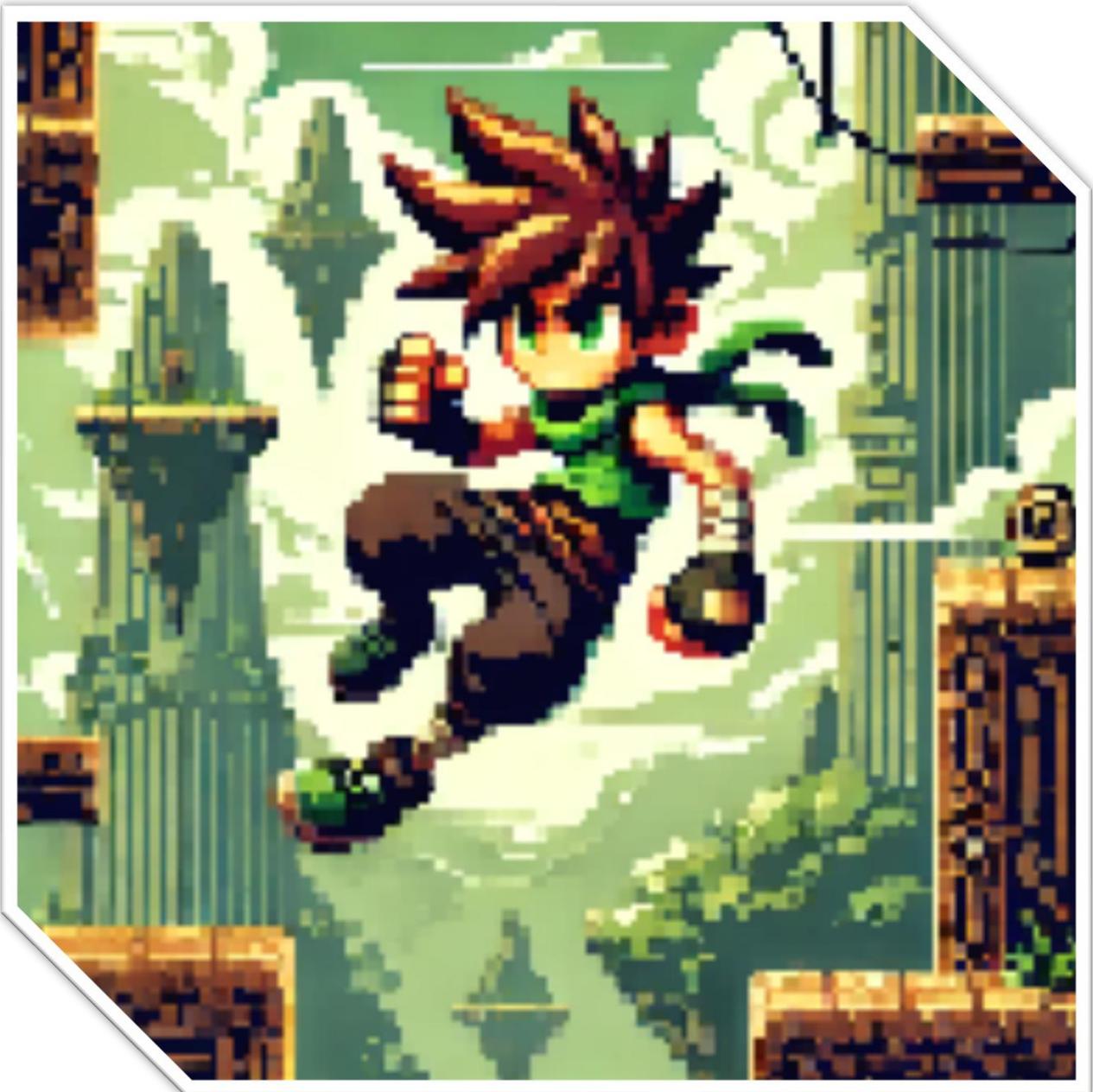


## *Las Aventuras de Riven*



## **1. Introducción**

-  Breve descripción del juego
-  Género y estilo visual
-  Objetivo principal del juego

## **2. Historia y Narrativa**

-  Sinopsis general
-  Protagonista: Riven, descripción del personaje
-  Enemigos.
-  Ubicación.
-  Línea temporal.

