

GENERIC ADVENTURE NUMBER SEVEN

Luis Eduardo Chávez

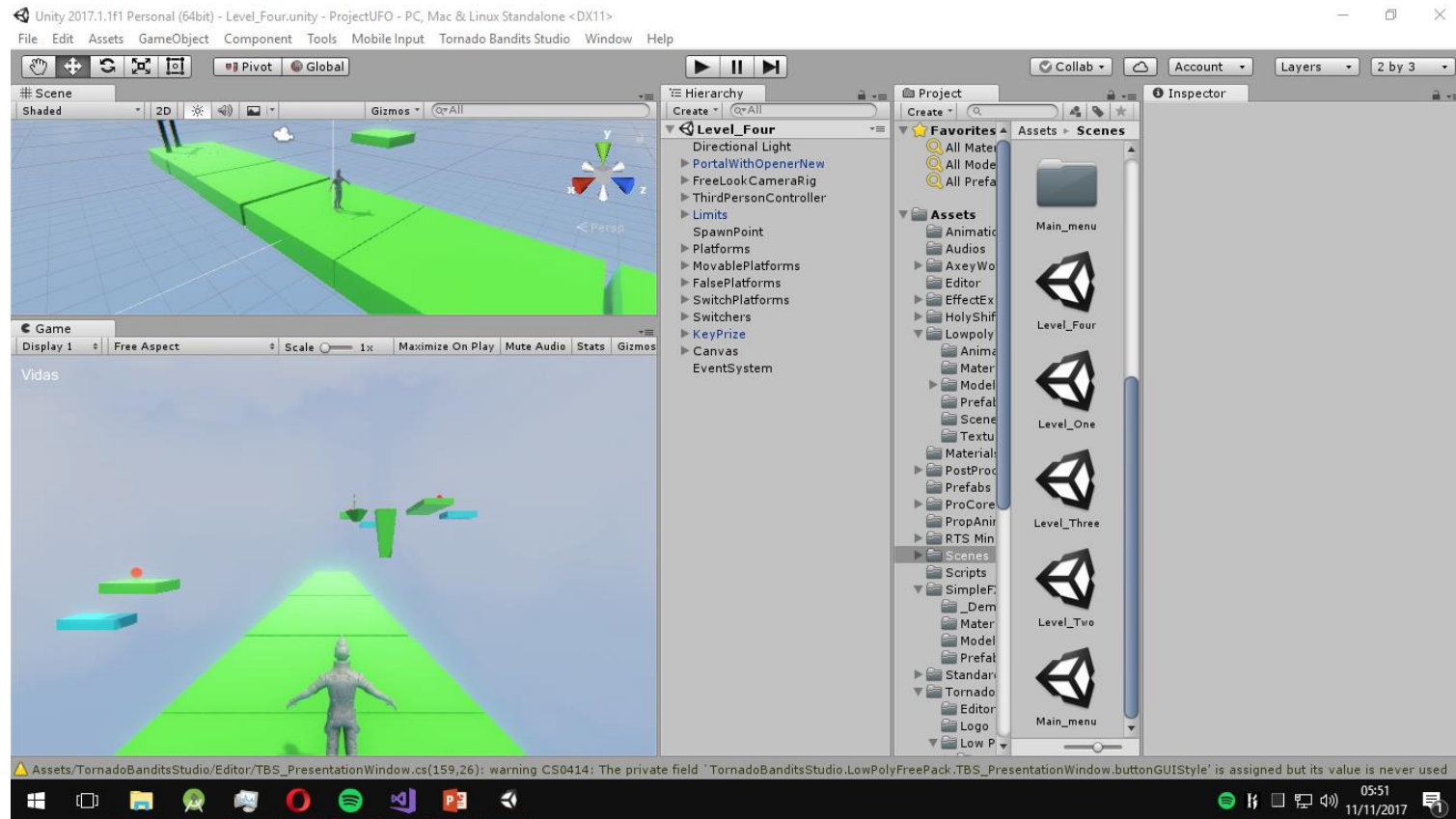
Generic Adventure Number Seven (GANS)

