

Geomí

Moisés Campillo Yniesta / moises.campillo@estudiantat.upc.edu
Antonio García Alcón / antonio.garcia.alcon@estudiantat.upc.edu

13 de Diciembre de 2021

Índice

1. El juego: Tiny Run 3D	3
1.1. Datos generales	3
1.2. Hitos de interés	3
1.3. Desarrollo del juego	3
1.4. Referencias	3
2. Descripción del proyecto: Geomi	4
2.1. Controles	4
2.2. Diagrama de ventanas y flow chart	5
2.3. Funcionalidades implementadas	6
2.4. Escenario y entidades	7
3. Metodología	13
4. Conclusiones	22
5. Bibliografía	22

1. El juego: Tiny Run 3D

Tiny Run 3D es un juego casual de avance automático muy simple y entretenido, perfecto para jugar en tus ratos libres. En este juego controlas a una hormiga que deberá recoger a otras de su misma especie a la vez que supera obstáculos que tratan de reducir el número de hormigas reunidas.

1.1. Datos generales

Año de publicación: 2021

Estudio de desarrollo: Best Hyper Casual Game Developer South Korea

Publisher: MondayOFF

Versión actual: 1.3(Android), 1.2.1(IOS)

Plataformas : Android y IOS

Público objetivo: Jugadores Casuales, todas las edades.

1.2. Hitos de interés

El juego cuenta con +1.000.000 de descargas en ambas plataformas. En la Play Store cuenta con una valoración media de 3.7/5.0, mientras que en la APP Store ha tenido una mejor acogida por parte de los usuarios con un 4.5/5.0 .

1.3. Desarrollo del juego

Se desconoce el tiempo empleado en el desarrollo del juego, el número de miembros del equipo y los perfiles que lo componían debido a que el desarrollador (Best Hyper Casual Game Developer South Korea) no tiene página web propia, redes sociales ni referencias donde buscar información acerca de ellos.

La tecnología utilizada para la creación del juego es el motor Unity.

1.4. Referencias

“Tiny Run 3D en Google Play”

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mondayoff.tiny&hl=es_419&gl=US

Enlace a su página en la Google Play Store.

“Tiny Run 3D en APP Store”

<https://apps.apple.com/app/id1565919001#?platform=iphone>

Enlace a su página en la APP Store.

“MondayOFF”

<https://www.mondayoff.me/>

Web oficial del publisher MondayOFF.

“Tiny Run 3D gameplay”

<https://www.youtube.com/watch?v=uuPxF3Q4kVY&t=10s>

Un gameplay de los primeros 12 niveles del juego.

2. Descripción del proyecto: Geomi

Geomi es un juego casual de avance automático en el que controlas una pequeña Araña Geomi con una peculiaridad: las Arañas Geomi son una subespecie procedente de los campos de Mapezaid, capaces de fusionarse para protegerse mejor de los peligros y depredadores que las acechan.

El principal objetivo del juego es reunir el suficiente número de arañas para poder fusionarse y sobrevivir a la dura travesía por los hostiles campos de Mapezaid. Al final de cada viaje las Geomi se verán recompensadas con su manjar favorito, las mariposas Valeriana. El jugador recibirá una valoración dependiendo de la cantidad de Valerianas que consiga atrapar.

2.1. Controles

Para navegar por el menú de la pantalla principal se utiliza el ratón. Con clic izquierdo se seleccionará la opción que quieras:

- Hacer clic en “Play Game” para empezar una partida
- Hacer clic en “Instructions” para entrar en la pantalla con las instrucciones del juego.
- Hacer clic en “Credits” para entrar en la pantalla de créditos.
- Hacer clic en “Exit game” para cerrar el juego.

Desde las pantallas de Instrucciones y Créditos se vuelve al menú principal apretando la tecla “Space” del teclado, como se indica en las propias pantallas.

