

Assets

Origen

Todos los assets están hechos a mano, aunque se han tomado como referencia otros videojuegos como inspiración. Cabe recalcar que, en ningún caso, se ha tomado un único juego como referencia.

Referencias

En este apartado vamos a tratar de explicar las referencias artísticas que hemos seleccionado y la motivación que hay detrás de cada decisión.

Dado que es un proyecto pequeño y que el equipo artístico se va a encargar de crear todo el arte de la aplicación, es probable que no logremos el resultado esperado en lo relativo al arte. Sin embargo, pretendemos que se pueda parecer, lo máximo posible al arte del Stardew Valley.

En el Stardew Valley nos encontramos un diseño muy colorido, con una cámara fija de gran amplitud. A su vez, presenta escenarios muy similares pero con diferentes paletas de color: cuatro paletas de color que representan las cuatro estaciones del año. En nuestro caso, para destacar la importancia de la luna, utilizaremos distintas paletas enfatizando cómo anochece. Estas diferentes tonalidades nos podrán ayudar también a diseñar escenarios tan diferentes como el monte (País Vasco) y el desierto (Almería).

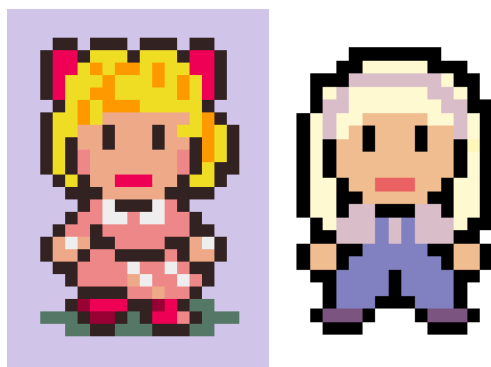


Si observamos la paleta de color de Stardew Valley podremos reutilizar paletas de color como la del verano para el inicio de la historia, la del otoño para el anochecer y la del invierno para la noche abierta.

Sin embargo, si nos fijamos en el diseño de Stardew Valley es especialmente detallado, por lo que no trataremos de reutilizar los diseños de los árboles y los escenarios. Para el diseño específico de los personajes y los escenarios utilizaremos un diseño más simple como puede ser el del Earthbound.



En concreto, nos centraremos en los personajes del Earthbound, como puede ser Paula, para el diseño del personaje principal: Seleni.



En los combates dejaremos algo de lado el diseño del combate del Earthbound, para tratar de hacer algo similar al combate del Omori, pero tratando de representar la zona en la que se encuentre la protagonista en el fondo. El Omori utiliza varios personajes que combaten a la

vez, por lo que adaptaremos la interfaz para que solo aparezca el personaje principal y el enemigo.



Explicación detallada

Dividiremos los assets en varios conjuntos para definirlos mejor a medida que se creen. En un principio distinguiremos las imágenes, los sprites y los tilesets y tilemaps.

