aferrado, para lo cual solo tienes que pulsar space de nuevo, por otro lado, las escaleras de mano no necesitan pulsar ningún control para usarse. Deslizarse por una rampa nos permitirá recorrer todo el plano inclinado (aumentando cada vez más la velocidad).

En cuanto a la interfaz de usuario solo cuenta con el temporizador en la parte superior de la pantalla. No he querido añadir nada más a la UI para no agobiar al jugador con demasiada información en pantalla y darle mayor sensación de libertad.

## El menú del juego

Tal como hemos dicho podemos abrirlo en cualquier momento con la tecla T. Desde el menú podemos pulsar en el botón de Jugar (para acceder al juego como tal), Salir (cerraría la aplicación) y el Tutorial, el cual está pensado para que el jugador practique tranquilamente:





## **Público objetivo**

Si hablamos de la edad a la que una persona podría jugar a este juego presumo que sería a los 12 años. El juego como tal no contiene ningún elemento que pueda resultar perjudicial para tal edad, no hay violencia, lenguaje soez ni nada que pueda perturbar a personas entorno a esa edad.

Si que es cierto que el escenario puede verse tétrico y apocalíptico, pero al mismo tiempo la presencia de muchos colores vivos y la jugabilidad centrada en el parkour hace que este juego se sienta inofensivo.

Por otro lado, el público objetivo de este juego puede ser cualquier persona aficionada a los videojuegos, los más novatos quizás lo encuentren muy desafiante pero no imposible y los más veteranos disfrutarán tratando de batir records de tiempo casi imposibles. Se podría decir que este juego hace un guiño a esos jugadores que se hacen llamar SpeedRunners.

## **Tiempo de desarrollo**

Este proyecto no fue iniciado el día 20 de septiembre como debería haber sido. Se inició el 15 de octubre debido a las complicaciones técnicas que surgieron de lo que iba a ser el proyecto original. Dicho proyecto iniciado el día 20 de septiembre trataba de un juego programado en Android Studio, debido a muchas complicaciones con esta herramienta me vi obligado a solicitar un cambio a otro proyecto (en Unity).

Habiendo perdido 24 días de tiempo, este proyecto fue desarrollado hasta el día 10 de diciembre. Su primera fase, tubo que ver con la programación de las mecánicas básicas y el diseño del tutorial, completadas satisfactoriamente el día 7 de noviembre. A partir de ahí comenzó el diseño del juego como tal, sus niveles, decorado, estética, testeo por parte de los participantes y todo tipo incidentes que arreglar por la marcha. Finalmente, en la semana del 6 de diciembre, el juego estaba terminado, dedicando los últimos días a pulir detalles.

**FIN**