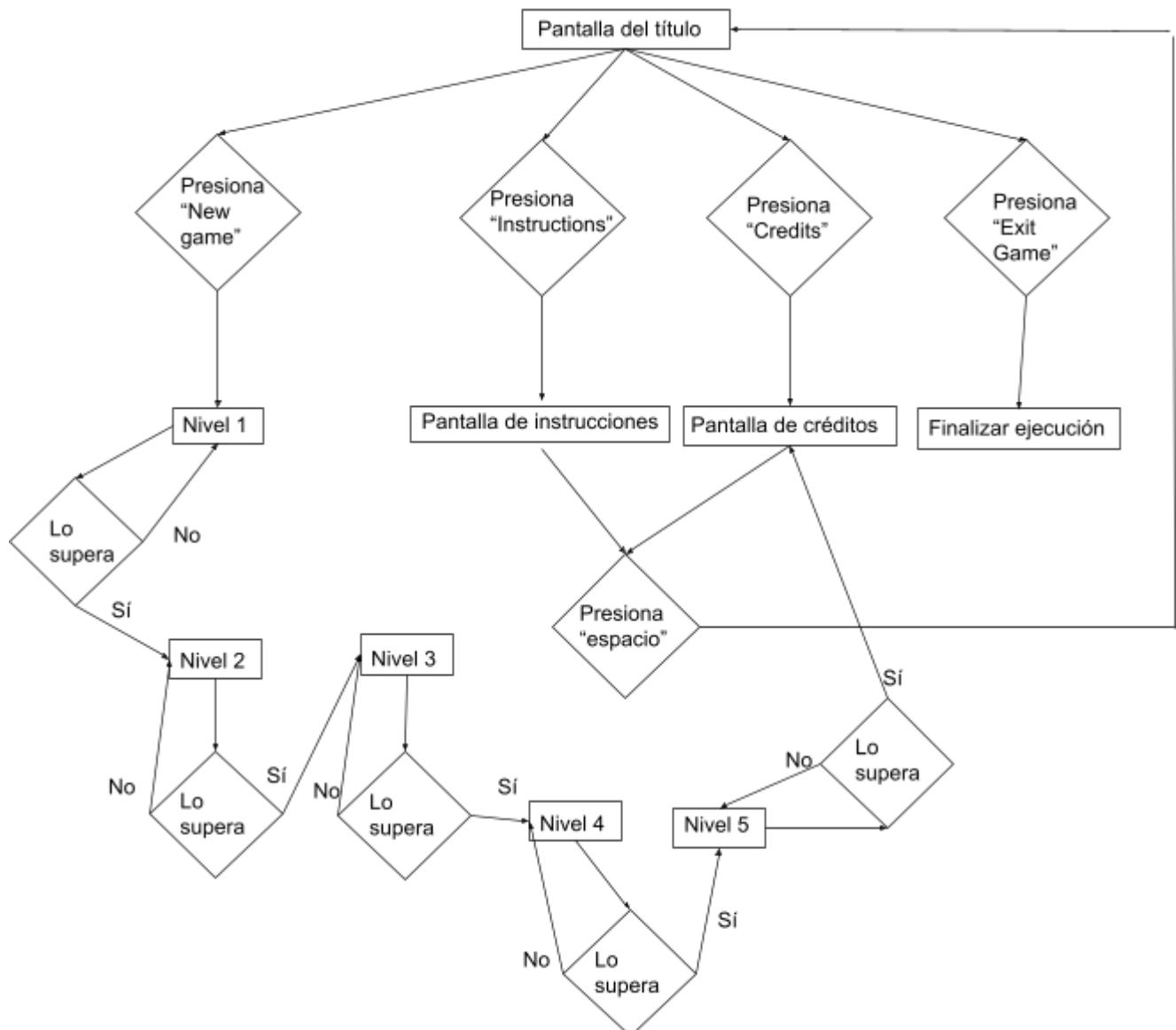
A y D (flechas direccionales izquierda-derecha) para moverse en el eje horizontal y esquivar así los diferentes obstáculos que aparecerán en su camino.

Controles especiales:

- La tecla “G” sirve para activar el “God Mode”, donde los obstáculos no matarán a la araña principal ni a sus seguidoras.
- La tecla “M” sirve para sumar seguidores (solo en el contador para facilitar la depuración del código, éstas arañas añadidas no se materializan en el escenario) o mariposas atrapadas (si se encuentra en la fase 3 del nivel).
- La tecla “N” sirve para restar seguidores (solo en el contador para facilitar la depuración del código, no se destruyen arañas visualmente) o mariposas atrapadas (si se encuentra en la fase 3 del nivel).

- La tecla “0” sirve para ir directamente a la pantalla del Menú Principal.
- La tecla “1” sirve para ir directamente al Level 1.
- La tecla “2” sirve para ir directamente al Level 2.
- La tecla “3” sirve para ir directamente al Level 3.
- La tecla “4” sirve para ir directamente al Level 4.
- La tecla “5” sirve para ir directamente al Level 5.
- La tecla “6” sirve para ir directamente a la pantalla de Créditos.
- La tecla “7” sirve para ir directamente a la pantalla de Instrucciones.

2.2. Diagrama de ventanas y flow chart



2.3. Funcionalidades implementadas

- La araña principal avanza automáticamente hacia delante con una velocidad fija.
- El jugador puede controlar a la araña principal horizontalmente, para reunir más arañas pequeñas, esquivar los obstáculos de su camino y atrapar mariposas.
- Las arañas pequeñas se convierten en seguidoras de la principal cuando ésta las recoge. Estas arañas siguen a la principal hasta que mueren o se fusionan.
- Cuando la araña Geomi principal reúne 12 seguidoras éstas se fusionan en una sola de mayor tamaño que la araña principal, expandiendo a su vez el tamaño del camino por donde se mueve la araña y alejando la cámara de la escena. Esto sucede dos veces en cada nivel.
- Hay 5 niveles, distintos entre ellos, con entidades, ambientación y estética personalizadas. (Los niveles 1 y 2 comparten la ambientación y estética pero no el diseño de nivel. Lo mismo sucede con los niveles 3 y 4).
- Los niveles están decorados a los lados con una serie de riscos rocosos y árboles.
- Hay más de 10 obstáculos distintos, repartidos entre los 5 niveles de manera que encajen con el entorno y la estética del nivel. Estos obstáculos incluyen charcos de veneno para arañas, vallas, muros de roca y la fauna y la flora de los campos de Mapezaid (detallados más adelante en el apartado 2.4).
- Los niveles están repartidos en tres subsecciones. En la primera el jugador debe de reunir 12 arañas para fusionarse y hacerse más grande y expandir el camino, para así poder sortear las vallas y los muros de roca que se encuentran bloqueando la entrada a la segunda subsección. En la segunda subsección el jugador tendrá que volver a reunir 12 arañas para volver a sortear otro obstáculo distinto (más ancho que el de la primera sección) que le impide entrar en la tercera sección. En la tercera y última fase deberá atrapar a las diferentes mariposas Valeriana repartidas por el camino.
- Se le otorga una valoración al jugador al finalizar un nivel dependiendo de la cantidad de mariposas que consiga atrapar en la tercera subsección del nivel.
- El juego cuenta con un menú principal, desde el cual se puede acceder a la pantalla de instrucciones, a la pantalla de créditos, a una nueva partida (empezando por el nivel 1) y donde se puede cerrar el juego.
- Todas las entidades del juego cuentan con animaciones personalizadas, excepto por las vallas, los muros de roca, el decorado y los charcos de veneno.
- El juego cuenta con partículas para simular una lluvia de ceniza, para el momento de la fusión de las arañas y para la muerte de las arañas (tanto la principal como las seguidoras).
- El juego cuenta con interfaz gráfica en el menú principal y en los niveles.
- El juego cuenta con música y efectos de sonido personalizados para la ambientación de cada nivel, sus entidades y diferentes eventos del juego (como la compleción de un nivel, la muerte de la araña o la fusión de éstas).