## **3. Jugabilidad y Mecánicas**

-  Movimientos básicos.
-  Combate.

## **4. Diseño de Niveles**

-  Estructura general del juego
-  Ejemplo de nivel
-  Dificultad y progresión

## **5. Aspectos Técnicos**

-  Motor de juego: Godot 4.3
-  Lenguaje de programación: GDScript
-  Sistemas implementados
  -  Colisiones y físicas
  -  Interfaz de usuario

## **6. Arte y Sonido**

-  Estilo visual del juego
-  Música y efectos de sonido

## **7. Integraciones y Herramientas**

-  Herramientas externas (edición de sprites, sonido, etc.)

## **8. Conclusión**

-  Resumen del documento
-  Expectativas y visión del futuro para el juego

## **9. Webgrafía**

## **1.Introducción.**

**1.1-Descripción:** Las Aventuras de riven es un juego de plataformas en 2D donde tienes que fusionar la velocidad y la precisión en saltos para obtener la copa dorada. Donde hay múltiples obstáculos como plataformas móviles, saltos de precisión y enemigos.

**1.2-Genero y Estilo:** Esta orientado a una ciudad urbana nocturna con estilo pixel art que es caracterizado por pertenecer a un subgénero de plataformas de precisión.

**1.3-Objetivo Principal:** Esta diseñado para ser juego de speedrun donde tienes el objetivo principal de llegar lo más rápido posible.

## **2.Historia y Narrativa.**

**2.1-Sinopsis:** En un futuro distópico, donde la ciudad nunca duerme y las sombras ocultan peligros invisibles, un ágil mensajero clandestino debe atravesar los tejados y estructuras abandonadas a la máxima velocidad. Cada segunda cuenta en esta carrera contra el tiempo, donde la precisión y los reflejos son la clave para esquivar trampas mortales, evitar patrullas y alcanzar el objetivo antes de que sea demasiado tarde.

Con un diseño de niveles desafiante y mecánicas de movimiento rápido, este juego de plataformas pone a prueba tus habilidades mientras buscas la ruta más eficiente para llegar a la meta. ¿Serás capaz de establecer el mejor tiempo y convertirte en una leyenda de la ciudad?

**2.2-Protagonista:** Este personaje es un ágil y determinado corredor, posiblemente un mensajero o fugitivo en un mundo urbano peligroso. Su diseño pixel art muestra una estética ninja o de luchador callejero, con un atuendo ajustado que favorece la movilidad. Su cabello desordenado y expresión seria reflejan su actitud decidida y lista para la acción.

Lleva un traje oscuro con detalles en tonos azulados y blancos, lo que sugiere que está diseñado para el sigilo y la velocidad. Sus vendas en los pies pueden indicar que se especializa en técnicas de parkour o combate rápido. Su postura, con un brazo preparado para la acción, transmite confianza y determinación.

En el contexto del juego, probablemente sea el protagonista, enfrentando desafíos de plataformas y obstáculos con velocidad y precisión en un entorno urbano hostil.

**2.3-Enemigos:** En Las Aventuras de Riven, los enemigos que acechan en las sombras no son simples obstáculos, sino entidades que desafían la velocidad y la precisión del protagonista. Entre ellos destacan:

⌚ Fantasma Errante – Un espectro sombrío que deambula por las plataformas, atravesando paredes y persiguiendo a Riven si se acerca demasiado. No puede ser derrotado, solo evitado. Su presencia etérea lo hace impredecible y letal.

⼼ Moco Verde – Una criatura gelatinosa que rebota sin control, bloqueando caminos estratégicos. Su cuerpo pegajoso ralentiza a Riven si entra en contacto con él, dificultando los saltos y reduciendo la velocidad. Algunos incluso pueden dividirse en entidades más pequeñas al tocarlos.