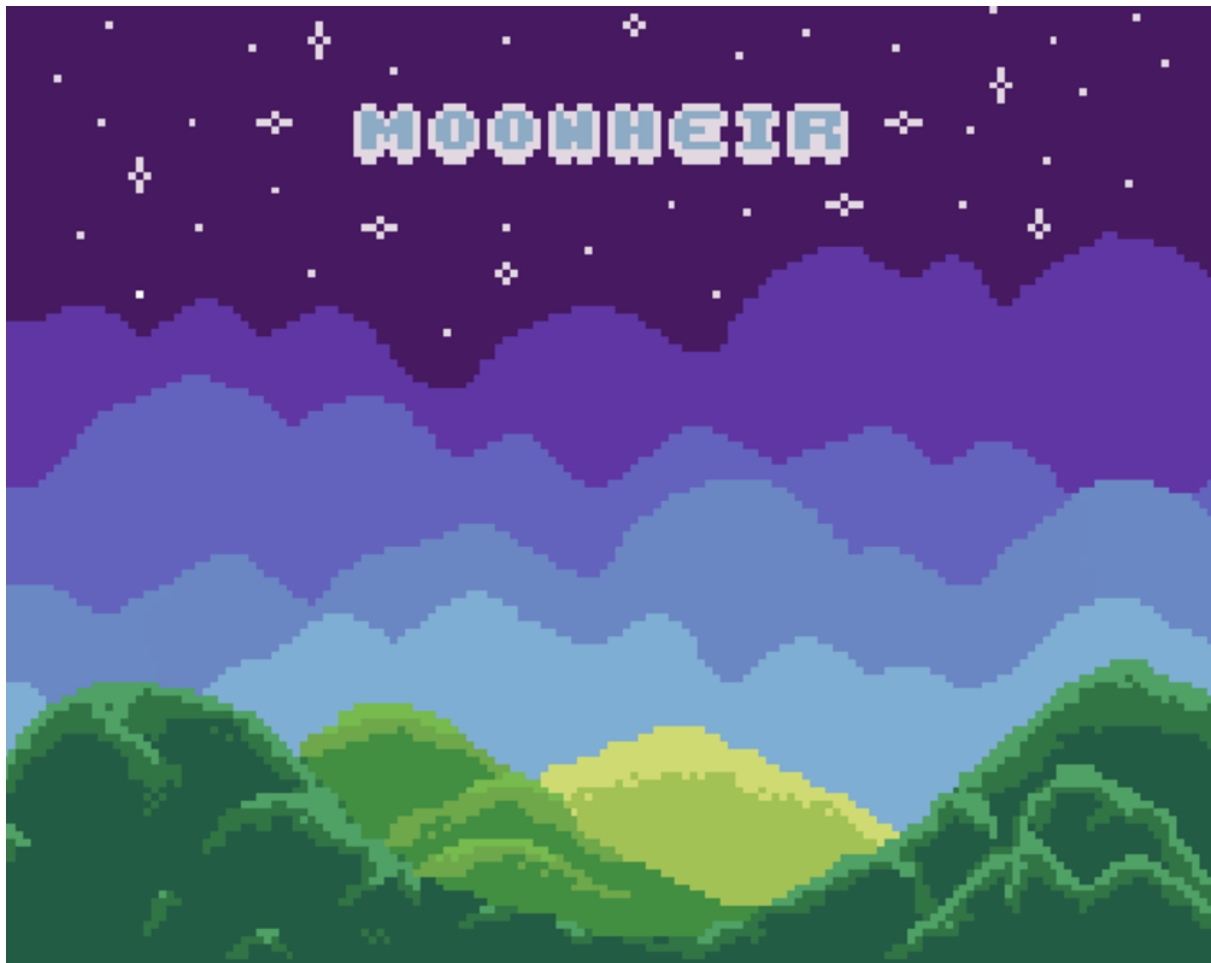
Imágenes

En las imágenes encontramos elementos necesarios para el menú del juego y para la interfaz del juego:

- Botón de play



- Fondo del menú



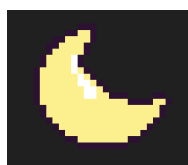
- Controles



- Título

MOONHEIR

- Favicon



También encontraremos imágenes para los elementos interactivos como las puertas y los cofres, que por el momento están incompletos:

- Puerta vertical



- Puerta horizontal



- Cofre



Sprites

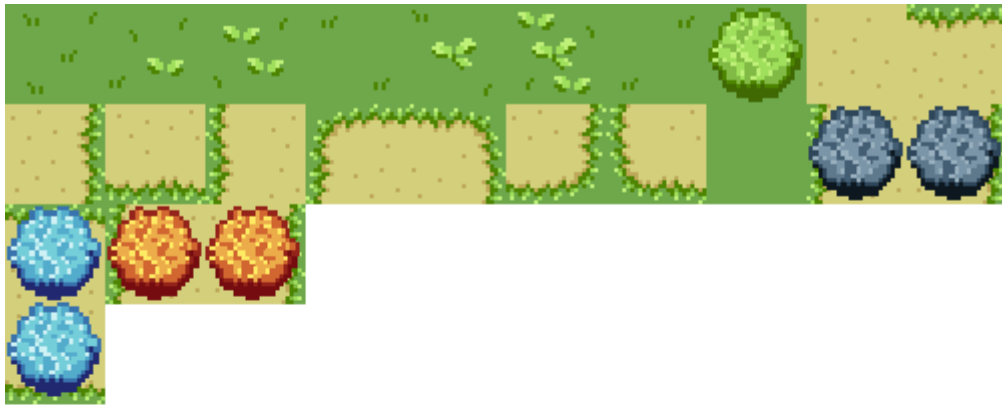
En esta sección encontramos, por el momento, el sprite de Seleni, nuestra protagonista, que ya cuenta con el movimiento implementado. Aunque probablemente se modificará en un futuro próximo para tratar de hacer un movimiento más natural y añadir un movimiento “idle”, para cuando esté quieta.