- El juego cuenta con controles especiales para activar la invulnerabilidad, cambiar de pantalla o nivel a placer y para quitarse y ponerse seguidores reunidos o mariposas atrapadas (dependiendo de la fase del nivel en el que se encuentre).

2.4. Escenario y entidades

Campos de Mapezaid:

Escenario principal donde se desarrolla el juego. Estos hechizantes y peligrosos campos se encuentran a las afueras de la ciudadela de Luthadel, en el lejano planeta Vin. Su particular Luna Roja dota a los campos de su característica iluminación y los volcanes cercanos son los causantes de la continua lluvia de ceniza que los asedia.



Estas duras condiciones medioambientales hacen florecer una fauna y una flora especialmente agresivas. Los campos de Mapezaid son el hábitat de numerosas especies de plantas y animales:

Arañas Geomi:

Estás pequeñas arañas son el personaje principal del juego.

Las Geomi son capaces de fusionarse entre ellas para volverse más grandes y fuertes. Este es su principal mecanismo de defensa contra los depredadores que habitan Mapezaid. Los especímenes de mayor tamaño (llamados usualmente Geomi líderes) buscan otros de su misma especie que sean la mitad de su talla. Cuando éstos reúnen 12 compañeros, se fusionan, doblando así sus proporciones.



Cuando una Geomi líder muere, causa una reacción en cadena en las Geomi que la seguían debido a la conexión que se crea entre ellas para su posterior fusión. Esta conexión solo funciona en un sentido ya que cuando es una de las seguidoras la que fallece, el resto del grupo no se ve afectado.

La comida favorita de las Geomi son las mariposas Valeriana. Se dice que pueden oler su fragancia a más de 500 m de distancia. Cuando notan la presencia de su manjar preferido cerca, no pararán hasta encontrarlo.

Mariposas Valeriana:

Su resistencia a las altas temperaturas les permite habitar en todas las áreas de los campos de Mapezaid.

Consideradas por muchos como mariposas sagradas. En la ciudadela de Luthadel se ha prohibido terminantemente su caza.

Sin embargo, especímenes como las Arañas Geomi encuentran a las Valerianas un manjar exquisito y dedican su vida a su búsqueda. Ésto ha hecho que el odio por las Geomi por parte de los habitantes de Luthadel crezca.



Hace 10 años una partida de Luthadienses trató de acabar con las Geomi, viajando a los campos de Mapezaid cargados con veneno para arañas. Éstos fueron atacados por la fauna y la flora en la parte intermedia de los campos, dejando tras de sí muchos charcos de veneno, que aún hoy día se cobran la vida de muchas Geomi.

Se desconoce cómo fue capaz el grupo de llegar tan lejos en los peligrosos campos. Este hecho se considera todo un logro en Luthadel.

Troncos Mapezarol:

Estos árboles se pueden encontrar en las partes más llanas de los campos.

Son bien conocidos por su agresividad y por su actitud territorial. Siempre están alerta y cuando notan cualquier presencia cerca atacan instintivamente.

Nunca se ha visto a dos especies de Mapezarol juntas. Los expertos ven este hecho como una prueba de que estos árboles son hostiles hasta con los de su propia especie. Sin embargo, nadie ha tenido el valor de intentar trasplantar un Mapezarol para comprobarlo.



Mordedora Ladifro:

Esta flor, coloquialmente conocida como "Ladyflor", se trata de un espécimen altamente agresivo y venenoso que habita las zonas más bajas de los campos de Mapezaid.

Utiliza sus pétalos en forma de pincho para atacar a sus presas.

Las Ladifro no tienen capacidad rotatoria, lo que hace que siempre miren al mismo lugar. Este hecho hace que más de un animal de los campos las tome por plantas inofensivas al pasar por su lado. Sin embargo, si te colocas frente a ellas, atacarán sin dudar.



Su mordedura tóxica es muy potente y puede acabar incluso con los especímenes más grandes de Arañas Geomi en cuestión de milisegundos.

Su aparentemente inofensivo (e inadecuado) apodo de "Ladyflor" ha provocado su búsqueda por parte de los habitantes más inocentes de Luthadel, que han hallado un aciago destino al encontrar dicha flor.

Nadie que se haya colocado frente a una Ladifro en su rango de ataque ha vivido para contarlo.

Giroides Nitaxel:

Popularmente apodados como "Abrazo Gélido". Los Nitaxel pertenecen a la familia de los Giroides, conocidos por su característico baile giratorio. Viven por las zonas intermedias de Mapezaid.

Todos los especímenes de Nitaxel están conectados por las raíces, creando así una red subterránea de refrigeración líquida, que les permite sobrevivir a las altas temperaturas de los campos.



Los expertos aseguran que cuando un Nitaxel fallece, los demás especímenes notan su muerte a través de la red, parando durante un milisegundo su ancestral danza. Ésta se considera su forma de guardar el luto.

Las altas temperaturas de Mapezaid hacen que la fauna se vea atraída por su baja temperatura corporal, causando la muerte de todo lo que sea golpeado por sus pinchos durante su danza giratoria. Empezaron a ser llamados "Abrazo Gélido", debido a este fenómeno.

Caparazones Kazorp:

Los Kazorp son criaturas que cuentan con un duro caparazón con pinchos, que les sirve como defensa frente a los depredadores. Viven en las partes intermedias de Mapezaid. Estos animales se nutren de las temperaturas más estables creadas por los Nitaxel.

