



VIDEOJUEGO: FIRE BROS: RESCATE EN LA ISLA VOLCÁNICA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE
XICOTEPEC DE JUÁREZ

Optativa 1: Creación de Videojuegos

Docente: Ricardo Luna Santos

Integrantes:

200559 - Arely Aguilar Farias
200668 - Sandra Aguilar Santos
200570 - Daniel Arroyo Méndez
200070 - Mauricio Ramírez López

Índice

| | |
|---|---|
| Introducción | 2 |
| Título del Juego | 2 |
| Historia | 2 |
| Niveles | 2 |
| Personajes | 2 |
| Género | 3 |
| Clasificación | 3 |
| Ambiente | 3 |
| Vista de juego | 3 |
| Armas | 3 |
| Sonidos | 3 |
| Vestimenta | 3 |
| Objetos especiales | 3 |
| Guion del Videojuego | 4 |
| Historia | 4 |
| Introducción | 4 |
| Mecánicas del Juego | 4 |
| Desarrollo del Juego | 4 |
| Climax | 4 |
| Final del Juego | 5 |
| Requerimientos de hardware y software | 5 |
| Requerimientos de Hardware | 5 |
| Computadora: | 5 |
| Periféricos: | 5 |
| Otros Componentes: | 5 |
| Herramientas de Software | 6 |

Introducción

¡Bienvenido a “Fire Bros”- Saltos Ardientes! En este emocionante juego, serás un intrépido aventurero que debe saltar y esquivar la lava ardiente que le lanzan sus enemigos.

Título del Juego

Fire Bros: Rescate en la Isla Volcánica

Historia

En la Isla Volcánica, una erupción catastrófica ha dejado a tus amigos en peligro. Eres el valiente Lava Leaper que debe rescatarlos.

Niveles

- Nivel 1: Introducción de Mecánicas Básicas
 - El jugador toma el control de Lava Leaper.
 - Objetivo: Llegar a la primera zona donde se encuentran los amigos en peligro.
 - Mecánicas: Saltar y correr.
 - Introducción de amigos en peligro atrapados en áreas peligrosas.
 - Escena de introducción de la erupción volcánica.
- Nivel 2: Obstáculos y Enemigos Más Desafiantes
 - Nuevos obstáculos como ríos de lava, plataformas móviles y trampas.
 - Aparición de enemigos como lava serpents (serpientes de lava) que persiguen a Lava Leaper.
 - Objetivo: Rescatar a más amigos en peligro en zonas más peligrosas de la isla.
 - Aumento de la dificultad y velocidad del juego.
 - Lava Leaper puede recoger power-ups para mejorar sus habilidades.
- Nivel 3: Enfrentamiento con un jefe final
 - El jugador llega al área donde se encuentra el último amigo en peligro, pero está custodiado por el jefe final, un gigantesco golem de lava.
 - Mecánica de la batalla contra el jefe: Saltar sobre plataformas móviles y esquivar los ataques del golem mientras se busca una forma de derrotarlo.
 - Finalmente, Lava Leaper derrota al golem de lava y rescata a su último amigo.
 - Escena de celebración y fin del juego.

Personajes

- Lava Leaper: El protagonista valiente con la habilidad de saltar y esquivar. Es ágil y rápido.

- Amigos en Peligro: Personajes atrapados en zonas peligrosas. Deben ser rescatados para avanzar en el juego.
- Jefe final: Un gigantesco golem de lava que protege al último amigo en peligro. Es un enemigo formidable.

Género

Juego de plataformas y supervivencia en 2D

Clasificación

Clasificación “A”: Contenido para todo el público.

Ambiente

Un mundo volcánico con ríos de lava, cuevas de magma y formaciones rocosas.

Vista de juego

Vista en 2D.

Armas

Ninguna, el Lava Leaper utiliza sus habilidades de salto y esquivas.

Sonidos

- Ambientales:
 - Chorreos de lava y burbujeo de lava caliente.
 - Rugidos y retumbos del volcán en erupción.
- Diálogos y voces:
 - Voces de los amigos del personaje que agradecen y piden ayuda.
 - Diálogos entre el personaje principal y los villanos o enemigos
- Sonidos de peligro:
 - Alarma de erupción volcánica inminente.
 - Rugidos de criaturas volcánicas hostiles que acechan al personaje.
 - Sonidos de derrumbes o desprendimientos de rocas.

Vestimenta

El Lava Leaper lleva un atuendo resistente a altas temperaturas.

Objetos especiales

Escudos térmicos que protegen de la lava, botas de salto mejoradas y llaves para abrir pasajes seguros.

Guion del Videojuego

Historia

En la Isla Volcánica, una erupción catastrófica ha dejado a tus amigos atrapados en zonas peligrosas. Eres Lava Leaper, un valiente aventurero con la habilidad de saltar y esquivar, y tu misión es rescatarlos de la furia de la naturaleza.