En esta sección también se incluirán otros sprites para el movimiento del personaje en los combates, así como el movimiento de los enemigos.

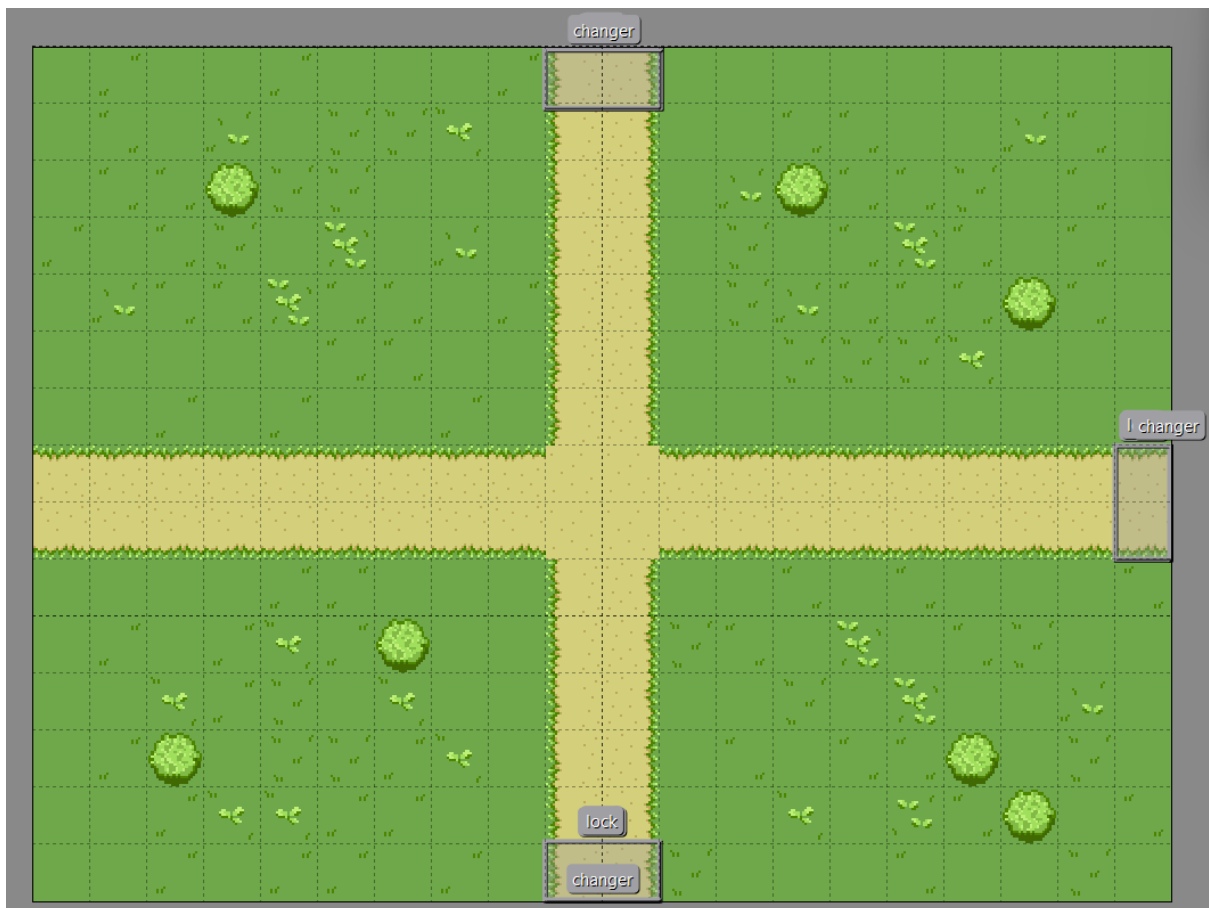
Tilesets y tilemaps

De momento el tileset implementado es el siguiente, aunque irá evolucionando a medida que se desarrollen los escenarios.