Se trata de especímenes muy solitarios desde su nacimiento. Sin embargo, cuando los Kazorp superan ya los 4-5 años de vida, éstos se



disponen a emparejarse con otro ejemplar de su especie.

Cuando los Kazorp se juntan nunca se separan de su pareja. Cuando toman una decisión, éstos pasan los próximos 10 años de su vida girando en círculos con su pareja en frente, expandiendo y retrayendo sus pinchos. Los expertos detallan que ésta es su manera de mostrarle a los demás Kazorp que ya están comprometidos de por vida.

Topo Sataratak:

Los Sataratak son una subespecie de topos con un 93.4% de ceguera. Estos topos padecen de Nictofobia (miedo a la oscuridad). La combinación de estos dos factores hace que, aunque habitan en la parte alta de Mapezaid, la mayoría de avistamientos de Sataratak se produzcan en la parte intermedia. Esto se debe a que, cuando son lo suficientemente grandes como para mantenerse en pie, éstos huyen a las partes inferiores, presas del miedo que les provoca su casi nula visión.

Las pobres condiciones de vida de estos topos hizo movilizar a cierto sector animalista de la ciudad de Luthadel. Se mandaron partidas de exploradores hace 25 años, que trataron de tranquilizar a los Sataratak poniéndose en su camino. Lamentablemente, la enorme constitución física de los Sataratak y su fuerza desmesurada arrasó con todo a su paso, causando una gran cantidad de bajas entre los exploradores.



Magma-Slime Lateripa Mini:

Se trata de la variante Mini de los slime magmáticos Lateripa.

La peligrosa y casi imposible travesía necesaria para llegar a las partes más altas de Mapezaid, donde habitan estos slime, ha dificultado el estudio de éstos.

Los mayores expertos describen a los Lateripa Mini como no agresivos. Estos especímenes describen un movimiento lateral, semejante a una danza. Algunos investigadores señalan este movimiento como su danza de apareamiento, aunque se desconoce totalmente cómo se reproducen.



Magma-Slime Lateripa Magnum:

Se trata de la variante Magnum de los slime magmáticos Lateripa.

Al contrario que la variante Mini, los Lateripa Magnum son considerados agresivos. Se han advertido comportamientos territoriales en éstos. Se han registrado casos de animales procedentes de partes inferiores de los campos que se adentran en las partes superiores y que son atacados por estos slime.

Usualmente mantienen un movimiento vertical, volteando sobre sí mismos, alertas a posibles invasores. Cuando detectan algún movimiento en su radio de visión, éstos se lanzan hacia delante con la intención de acabar con la amenaza, protegiendo así su territorio. Suelen atacar en parejas, pero también se los ha visto en grupos más grandes.

**Virus N05BA01-2:**

Pronunciado usualmente con "Nosbados". Se trata de una peligrosa mutación del virus N05BA01. El virus original es el componente principal de los venenos para arañas Geomi.

Los gases ascendentes desprendidos por los charcos de veneno que pueblan la parte intermedia de los campos se vieron afectados por la constante lluvia de ceniza y el contraste entre las altas temperaturas de la parte alta con las temperaturas más estables de la parte intermedia (debido a la refrigeración subterránea de los Nitaxel). Estas



condiciones hicieron que Mapezaid se convirtiera en el campo de cultivo perfecto para la mutación.

El famoso virólogo Yslad ha dedicado los últimos 8 años a su estudio. Los resultados de su experimento muestran que estas mutaciones tardan de 3 a 5 meses en formarse completamente.

El virus crece en tamaño y gana conciencia propia pero, debido al largo y doloroso proceso, este queda trastocado. Yslad asegura que su continuo movimiento circular es debido a ello.

Aunque no se trate de un espécimen particularmente agresivo, sigue siendo tan letal como el virus original al entrar en contacto con una Geomi.

3. Metodología

Primer día (13N):

Búsqueda de recursos		Subitems	Owner	Status	Timeline
Buscar Assets		(+)	▼ 5	(@)	Done
Subelementos	Owner			Status	Fecha para hacerlo
Personaje Principal	(+)	(@)	Done	✓ nov. 17	Ambos
Background	(+)	(@)	Done	✓ nov. 17	Ambos
Música y efectos	(+)	(@)	Working on it	! nov. 17	Ambos
Partículas	(+)	(@)	Working on it	! nov. 17	Ambos
Enemigos	(+)	(@)	Working on it	! nov. 17	Ambos
+ Agregar Subelemento					
+ Agregar					nov. 13 - 17

Desarrollo		Subitems	Owner	Status	Timeline
Player		(+)	▼ 3	(@)	Stuck
Subelementos	Owner			Status	Fecha para hacerlo
Movimiento	(+)	(@)	Stuck		
Animaciones	(+)	(@)	Stuck		

Semana 1 (7N-14N):

💡 Búsqueda de recursos

Buscar Assets

Subelementos	Owner	Status	Fecha para hacerlo	Encargado
Personaje Principal	+	Done	✓ nov-17	Ambos
Background	+	Done	✓ nov-14	Ambos
Música y efectos	+	Done	✓ nov-17	Ambos
Partículas	+	Done	✓ nov-17	Ambos
Enemigos	+	Done	✓ nov-17	Ambos
+ Agregar Subelemento				