**2.4-Ubicación:** La historia se desarrolla en **Neo-Tokai**, una ciudad futurista envuelta en una atmósfera de neón y misterio. Sus edificios en ruinas, callejones oscuros y tejados repletos de trampas forman un laberinto mortal donde solo los más hábiles pueden sobrevivir. Este lugar solía ser un centro de desarrollo tecnológico, pero ahora está abandonado y controlado por fuerzas desconocidas.

**2.5-Línea Temporal:** Las Aventuras de Riven transcurre en un futuro cercano, donde la tecnología y lo paranormal coexisten en una metrópolis decadente. Aunque la humanidad ha avanzado en infraestructura y seguridad, la ciudad está plagada de peligros ocultos, criaturas espirituales y experimentos fallidos que han dado lugar a entidades como los fantasmas y los mocos verdes.

### **3.Jugabilidad y Mecánicas.**

**3.1-Movimientos básicos:** Riven es un personaje ágil y veloz, diseñado para moverse con fluidez por los entornos desafiantes de Neo-Tokai. Sus habilidades principales incluyen:

➡ Movimiento: Usa A y D para desplazarte a la izquierda y derecha con rapidez. Riven mantiene un control preciso de la velocidad, permitiéndote realizar maniobras ajustadas.

□ Salto (SPACE): Un salto ágil que le permite sortear obstáculos y enemigos. Puede encadenar saltos con precisión para recorrer plataformas estrechas o alcanzar lugares elevados.

□ Golpe (Clic Izq.): Un ataque cuerpo a cuerpo rápido. Útil para derribar obstáculos débiles o repeler enemigos pequeños como los mocos verdes

## **3.2-Combate:**

- ◊ Opción Sigilosa: Evitar enemigos, priorizando el movimiento rápido y el parkour.
- ◊ Opción Ofensiva: Atacar estratégicamente a los enemigos que bloquean el camino, usando golpes rápidos.
- ◊ Flujo de Combate: La clave es mantener la velocidad y decidir cuándo atacar o esquivar. Un mal movimiento puede significar perder segundos valiosos en el recorrido.

¡Cada enemigo es un obstáculo que debes superar con astucia y reflejos!



## **4.Diseño de niveles.**

### **4.1-Estructura general del juego:**

Elegiste esta estructura de archivos para Las Aventuras de Riven porque sigue una organización lógica y modular dentro de **Godot**, facilitando el desarrollo, mantenimiento y escalabilidad del juego.

1. **Audios:**
  - Separa los efectos de sonido y la música del juego.
  - Permite gestionar fácilmente archivos de audio como pasos, golpes y ambientación.
2. **Escenas:**
  - Cada nivel, personaje y objeto interactivo tiene su propia escena.
  - Facilita la reutilización y modificación sin afectar el resto del juego.
3. **Fuentes:**
  - Contiene las tipografías utilizadas en la UI y los textos del juego.
  - Permite mantener un diseño coherente en los menús e interfaz.
4. **Imágenes:**
  - Almacena los sprites, fondos y assets gráficos organizadamente.
  - Permite mejorar la eficiencia de carga y gestión de los recursos visuales.
5. **Scripts:**
  - Separa el código en archivos específicos para cada sistema (jugador, enemigos, UI, etc.).
  - Mejora la modularidad y facilita la depuración.
6. **export\_presets.cfg:**
  - Contiene configuraciones para exportar el juego a distintas plataformas.
7. **icon.svg & IconoApp.png:**
  - Define los íconos de la aplicación y el motor.

#### **4.2-Ejemplo de nivel:**



### **5. Aspectos Técnicos.**

#### **5.1-Motor de juego: Godot 4.3**

Utiliza el motor Godot 4.3, que permite una ejecución fluida y optimizada para juegos en 2D.

Soporte para GDScript y C#, facilitando la implementación de mecánicas rápidas y eficientes.

