



Portfolio

Pablo González Arroyo

***Estudiante del Grado en Desarrollo de Videojuegos de la
Universidad Complutense de Madrid (4º)***



"Go Bug It!" es un juego de plataformas y rompecabezas de desplazamiento lateral con una estética cibernética donde el jugador, asumiendo el papel de un virus informático, debe atravesar niveles manipulando a los enemigos y la gravedad para esquivar obstáculos e infectar la computadora.

Desarrollado en un equipo de 4 personas para la asignatura de Proyectos 1 (1ºGDV).

Herramientas utilizadas:

- Unity (motor)
- Piskel (pixel art)
- C# (lenguaje)



"**Maria Pita's Revenge**" es un *RPG de combates por turnos* ubicado en la A Coruña del siglo XVI. En él encarnas a María Pita quien acabó con la vida de un alférez inglés con su propia bandera después de que los ingleses asesinaran a su marido. El jugador deberá ir derrotando a las tropas inglesas hasta llegar a este alférez.

Desarrollado en un equipo de 4 personas para la asignatura de PVLI (2ºGDV).

Herramientas utilizadas:

- Phaser (librería)
- Piskel y Aseprite (pixelart)
- JavaScript (lenguaje)





"Timeless Deck" es un *juego arcade* en el cual el jugador deberá superar distintos niveles combatiendo enemigos. Dispondrás de cartas que te servirán de armas; así que, ¡es tiempo de hacerte con todas!.

Desarrollado en un equipo de 10 personas para la asignatura de Proyectos 2 (2ºGDV).

Herramientas utilizadas:

- SDL2 (librería)
- Piskel y Aseprite (pixelart)
- C++ (lenguaje)



KittySitter

"**KittySitter**" es un *simulador de realidad virtual* en el que podrás sumergirte en una experiencia terapéutica donde acariciar y abrazar a gatitos adorables.

Desarrollado en un equipo de 3 personas para la asignatura de Entornos Interactivos (3°GDV).

Herramientas utilizadas:

- Unity (motor)
- Blender (modelados)
- C# junto a XR Interaction Toolkit (lenguaje y librería)



"**FORGE**" es un *motor de videojuegos* el cual cuenta con todo lo necesario para crear juegos en 3D. Físicas, gráficos, interfaces, entrada, audio, componentes... cuenta con dos demos técnicas: petanca y plataformas.

Desarrollado en un equipo de 11 personas para la asignatura de Proyectos 3 (3ºGDV).

Herramientas utilizadas:

- Visual Studio Community (IDE)
- SDL (input)
- Ogre3D (gráficos)
- IrrKlang (audio)
- Lua y LuaBridge (EC y scripting)
- Bullet (Físicas)



P **G** **A**