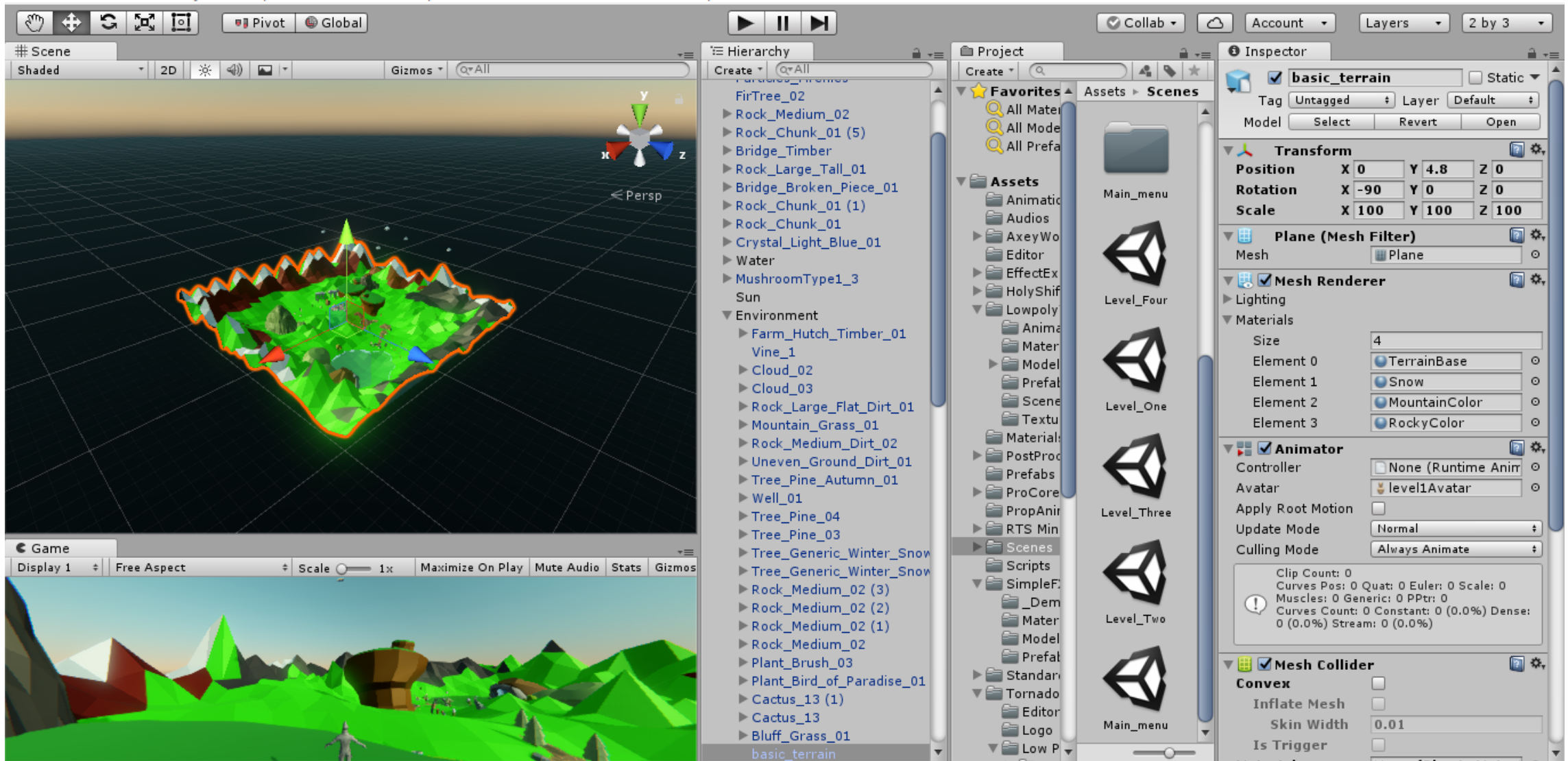
- Es un videojuego de plataformas mezclado con puzles, donde tomamos el control de Aiden, un personaje perdido en un mundo alternativo LowHolland, que por algún motivo debe acceder a mundos paralelos por medio de portales y resolver los retos que se le presenten, con el objetivo final de descubrir que esconde el mundo Low Poly donde vive.
- Se inspira en videojuegos de plataformas como Super Mario Bros
- Es un videojuego disponible para todas las edades
- Puede llegar a ser (muy) frustrante
- Se encuentra disponible para las plataformas de Windows, Mac OS y Linux

¿Cómo se desarrolla el juego?

- Iniciamos en nuestro mundo principal, el valle de LowHolland, lugar donde Aiden aparece sin explicación alguna; al poco tiempo de explorar la zona, nuestro personaje se encuentra con un objeto misterioso (una llave) y al recolectar esta llave, se nos presenta la entrada a un misterioso portal
- Al entrar en el portal Aiden se da cuenta que se ha trasladado a un mundo vacío y alternativo y que la única forma de regresar a su mundo original es al activar unas misteriosas plataformas azules que se encienden al lanzarles unos cubos o esferas, al hacer esto 3 veces se abre nuevamente un portal a casa y Aiden recibirá una nueva llave.
- Cuando Aiden regresa a LowHolland, se da cuenta que un nuevo portal se ha desbloqueado y su curiosidad lo hará que ingrese a este nuevo y misterioso portal, hasta develar el secreto que esconde LowHolland.