Sistema de TileMaps ideal para la ambientación del juego.

Física optimizada para plataformas, asegurando controles precisos y respuesta instantánea del personaje.

#### **5.2-Lenguaje de programación: GDScript**

- Ligero y eficiente, ideal para manejar mecánicas de velocidad y precisión.
- Sintaxis simple y similar a Python, facilitando un desarrollo rápido.
- Integración total con Godot, sin necesidad de dependencias externas.
- Optimización automática de recursos, permitiendo una ejecución fluida en tiempo real.

- ◊ Movimiento del personaje: Sistema de física con detección de colisiones para saltos precisos.
- ◊ Control de cámara: Suavizado de seguimiento para mantener la fluidez del juego.
- ◊ Manejo de efectos visuales y sonidos: Sincronización de animaciones y sonidos con las acciones del jugador.

### **5.3-Sistemas implementados**

Motor de físicas 2D de Godot 4.3, asegurando movimientos fluidos y precisos.

Uso de CharacterBody2D para manejar el desplazamiento de Riven con detección de colisiones.

Implementación de raycasts para detectar el suelo y evitar errores en los saltos.

Colisiones dinámicas con enemigos y trampas, afectando la velocidad y movilidad del jugador.

Plataformas móviles y temporales, que requieren precisión en los movimientos.

HUD minimalista, mostrando:

⌚ Vida o intentos restantes.

Menú de pausa, con opciones de reinicio, ajustes y salida.

Pantalla de resultados, mostrando estadísticas del nivel y permitiendo repetirlo para mejorar tiempos.

Animaciones en la UI para transiciones suaves y feedback visual.

## **6.Arte y Sonido.**

### **6.1-Estilo visual del juego**

- ✍ Pixel Art clásico, con un enfoque en escenarios urbanos en ruinas 🏙 y una atmósfera de misterio ☝.
- ⌚ Paleta de colores terrosos y apagados ⚡ ●, con contrastes naturales para diferenciar zonas del nivel.

Fondos estáticos con detalles en segundo plano, creando una sensación de inmersión sin elementos distractores.

Animaciones fluidas, enfocadas en los movimientos del personaje y enemigos .

Diseño claro de plataformas y obstáculos, asegurando que el jugador pueda diferenciar caminos sin elementos peligrosos marcados artificialmente.

## 6.2-Música y efectos de sonido

Música de ambiente, suave pero inmersiva, adaptándose al ritmo del juego.

Sonidos clave en el gameplay:

Sonido de ganar: Melodía corta y gratificante al completar el nivel.

Sonido de perder: Efecto de caída o eco apagado, indicando el fallo.

Sonido de recibir daño: Un sonido sutil pero reconocible, evitando saturación sonora.

# 7.Integraciones y Herramientas.

## 7.1-Herramientas externas

### Edición de Sprites y Gráficos

Aseprite – Creación y animación de sprites en pixel art con herramientas avanzadas de dibujo.

GIMP – Usado para reescalar imágenes sin perder calidad.

Remove.bg – Eliminación de fondos en imágenes para limpieza y optimización de sprites.

### Edición y Conversión de Sonido

Convertio – Conversión de archivos de audio a formatos compatibles con Godot 4.3.

### Gestión de Recursos y Colaboración

GitHub – Control de versiones y almacenamiento del código y recursos.

## **8.Conclusion.**

### **8.1-Resumen del documento.**

❖ Las Aventuras de Riven es un juego de plataformas en 2D, diseñado con un enfoque en velocidad y precisión, donde el jugador debe recorrer un nivel desafiante evitando obstáculos y enfrentando enemigos. Desde su desarrollo en Godot 4.3 con GDScript, hasta la integración de gráficos en pixel art, música ambiental y efectos de sonido reactivos, cada elemento ha sido cuidadosamente trabajado para ofrecer una experiencia fluida e inmersiva.

Diseño de un nivel único, con progresión de dificultad ajustada.

Implementación de físicas precisas y colisiones bien optimizadas.