+ Agregar

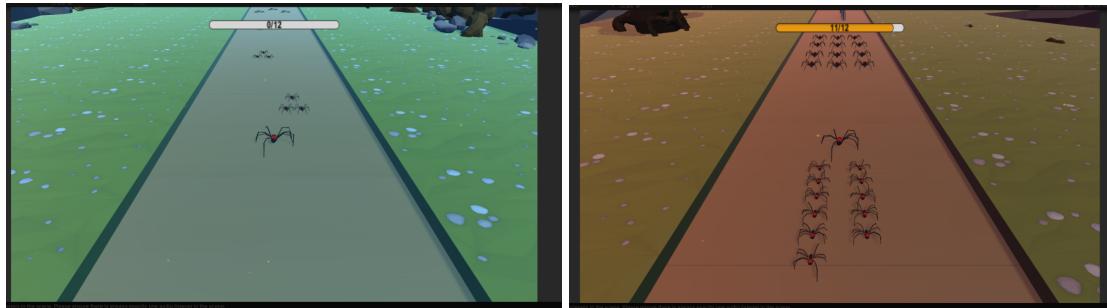
💡 Desarrollo

Player

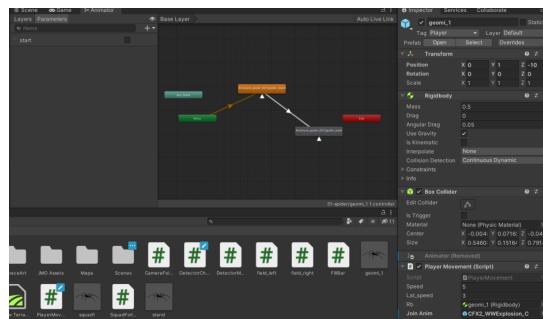
Subelementos	Owner	Status	Fecha para hacerlo	Encargado
Movimiento	+	Done	✓ nov-21	Moi
Animaciones	+	Done	✓ nov-21	Ambos
Partículas y Sonidos	+	Working on it	○ dic. 17	Ambos
Seguidores del player	+	Done	✓ nov-21	Toni
+ Agregar Subelemento				

Background

Subelementos	Owner	Status	Fecha para hacerlo	Encargado
Iluminación	+	Done	✓ nov-21	Ambos
Partículas	+	Done	✓ nov-21	Ambos
Colisiones	+	Done	✓ nov-21	Ambos



Personaje principal y seguidores completados



Animaciones arañas completadas

Puntos tratados en las reuniones de la semana 1:

- Escoger los modelos que mejor encajen con el *background* y la araña.
- Hacer que las arañas que te siguen también se puedan morir con los obstáculos, reduciendo así en 1 el marcador de seguidores.
- Utilizar la “Sample Scene” para generar y modificar todos los obstáculos.
- Incluir en la memoria del proyecto algo de historia sobre el escenario (Campos de Mapezaid) y las entidades del juego para darle un poco más de profundidad y carisma.
- Intentar tener el nivel 1 para usarlo como base para los demás niveles.

Semana 2 (15N-21N):

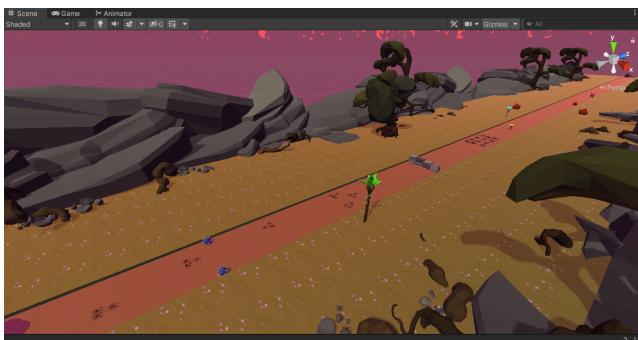
➊ Desarrollo

Subelementos		Owner	Status	Fecha para hacerlo	Encargado
Movimiento	(+)	(👤)	Done	✓ Nov. 21	Moi
Animaciones	(+)	(👤)	Done	✓ Nov. 21	Ambos
Partículas y Sonidos	(+)	(👤)	Working on it	○ dic. 17	Ambos
Seguidores del player	(+)	(👤)	Done	✓ Nov. 21	Toni
+ Agregar Subelemento					

Background					
Subelementos		Owner	Status	Fecha para hacerlo	Encargado
Iluminación	(+)	(👤)	Done	✓ Nov. 21	Ambos
Partículas	(+)	(👤)	Done	✓ Nov. 21	Ambos
Colisiones	(+)	(👤)	Done	✓ Nov. 21	Ambos
+ Agregar Subelemento					

Enemigos					
Subelementos		Owner	Status	Fecha para hacerlo	Encargado
Colisiones	(+)	(👤)	Done	✓ die. 12	Ambos
Animaciones	(+)	(👤)	Done	✓ die. 12	Ambos
+ Agregar Subelemento					

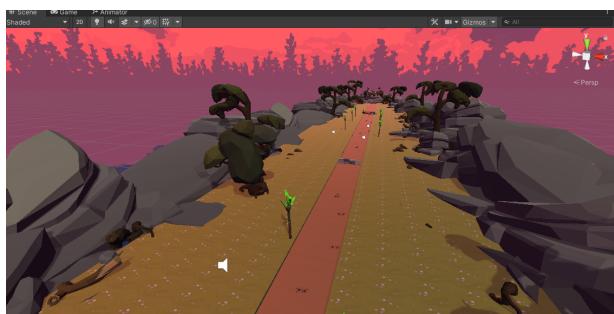
Diseño de niveles					
Subelementos		Owner	Status	Fecha para hacerlo	Encargado
Nivel 1	(+)	(👤)	Done	✓ die. 12	Moi
Nivel 2	(+)	(👤)	Working on it	○ dic. 12	Toni
Nivel 3	(+)	(👤)	Working on it	○ dic. 12	Moi
Nivel 4	(+)	(👤)	Working on it	○ dic. 12	Toni
Nivel 5	(+)	(👤)	Working on it	○ dic. 12	Moi
Creditos	(+)	(👤)	Done	✓ die. 12	Toni
Instrucciones	(+)	(👤)	Working on it	○ dic. 12	Toni
Pantalla del título	(+)	(👤)			Moi



Todos los enemigos y obstáculos completados



Placeholder Pantalla de Inicio



Diseño nivel 1 completado



Pantalla créditos completada

Puntos tratados en las reuniones de la semana 2:

- Cambiar ambientación y estética para los niveles 3, 4 y 5.
- Repartir los niveles que quedaban por diseñar.
- Planificar cómo serían la pantalla de título, los créditos y las instrucciones.
- Intentar hacer un sprint final para terminar el desarrollo del juego entre las próximas dos semanas, para poder tener tiempo para el resto de entregas.

