

# Sprint 1-Jumping Samurai

Miembros del grupo para el proyecto del videoJuego

- Manuel Torres Alcázar
- Oscar Muñoz Molinero
- Alejandro Jiménez Rojano

1-Idea del video juego

Historia

2-¿Qué motor gráfico vamos a utilizar?

¿Por qué Unity?

¿Qué beneficios nos da Unity?

3-Portada del videojuego

¿Cómo funciona Leonardo AI?

Resultado

## Idea del video juego

Para el desarrollo del videojuego, primero pensamos en hacer un arcade. Pero al final decidimos inspirarnos en el videojuego jump king pero con algo más de historia.

El juego es del estilo plataforma, y tendrás que ir saltando de un lado a otro hasta llegar a la cima, pero cuidado de no caerte el juego no tiene puntos de guardado ni zonas seguras. Al caerte de una plataforma podrás caerte hasta el fondo del todo y tendrás que empezar desde el principio.

En el video de a continuación está un ejemplo de una caída.

[https://drive.google.com/file/d/1Rbb4T0QQ7PdruXjIus5ZY3nLtSijFYDI/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1Rbb4T0QQ7PdruXjIus5ZY3nLtSijFYDI/view?usp=drive_link)

## Historia

La historia y la ambientación será completamente distinta. Estará ambientada en el Japón feudal. Nos pondrá en la piel de un samurai que abandonó las armas cansado de la sangre de la batalla, el cual es contactado por los mensajeros de palacio.

Los cuales tiene una misión para él, rescatar al señor feudal de las manos del ejército enemigo. En un primer instante el samurai se niega, no quiere volver a las armas, pero sabe que sin el emperador volverá la inestabilidad en el país, lo que significa más guerras y más muertes. Entonces a modo de redención por todos los crímenes que cometió en el pasado, decide aceptar el encargo. Pero no alzará una espada para conseguirlo.

## ¿Qué motor gráfico vamos a utilizar?

### UNITY

#### ¿Por qué Unity?

Unity es un motor gráfico multiplataforma, ¿Que quiere decir eso? pues que pueden desarrollarse videojuegos para todas las plataformas, todo eso nos puede ayudar en el desarrollo de nuestro videojuego, es fácil de usar y no hace falta tener mucha experiencia de programación para saber usarlo, ya que se basa en lenguajes de programación como C# o C++

Estos lenguajes serán los primeros que aprenderemos en el curso, lo que nos dará la experiencia suficiente para poder desarrollar correctamente el videojuego.

#### ¿Qué beneficios nos da Unity?

Una de las mejores ventajas de usar Unity es su comunidad, ya que unity contiene un foro interno donde podemos resolver bastantes dudas a la hora del comienzo del desarrollo.

Otro de los mejores beneficios de usar Unity es la posibilidad de poder desarrollar videojuegos tanto en 3d como en 2d ya que Unity posee un entorno de desarrollo intuitivo y fácil de usar.

## Portada del videojuego

Debido a que ninguno de los integrantes del grupo tenían conocimientos sobre dibujo y nada de lo que engloba las bellas artes nos vimos obligados a utilizar una inteligencia artificial para poder crear la portada.

La IA que utilizamos fue Leonardo.ai, que es una de las herramientas más innovadoras en este campo. Esta plataforma permite a los usuarios crear imágenes de alta calidad a partir de descripciones textuales, lo que abre un sinfín de posibilidades para la creatividad.

### ¿Cómo funciona Leonardo AI?

Leonardo AI funciona mediante un proceso llamado "generación de imágenes de texto a imagen". En primer lugar, el usuario introduce una descripción textual de la imagen que desea crear. Esta descripción puede ser tan simple o detallada como se desee. Por ejemplo, un usuario podría escribir "un perro sentado en un sofá" o "una ciudad futurista".

Una vez que el usuario ha introducido la descripción, Leonardo AI utiliza su modelo de IA para generar una imagen que coincida con la descripción. El modelo de IA tiene en cuenta una serie de factores al generar la imagen, como el estilo de la imagen, el contenido de la imagen y la calidad de la imagen.

La plataforma luego utilizará el modelo de aprendizaje automático para generar una imagen que coincida con la descripción.

### Resultado

Tras varios intentos de inputs de textos a esta IA finalmente conseguimos algo que se acercará más al arte que queríamos utilizar para este proyecto.