Interfaz de usuario intuitiva y minimalista, enfocada en la jugabilidad.

Estilo visual clásico en pixel art, con escenarios urbanos en ruinas.

Diseño sonoro con música ambiental y efectos bien equilibrados.

Uso de herramientas externas (Aseprite, GIMP, Remove.bg, Convertio) para optimizar los assets gráficos y de sonido.

### **8.2-Expectativas y Vision de Futuro.**

El juego tiene el potencial de expandirse con nuevos niveles, mecánicas adicionales y un sistema de speedrun con clasificaciones para fomentar la rejugabilidad.

También se podría mejorar con la integración de un sistema de historia más profunda o incluso un modo desafío con obstáculos aleatorios.

## **9.WebGrafia.**

🎮 Desarrollo y Programación en Godot

❖ Tilemap en Godot – Tutorial sobre la implementación de Tilemaps.

🔗 [https://youtu.be/0Q2t\\_oHzZFA](https://youtu.be/0Q2t_oHzZFA)

❖ Movimiento del personaje en Godot – Explicación detallada del sistema de movimiento.

🔗 <https://www.youtube.com/watch?v=6hj6PwndLJE>

- ◊ Video de ayuda para desarrollo en Godot

🔗 <https://www.youtube.com/watch?v=lO7veY5urHU>

- ◊ Otro tutorial sobre Godot y mecánicas de plataformas

🔗 <https://youtu.be/g9eqGhus59Q?si=vhgFxzvjlsvByK>

- ◊ Menú de inicio en Godot – Implementación de un Start Menu.

🔗 <https://www.youtube.com/watch?v=hyTu5ZTR5Yk&list=PLNEAWvYbJJ9mEp3uFoCbyWs8AJuKgQHMP/>

⌚ Gráficos y Assets

- ◊ Sprites de personaje estilo shinobi

🔗 <https://craftrpix.net/freebies/free-shinobi-sprites-pixel-art/>

- ◊ Tileset de zona urbana en ruinas

🔗 <https://craftrpix.net/freebies/free-exclusion-zone-tileset-pixel-art/>

- ◊ Fondos de ciudad en pixel art

🔗 <https://free-game-assets.itch.io/free-city-backgrounds-pixel-art>

- ◊ Icono de corazón (HUD de vida)

🔗 <https://www.pngegg.com/es/png-nymsb/download>

- ◊ Botones y controles de pantalla
- 🔗 <https://kenney.nl/assets/onscreen-controls>
  
- ◊ Teclas de acción para interfaz
- 🔗 <https://kenney-assets.itch.io/1-bit-pixel-input-prompts-16/>
- 🔗 <https://dizeoakamatsu.itch.io/ui-buttons-20x16-px/>
  
- 🎵 Sonido y Música

  - ◊ Sonidos de ambiente y efectos especiales
  - 🔗 <https://pixabay.com/es/sound-effects/search/jugador/?pagi=2>
  
  - ◊ Sonido de fondo del juego
  - 🎶 Sound Effect by Gaston A-P from Pixabay
  - 🔗 Enlace a sonido
  
  - ◊ Sonido de daño
  - 🎶 Sound Effect by beetpro from Pixabay
  - 🔗 Enlace a sonido
  
  - ◊ Sonido de muerte
  - 🎶 Sound Effect by floraphonic from Pixabay
  - 🔗 Enlace a sonido
  
  - ◊ Sonido de ganar
  - 🎶 Sound Effect by Alexander Nakarada from Pixabay

 Enlace a sonido

- ◊ Sonido de monedas
-  [https://www.youtube.com/watch?v=\\_3LWmPAiGl0](https://www.youtube.com/watch?v=_3LWmPAiGl0)

 Herramientas y Utilidades

- ◊ Conversión de audio (MP4 a OGG, etc.)
-  <https://convertio.co/es/>
- ◊ Para exportar el proyecto, es necesario crear una KeyStore (para compilaciones en Android y otros formatos distribuidos).