Semana 3 (22N-28N):

💡 Desarrollo



Player

Subelementos	Owner	Status	Fecha para hacerlo	Encargado
Movimiento	⊕	Done	✓ nov. 24	Moi
Animaciones	⊕	Done	✓ nov. 24	Ambos
Partículas y Sonidos	⊕	Done	✓ dia. 17	Ambos
Seguidores del player	⊕	Done	✓ nov. 24	Toni
+ Agregar Subelemento				

Background

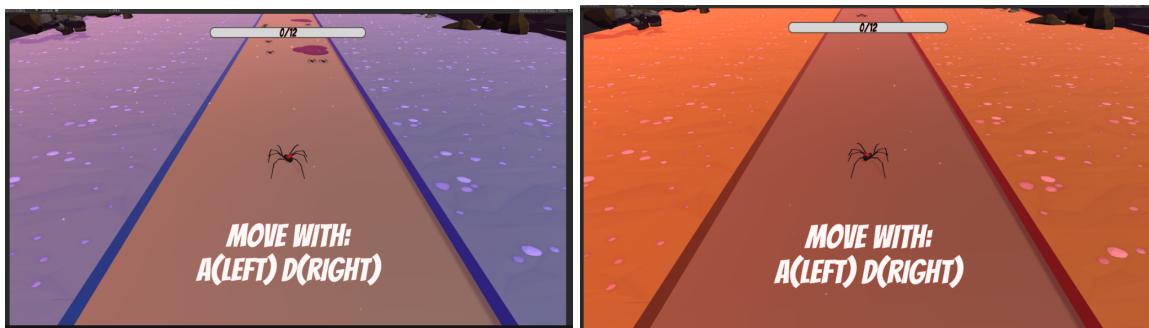
Subelementos	Owner	Status	Fecha para hacerlo	Encargado
Iluminación	⊕	Done	✓ nov. 24	Ambos
Partículas	⊕	Done	✓ nov. 24	Ambos
Colisiones	⊕	Done	✓ nov. 24	Ambos
+ Agregar Subelemento				

Enemigos

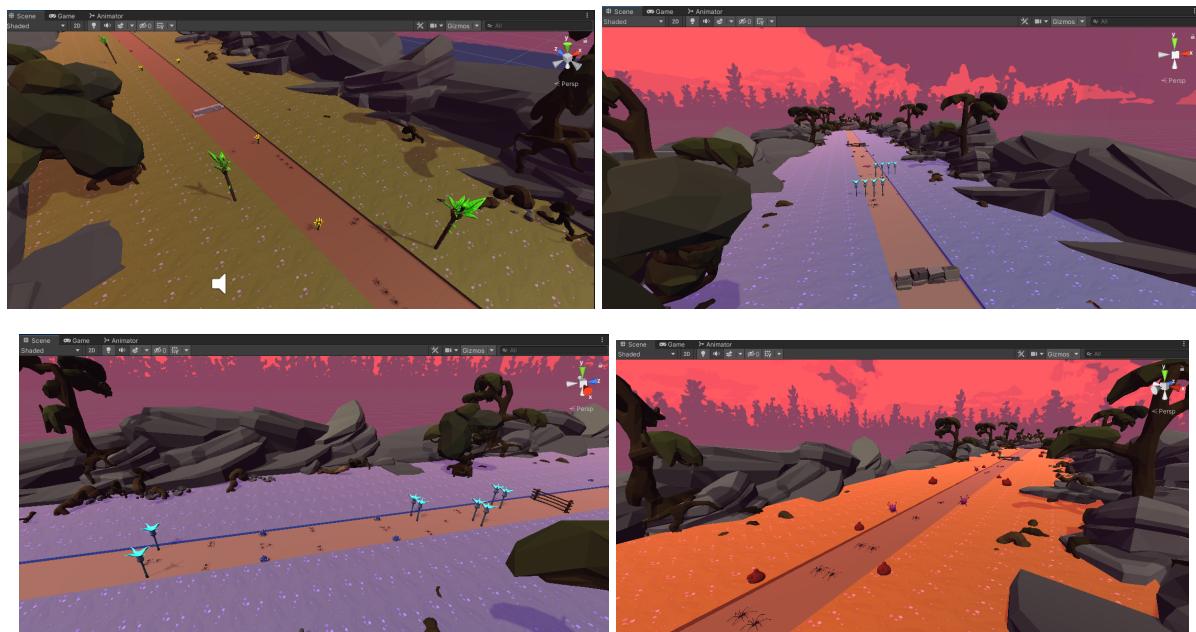
Subelementos	Owner	Status	Fecha para hacerlo	Encargado
Colisiones	⊕	Done	✓ dia. 12	Ambos
Animaciones	⊕	Done	✓ dia. 12	Ambos
+ Agregar Subelemento				

Diseño de niveles

Subelementos	Owner	Status	Fecha para hacerlo	Encargado
Nivel 1	⊕	Done	✓ dia. 12	Moi
Nivel 2	⊕	Done	✓ dia. 12	Toni
Nivel 3	⊕	Done	✓ dia. 12	Moi
Nivel 4	⊕	Done	✓ dia. 12	Toni
Nivel 5	⊕	Done	✓ dia. 12	Moi
Creditos	⊕	Done	✓ dia. 12	Toni
Instrucciones	⊕	Done	✓ dia. 12	Toni



