

UNITY WORKSHOP



Autor: Daniel Adanegbe Molina

Fecha: 03/11/2025

Indice

UNITY WORKSHOP	1
Indice	2
1. Introducción y concepto del proyecto	3
2. Historia y descripción de los juegos	3
Free Way	3
Ball Runner	3
3. Objetivos del juego	4
Objetivo general del proyecto	4
Objetivos por juego	4
4. Personajes	5
Personajes jugables	5
NPCs (Personajes No Jugables)	5
5. Condiciones de fin de partida	6
6. Controles	7
Controles generales	7
Controles en Free Way	7
Controles en Ball Runner	7
7. Escenas del juego	8
8. HUD (Interfaz del juego)	9
Free Way	9
Ball Runner	9
Menú general	9
Victoria	10
9. Assets utilizados y su función	10
10. Objetos y efectos de sonido	11
Objetos	11
Sonido	12

1. Introducción y concepto del proyecto

Este proyecto consiste en un **workshop de Unity** pensado como un espacio donde **desarrolladores junior** puedan mostrar sus primeros videojuegos sin miedo a equivocarse.

La idea principal es fomentar la creatividad, la práctica y la confianza, creando una pequeña comunidad donde compartir experiencias y aprender a través de proyectos sencillos pero funcionales.

Dentro de este workshop se incluyen **dos juegos diferentes**, cada uno con mecánicas y objetivos propios.

2. Historia y descripción de los juegos

Free Way



Free Way se desarrolla en un **entorno 3D abierto y tranquilo**.

El jugador explora el mapa libremente con el objetivo de **encontrar y recolectar 5 esferas moradas** que están escondidas por los caminos del escenario.

No hay enemigos ni presión de tiempo: es un juego pensado para explorar, relajarse y aprender las bases del movimiento y la exploración en Unity.

Ball Runner



Ball Runner es un juego más dinámico y desafiante.

El jugador controla una **bola azul** cuyo objetivo es **recolectar todos los orbes amarillos del nivel y escapar** para completar la escena.

Cada nivel aumenta progresivamente la dificultad, incorporando **obstáculos y enemigos** que pondrán a prueba la habilidad y rapidez del jugador.

3. Objetivos del juego

Objetivo general del proyecto

El objetivo principal del proyecto es **animar a los desarrolladores principiantes a mostrar su trabajo**, perdiendo el miedo a compartir sus creaciones y mejorando su disciplina como desarrolladores.

Objetivos por juego

Free Way

- Fomentar la exploración libre.
- Aprender a moverse en entornos 3D.
- Recolectar todos los objetos ocultos del mapa.

Ball Runner

- Escapar del nivel tras recolectar todos los orbes.
- Superar obstáculos y enemigos.
- Completar todos los niveles hasta llegar a la final.

4. Personajes

Personajes jugables

Free Way

- Un humano de acera de color blanco que llega a un mundo tranquilo mediante un teletransporte inspirado en *Steven Universe*.

Ball Runner

- Una bola azul ágil, diseñada para resolver puzzles y esquivar peligros con su velocidad.

NPCs (Personajes No Jugables)

Free Way

- No cuenta con NPCs, ya que es un mundo de exploración libre.

Ball Runner

- **Killer:** Cuadrado rojo con inteligencia, diseñado para eliminar al jugador persiguiéndole hasta el fin de la escena.
- **Zombie:** Cuadrado verde con una inteligencia muy baja, con el objetivo de hacer una emboscada al jugador para evadir su victoria.

5. Condiciones de fin de partida

Free Way

- Al recolectar todas las esferas moradas, te llevará a la **escena de victoria**.

Ball Runner

- Si un enemigo toca al jugador, este muere y el nivel se reinicia.
- Al completar todos los niveles, el jugador accede a la **escena de victoria**.

6. Controles

Controles generales

- **ESC:** Pausar el juego

Controles en Free Way

- **Ratón:** Mover la cámara
- **W:** Avanzar
- **A:** Izquierda
- **S:** Retroceder
- **D:** Derecha
- **Shift:** Correr mas rapido
- **Espacio:** Saltar

Controles en Ball Runner

- **W:** Avanzar
- **A:** Izquierda
- **S:** Retroceder
- **D:** Derecha

7. Escenas del juego

- 1. SelectMenu**
- 2. MainMenu**
- 3. FreeWay**
- 4. Game_0**
- 5. Game_1**
- 6. Game_2**
- 7. Victoria**

Cada escena representa una fase distinta del juego, desde el menú inicial hasta la pantalla final de victoria.

8. HUD (Interfaz del juego)

Free Way

- Zona actual
- Objetivo del jugador
- Texto explicativo del objetivo
- Contador de coleccionables
- Temporizador
- Texto de pistas

Ball Runner

- Zona actual
- Objetivo
- Texto del objetivo
- Orbes recolectados
- Temporizador

Menú general





Ambos juegos incluyen un **menú de pausa** (ESC) que permite:


- Continuar la partida
- Acceder a configuraciones
- Salir de la escena actual

Victoria

- Titulo victoria
- Tiempo estimado en ganar
- Turnos (Intentos) necesarios
- Boton para ir repetir la escena (comienza de nuevo al tipo de juego que ha completado)
- **Boton para ir al menu**

9. Assets utilizados y su función

Nombre	Motivo	Enlace
<ul style="list-style-type: none"> Starter Assets – Third Person 	<ul style="list-style-type: none"> Implementación del personaje 3D y sus animaciones. 	Link 
<ul style="list-style-type: none"> Outdoor Ground Textures 	<ul style="list-style-type: none"> Texturas para el terreno. 	Link 
<ul style="list-style-type: none"> Grass and Flowers Pack 1 	<ul style="list-style-type: none"> Assets visuales para vegetación. 	Link 
<ul style="list-style-type: none"> Terrain Sample Asset Pack 	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas para crear montañas y relieve. 	Link 
<ul style="list-style-type: none"> Mixamo (personajes y animaciones) 	<ul style="list-style-type: none"> Uso de personajes animados listos para integrar. 	Link

		<div>sult</div> <div>A 3D digital character model of a man with short blonde hair, wearing a black t-shirt, olive green cargo shorts, and white sneakers. He is standing in a neutral pose on a grey surface against a grey background. A small shadow is cast to his right.</div> <div>Remy</div>
--	--	---

10. Objetos y efectos de sonido

Objetos

- **Purple Collectors:** Objetos obligatoriso para completar el mundo abierto.
- **Yellow Collectors:** Objetos obligatorios para completar niveles en Ball Runner.

Sonido

Pixaby	Effectos de sonido para mejorar el UX, con el sonido de clicks y pickups	Link 537 royalty-free objectives sound effects Download objectives royalty-free sound effects to use in your next project. Royalty-free objectives sound effects. Download a sound effect to use in your next project. object whoosh wind transition effect drop fall impact sound swing Royalty-free sound effects Laser Cannon - Science Fiction Sound JuliusH
--------	--	---

project.

Royalty-free objectives sound effects. Download a sound effect to use in your next project.

object whoosh wind transition effect drop fall impact sound swing

Royalty-free sound effects



Laser Cannon - Science Fiction Sound
JuliusH



picking mobile from table
sarthakraj_308



Transition SFX | Whoosh Sound effect
OxidVideos



Shimmering Object
freesound_community



Transition SFX 2
OxidVideos

