

# DISASTROUS WEDDING

Disastrous Wedding es un juego narrativo 2D desarrollado en Phaser3 (utilizando XAMPP) por los alumnos Javier López Sánchez e Iván Alonso Rodríguez para la asignatura "Introducción a la Programación y Desarrollo de Videojuegos" del Máster de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UNIR.

## SINOPSIS

María se despierta en el suelo del altar donde acaba de contraer matrimonio, hace mal tiempo y todo está hecho un desastre. Lleva su vestido de novia puesto, y el anillo de compromiso reluce en su dedo anular. Tras alzar la vista puede vislumbrar a algunos de los invitados, que continúan divirtiéndose en la celebración como si nada hubiese pasado. Sin embargo, María no tarda en darse cuenta de algo importante, ¿dónde está su marido...?

## CONTROLES

- Flechas derecha e izquierda ~ Movimiento de la novia
- Flecha de arriba ~ Interacción con NPCs y puerta
- Clic izquierdo del ratón ~ Selección de opción en el menú

Vídeo demostrativo: <https://youtu.be/nvFLCH2Mdh9o>



## FUNCIONALIDAD Y OBJETIVOS

Dado que es un juego narrativo, las condiciones de victoria y derrota pueden ser algo más abstractas que en otro tipo de juego. Para ganar, el jugador debe hablar con todos los NPCs y atravesar la puerta de la iglesia (condición de victoria). Si no lo hace, no podrá avanzar (derrota). La diferencia es que en este tipo de juego, la derrota obstaculiza el avance pero no obliga a un reinicio de nivel o zona. Se ha realizado la:

- Programación desde 0 de una demo de un juego narrativo.
- Creación de un set completo sprites desde 0.
- Composición de dos piezas musicales desde 0.
- Programación del controlador del jugador (movimiento en el eje x)
- Creación de scripts reutilizables (*Utilities*) para asegurar la limpieza, claridad y reusabilidad del código.
- Creación de NPCs capaces de interactuar con el jugador a través de un clip de voz y un cuadro de diálogo.
- Creación de un mapa circular que se puede recorrer indefinidamente hasta encontrar la salida a la siguiente fase.
- Creación de un sistema de apertura de la puerta de la iglesia basado en el paso de parámetros de una escena a otra.
- Creación de una pantalla de menú con la que el usuario puede interactuar a través del ratón.
- Control exhaustivo de *bugs* por medio de *flags*, tanto en el menú como en la interacción con NPCs.
- Feedback al jugador para que pueda ver fácilmente con qué elementos del mapa puede interactuar y como puede hacerlo.
- Organización y estructuración de los elementos del juego (código, sprites, audio,...) para facilitar el mantenimiento y expansión en un futuro.