Ambientaciones niveles 3-4 y 5 completadas



Diseño de los niveles 2, 3, 4 y 5 completados



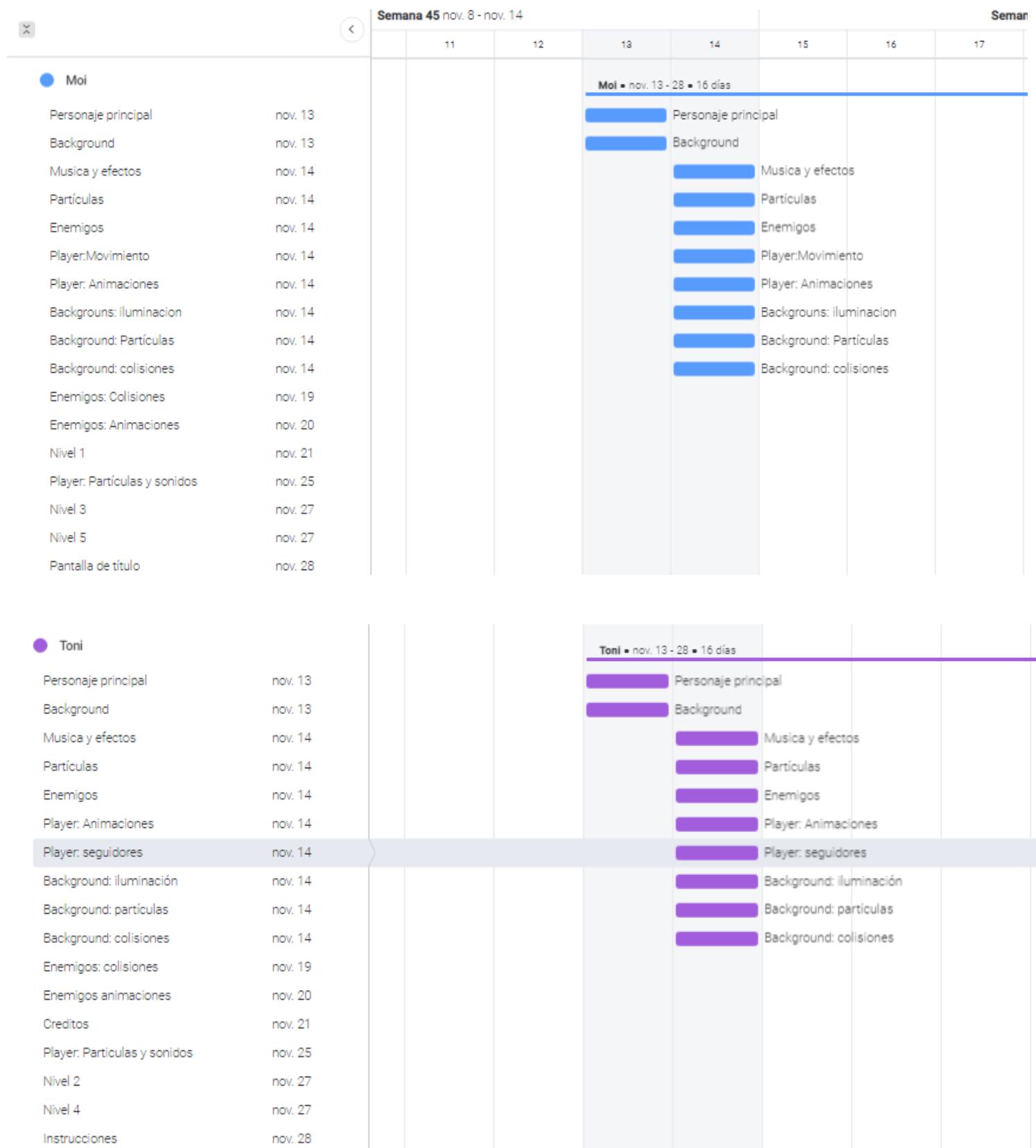
Pantalla de instrucciones y pantalla del menú principal completadas

Puntos tratados en las reuniones de la semana 3:

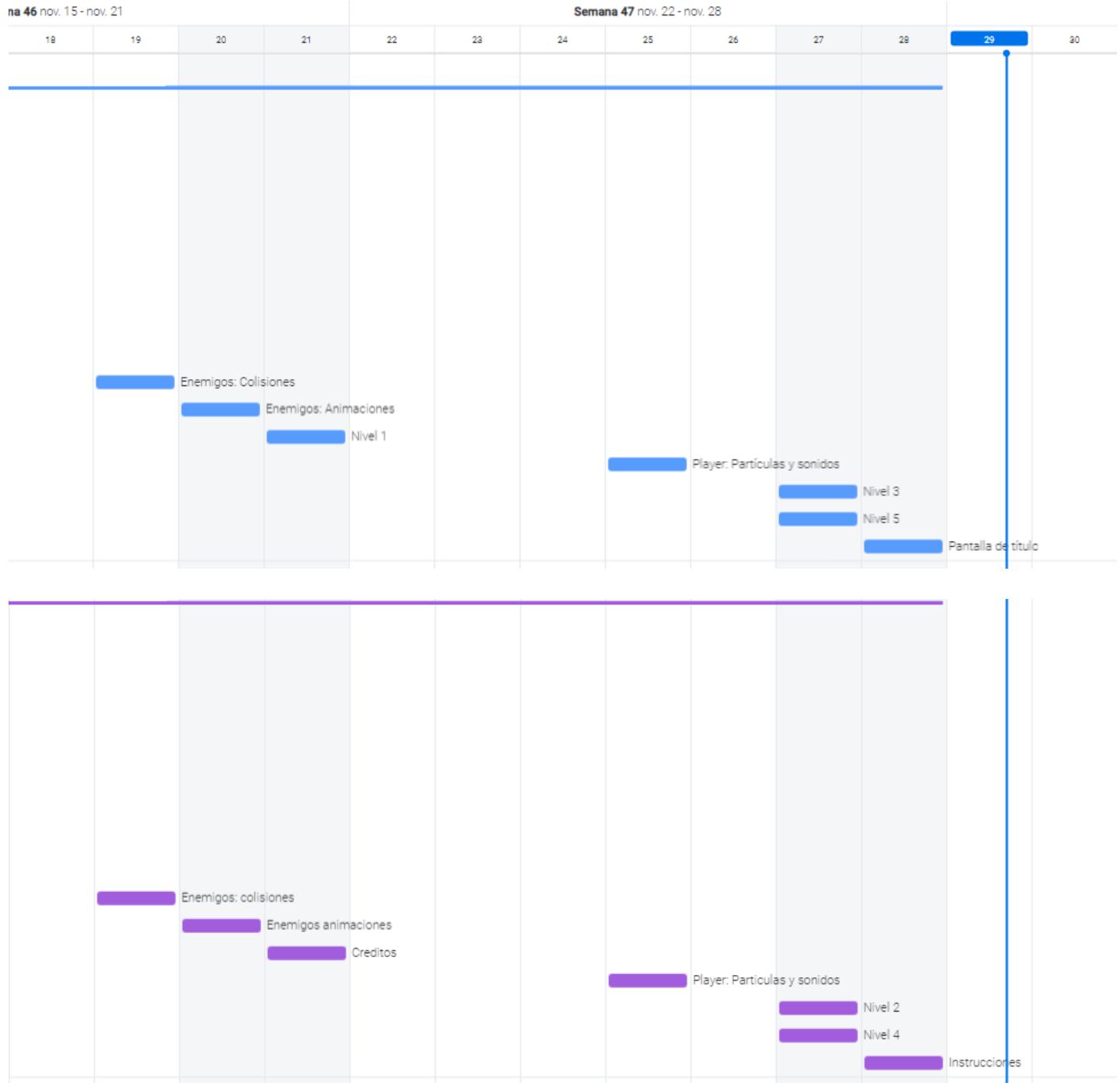
- Finalizar la memoria.
- Crear el ejecutable para la entrega y hacer el video.

Memoria: Geomi

Diagrama de Gantt:



Memoria: Geomi



4. Conclusiones

Nuestra valoración final del proyecto es bastante positiva. En cuanto al trabajo en equipo y la organización del proyecto, nos sentimos satisfechos con nuestro desempeño. Hemos sabido paralelizar el desarrollo de Geomi de manera que hemos podido cumplir con los objetivos que nos impusimos nosotros mismos desde el día uno al empezar con el juego.

Personalmente, nuestra parte favorita de Geomi ha sido el diseño de niveles. Creemos que hemos sido capaces de crear una escalada de dificultad bastante divertida y desafiante. En especial, estamos muy orgullosos del resultado final del quinto y último nivel.

Como resultado general, Geomi nos parece un juego compacto, bien definido con sus distintas ambientaciones en cada nivel y su variedad de entidades.

5. Bibliografía

“Documentación de Unity 3D”

<https://docs.unity3d.com/Manual/UnityManual.html>

Documentación online del motor de desarrollo Unity3D

“Unity Asset Store”

https://assetstore.unity.com/?gclid=Cj0KCQiAkZKNBhDiARIsAPsk0WjeJrzD3XqQx6WXqfwlnkf17gSZSPZEdXOhmrV74fUxwAtZfimcaQaAm8GEALw_wcB&gclsrc=aw.ds

Tienda de Assets del motor de desarrollo Unity3D

“Spider modelo 3D”

<https://free3d.com/3d-model/spider-257546.html>

Modelo 3D usado para hacer a las arañas Geomi, personaje principal del juego

“Shapeforms Audio Free Sound Effects”

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/shapeforms-audio-free-sound-effects-183649>

Asset de efectos de sonido para Unity3D

“Meshtint Free Burrow Cute Series”

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/creatures/meshtint-free-burrow-cute-series-184837>

Modelo 3D gratuito usado para hacer a los Topos Sataratak

"RPG Monster Partners PBR Polyart"

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/creatures/rpg-monster-partners-pbr-polyart-168251>

Modelos 3D usados para hacer los Virus N05BA01-2.

"RPG Monster Duo PBR Polyart"

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/creatures/rpg-monster-duo-pbr-polyart-157762>

Modelos 3D usados para hacer los diferentes tipos de slime y los caparazones Kazorp.

"RPG Title Screen Music Pack"

<https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/rpg-title-screen-music-pack-135958>

Asset de canciones para Unity3D

"Dynamic Enemy Plants"

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/dynamic-enemy-plants-136355>

Conjunto de modelos 3D usados para la flora de Mapezaid

"Simplistic Low Poly Nature"

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/simplistic-low-poly-nature-93894>

Conjunto de modelos 3D donde se encuentra el modelo usado para las mariposas Valeriana

"Cartoon FX Free"

<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/cartoon-fx-free-109565>

Asset con diferentes partículas 3D

"Remake - Stylized Meadows Mega Art Pack"

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/trees/remake-stylized-meadows-mega-art-pack-123574>

Modelos 3D utilizados para crear el entorno de los campos de Mapezaid

"monday.com"

<https://monday.com/lang/es/>

Página utilizada para crear tanto el diagrama de gantt como para la planificación