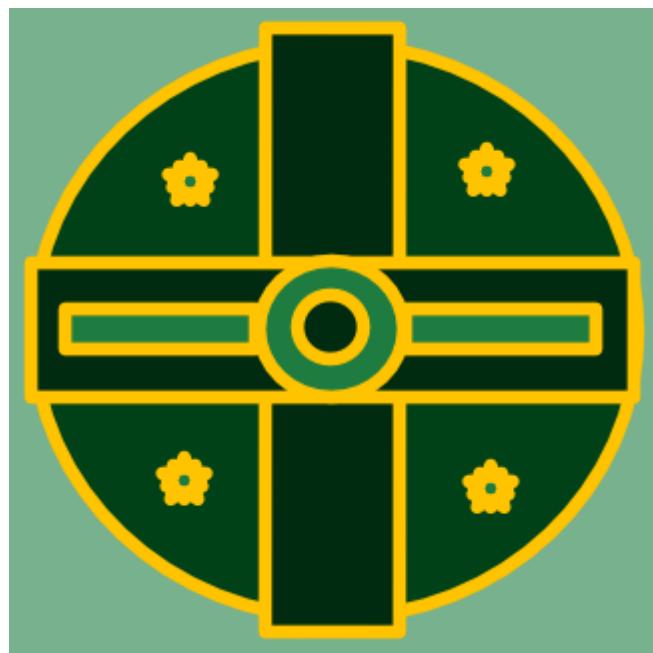


PROYECTO ARTE 2D

FASE 1

VERDELO



Alfonso Jesús Anillo Romero

ÍNDICE

Datos videojuego.....	3
Personaje.....	4
Mapa.....	5
Logotipo.....	6
Imágenes.....	6
Trailer.....	17
Página Web.....	17

Datos videojuego

El videojuego va a consistir en manejar un personaje llamado Verdelo. La temática es **acción**.

Verdelo es como la gente llama a cada uno de los tres hombres que forman parte de un equipo contratado por el ayuntamiento para resolver, de forma violenta, los actos vandálicos, ante una población extremadamente desesperada por tener una ciudad tranquila.

El videojuego consiste en eso, en ser un Verdelo. Cuando una persona comete una fechoría, te acercas a él y comienzas una pelea. Si la ganas, el personaje desaparece, si pierdes se reinicia el nivel.

Los personajes que cometen malos actos salen de color rojo, en lugar del color negro del resto. Los actos vandálicos pueden ser subirse en lo alto de un coche, orinar en árboles o en coches, o robar a personas.

Cada nivel tiene una versión del mapa más complicada. Se empieza con dos o tres personas con las que pelear y conforme se avanza de nivel, aparecen más personajes en rojo, incluso teniendo que participar en peleas grupales.

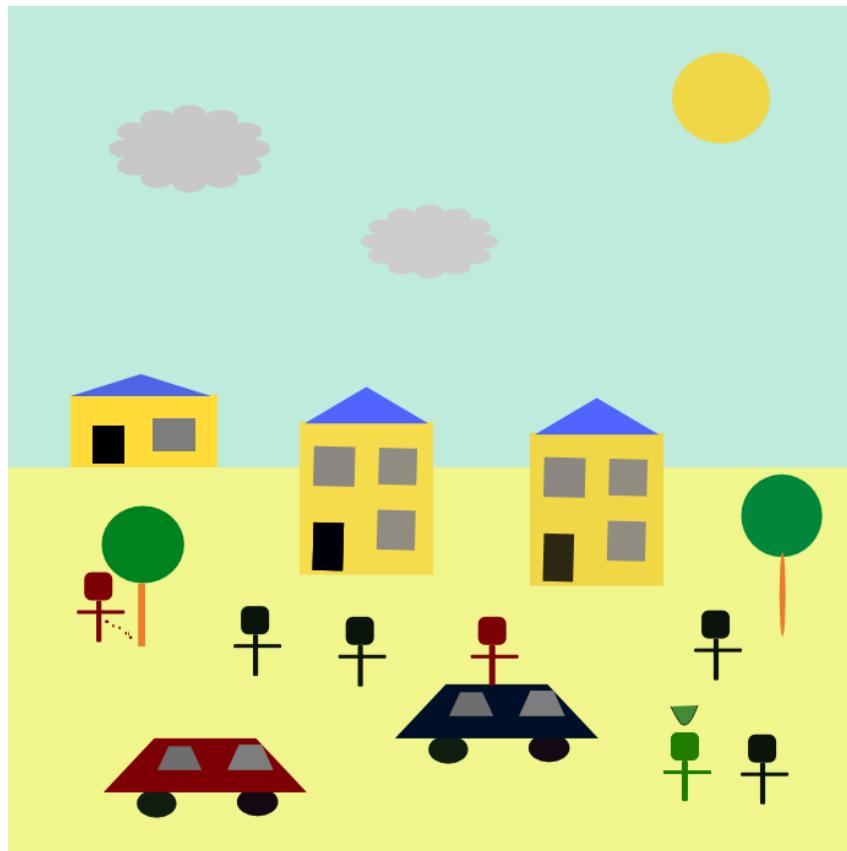
Pelear con un personaje que no está haciendo nada malo es motivo para perder y reiniciar el nivel.