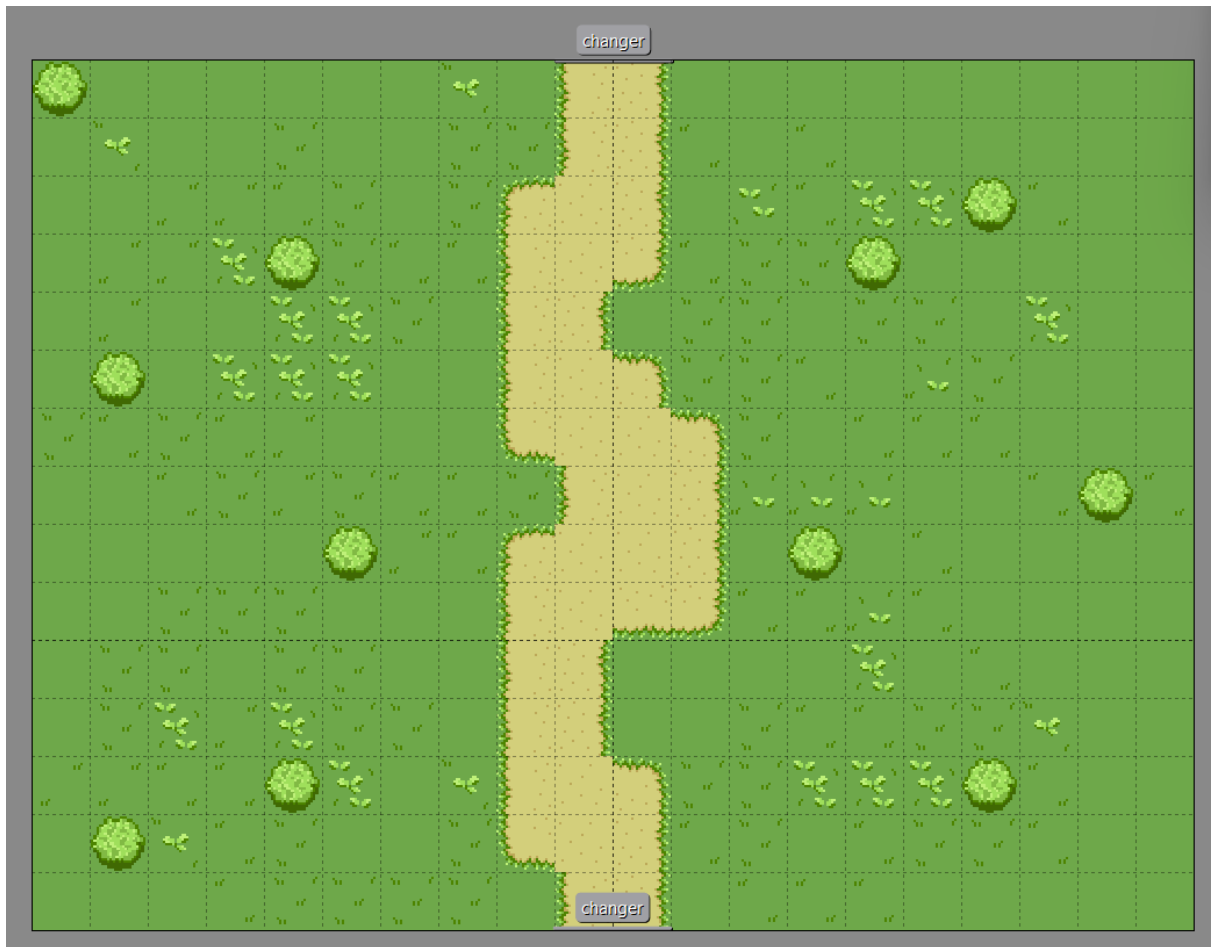


Con este tileset se han implementado los tilemaps de dos escenas utilizando la herramienta Tiled:

- World0_1



- World1_1



Licencias

Todos los assets aquí presentados se pueden utilizar, y están bajo licencia Creative Commons CC.