Introducción

- Secuencia de introducción que muestra la erupción volcánica y la situación de los amigos atrapados.
- Lava Leaper comienza en un lugar seguro, y el jugador se familiariza con las mecánicas básicas de movimiento, saltar y correr a través de un tutorial breve.
- Los amigos en peligro están atrapados en áreas peligrosas, y Lava Leaper debe salvarlos uno por uno.

Mecánicas del Juego

- Control de Lava Leaper: El jugador controla al personaje principal, Lava Leaper, con la habilidad de moverse, saltar y esquivar obstáculos.
- Rescate de Amigos: El objetivo principal es rescatar a todos los amigos en peligro que se encuentran en diferentes ubicaciones de la isla.
- Obstáculos y Peligros: Lava Leaper se enfrentará a una serie de obstáculos y peligros, como ríos de lava, plataformas inestables y enemigos como serpientes de lava.
- Power-ups: Lava Leaper puede recoger power-ups que mejoran sus habilidades temporales, como botas ignífugas para caminar sobre la lava.

Desarrollo del Juego

- Conforme Lava Leaper avanza, los obstáculos y los desafíos se vuelven más difíciles.
- La erupción volcánica continúa en segundo plano, creando una sensación de urgencia.
- A medida que Lava Leaper rescata a cada amigo en peligro, se muestra una breve escena de celebración y gratitud.
- La dificultad aumenta gradualmente a medida que el jugador se acerca al rescate del último amigo.

Climax

- Lava Leaper llega al área donde se encuentra el último amigo en peligro, pero está custodiado por el jefe final, un gigantesco golem de lava.
- Mecánica de la batalla contra el jefe: Saltar sobre plataformas móviles y esquivar los ataques del golem mientras se busca una forma de derrotarlo.
- El golem tiene ataques de lanzamiento de rocas y ataques de puñetazo en el suelo que crean ondas de choque.

- Finalmente, Lava Leaper derrota al golem de lava y rescata a su último amigo.

Final del Juego

- Escena de celebración y agradecimiento de los amigos rescatados.
- Lava Leaper ha completado su misión y ha demostrado su valentía.
- Créditos del juego.

Requerimientos de hardware y software

Requerimientos de Hardware y Herramientas de Software para el Desarrollo de Videojuegos 2D y Animación en Unity.

Se describirán los requerimientos de hardware y las herramientas de software necesarias para el desarrollo de videojuegos 2D y animaciones en Unity. Estos recursos son esenciales para garantizar un flujo de trabajo eficiente y la creación exitosa de proyectos en un período de tiempo limitado.

Requerimientos de Hardware

Los requerimientos de hardware para el desarrollo de videojuegos 2D y animaciones en Unity son menos exigentes en comparación con proyectos 3D, pero aun así es importante contar con una configuración adecuada para un rendimiento óptimo:

Computadora:

- Procesador: Procesador Intel Core i3 o equivalente.
- Memoria RAM: 4 GB o más.
- Tarjeta Gráfica: Tarjeta gráfica integrada o dedicada con soporte para DirectX 9 o superior.
- Almacenamiento: Unidad de estado sólido (SSD) o disco duro de alta velocidad para cargar y almacenar activos.

Periféricos:

- Monitor: Monitor de alta resolución (1080p o superior) para una visualización precisa.
- Ratón y Teclado: Un ratón preciso y un teclado cómodo para la entrada de datos y control.

Otros Componentes:

- Conexión a Internet: Para la descarga de actualizaciones y recursos adicionales.
- Auriculares o Altavoces: Para pruebas de audio en el juego y en la animación.

Herramientas de Software

El desarrollo de videojuegos 2D y animaciones en Unity requiere un conjunto de herramientas de software específicas para crear, editar y probar los activos y el código del juego. A continuación, se presentan las herramientas clave necesarias:

1. Unity 2D (Versión Reciente):
 - a. Descripción: Unity 2D es una versión del motor Unity optimizada para el desarrollo de juegos en 2D. Proporciona un entorno de desarrollo integrado (IDE) para la creación de escenarios, el diseño de niveles y la programación de lógica de juego en 2D.
2. Visual Studio o Visual Studio Code:
 - a. Descripción: Un entorno de desarrollo integrado (IDE) esencial para escribir y depurar scripts en C# o JavaScript para Unity 2D.
3. Aseprite:
 - a. Descripción: Software de edición de gráficos y animaciones 2D diseñado específicamente para juegos. Es útil para crear sprites y animaciones en 2D.
4. Tiled:
 - a. Descripción: Un editor de mapas 2D que facilita la creación y edición de mapas de niveles en juegos 2D.
5. Audacity:
 - a. Descripción: Software de edición de audio de código abierto que se puede utilizar para crear y editar efectos de sonido y música para el juego.