Personaje



Viste con ropas antiguas, estilo a los serenos que antaño vigilaban la ciudad de noche, y siempre de color verde. Verdelo quiere ser reconocido a simple vista, de hecho, es bastante querido por la mayoría de la población.

Mapa



Cuando el juego pasa a la acción, el usuario se encuentra con este sencillo mapa, ya que se quiere mostrar un aspecto simple y arcade.

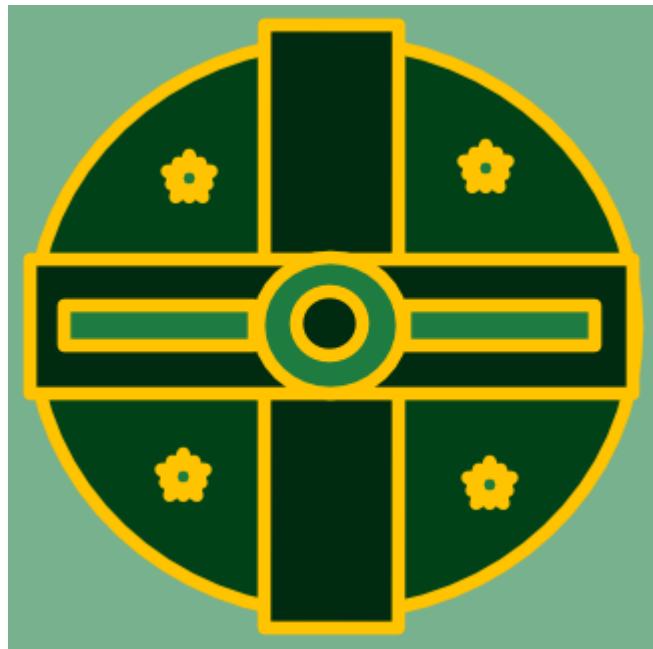
En este caso, hay dos personajes con los que hay que pelear.

El triángulo inverso situado encima del personaje protagonista, es la barra de energía, la cual baja por cada golpe recibido. Si se agota, toca reiniciar el nivel.

Para la realización del mapa de fondo, todas sus secuencias y el logotipo, se ha utilizado la herramienta Affinity. Para la foto del personaje y las secuencias en las que el personaje sale en acción, he utilizado ChatGPT.

Ejemplos de imágenes de Affinity:

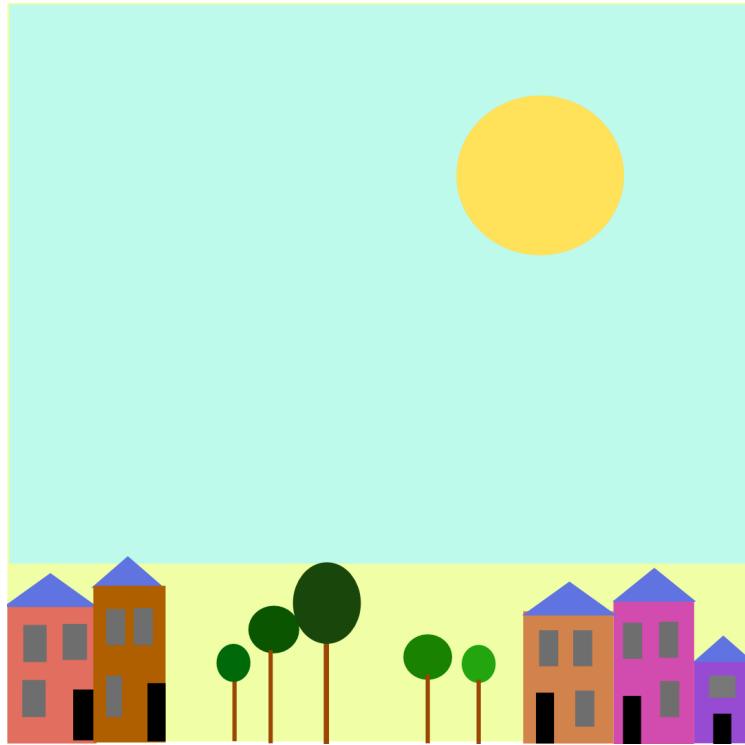
Logotipo



Generado a través de Affinity, he procurado hacer un logo sencillo y fácil de recordar, con diferentes tonos de verde.

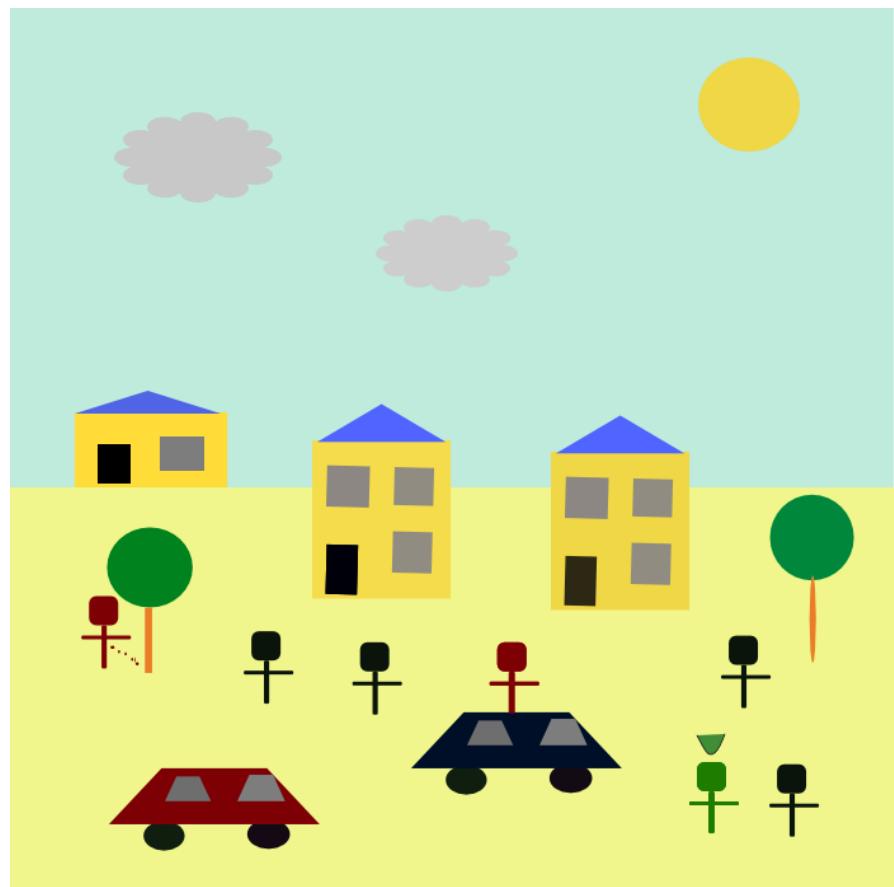
Imágenes

Serendia, ciudad donde se desarrolla la trama:

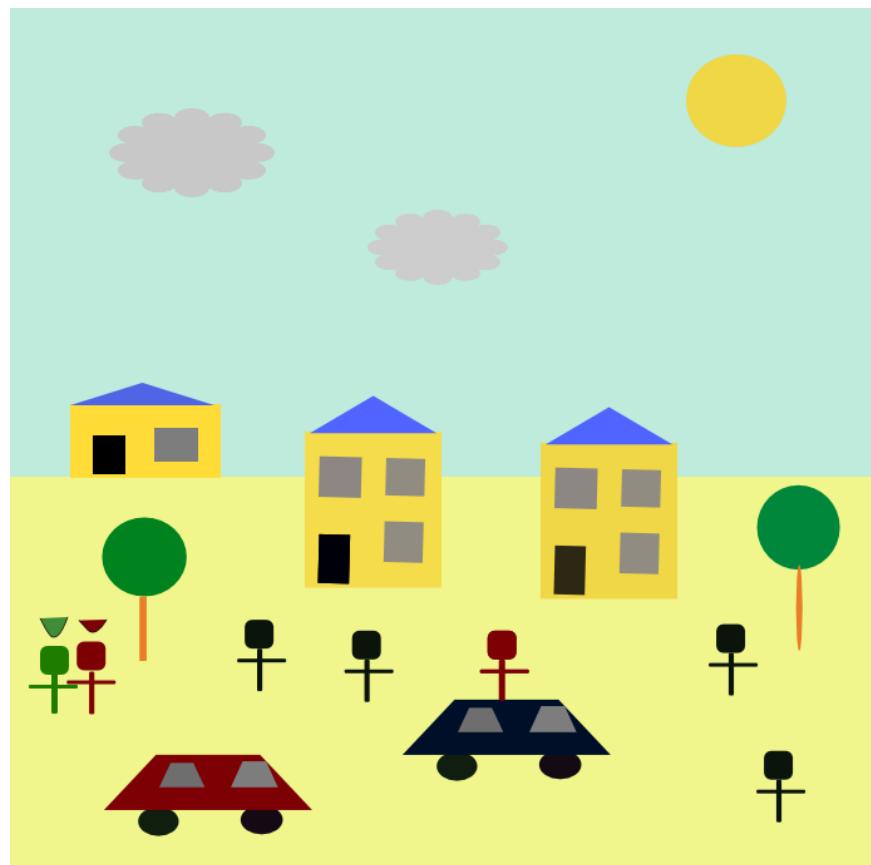


Secuencias:

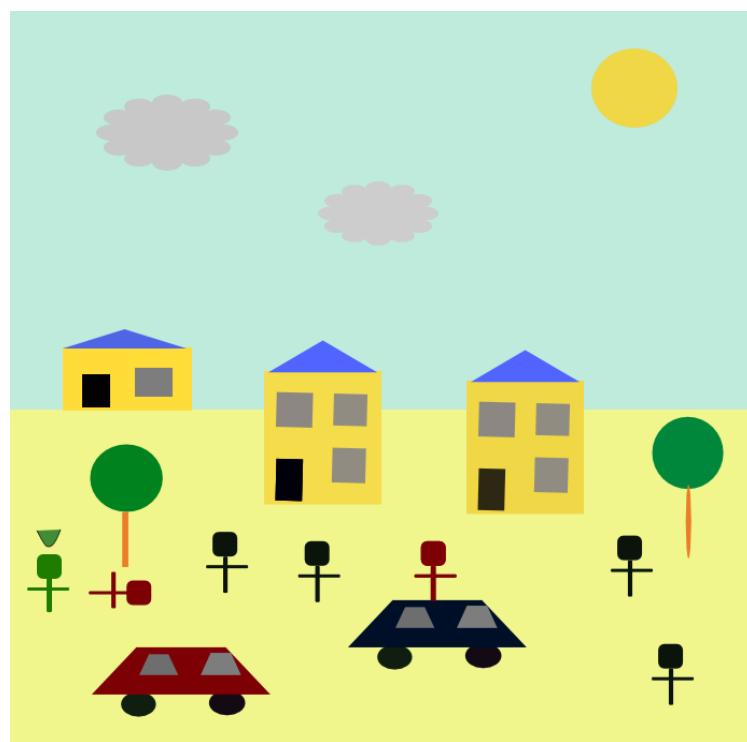
Secuencia mapa inicial de nivel:



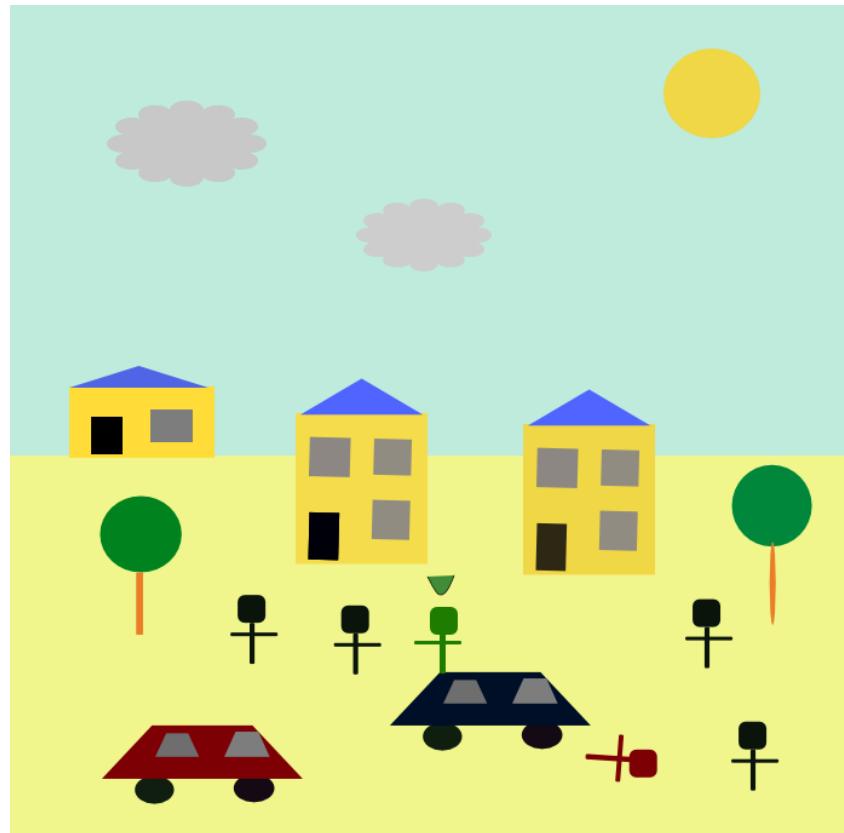
Secuencia mapa lucha contra primer rival:



Secuencia victoria contra primer rival



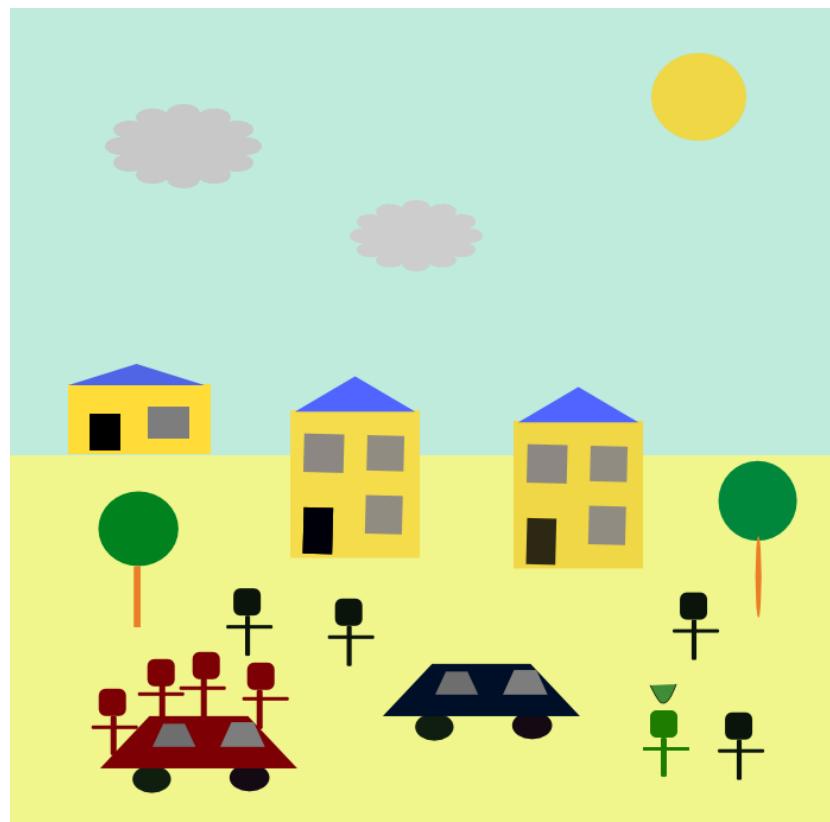
Secuencia victoria contra segundo rival



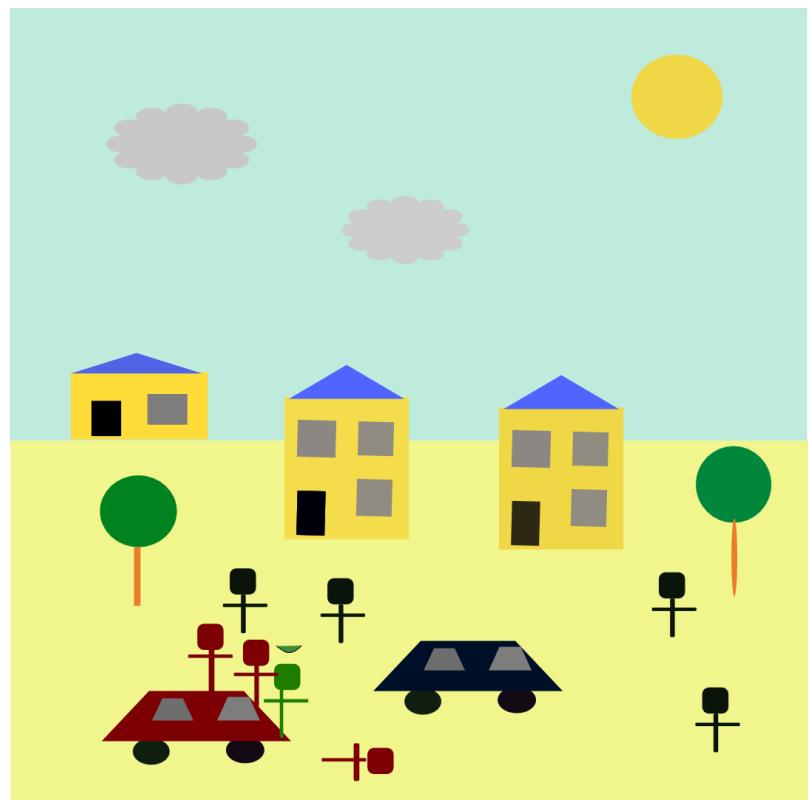
Pantalla para pasar al siguiente nivel tras completar el anterior (el fondo es de la foto del personaje, generada por inteligencia artificial):



Secuencia grupo, ejemplo de lo que se puede encontrar en niveles altos:



Secuencia lucha grupal, con un enemigo derrotado:



Secuencia derrota:



Pantalla tras perder nivel:



Imágenes generadas mediante inteligencia artificial, todas creadas para mostrarlas en el vídeo:

Personaje:



Personaje en una pelea:



Personaje tras salir victorioso, entre vtores:



Trailer

El vídeo se ha desarrollado a través de la herramienta **Filmora**. El trailer consiste en una sucesión de imágenes creadas tanto por inteligencia artificial como por Affinity. A la mayoría de las imágenes, se le ha añadido subtítulos descriptivos.

También se ha añadido una música de fondo, sin licencia y libre para usar y compartir.

El archivo escogido ha sido el denominado “upbeat-cartoon-203275”, hallado en la web Pixabay.

El video se ha exportado como .mp4 para que sea compatible con la web. Se puede visualizar en la fase 3 del proyecto.

Página Web

La web se ha utilizado aplicando **Bootstrap** a un documento index.html.

Bootstrap es un framework de desarrollo de código abierto y gratuito que facilita el proceso de desarrollo web, haciéndolos responsivos y proporcionando una colección de sintaxis para diseños de plantillas.

La web se puede ver en la fase 3 del proyecto.