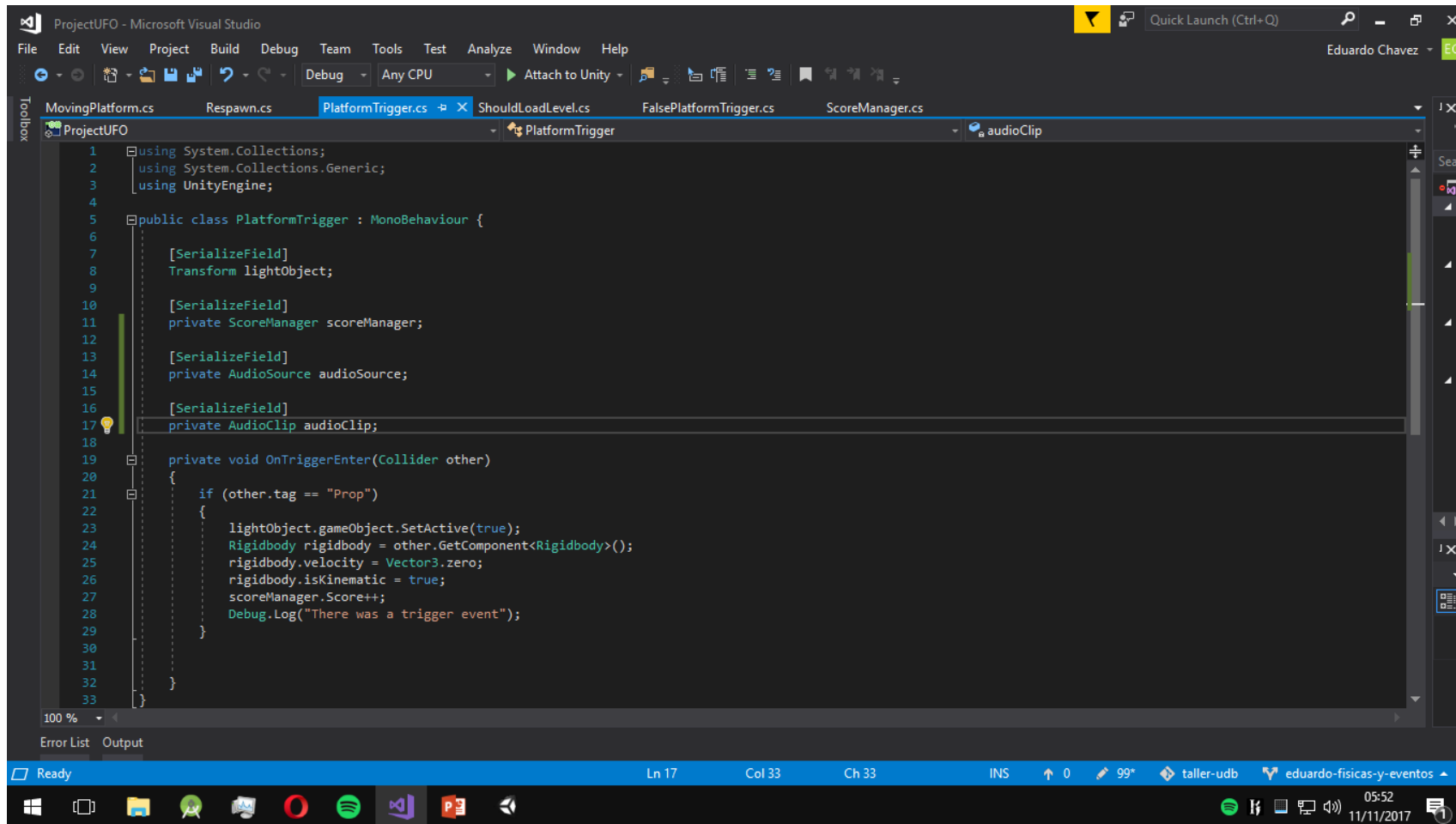
Proceso de creación de los niveles





Assets/TornadoBanditsStudio/Editor/TBS_PresentationWindow.cs(159,26): warning CS0414: The private field 'TornadoBanditsStudio.LowPolyFreePack.TBS_PresentationWindow.buttonGUIStyle' is assigned but its value is never used

Ejemplos de Scripts utilizados



```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class PlatformTrigger : MonoBehaviour {
6
7     [SerializeField]
8     Transform lightObject;
9
10    [SerializeField]
11    private ScoreManager scoreManager;
12
13    [SerializeField]
14    private AudioSource audioSource;
15
16    [SerializeField]
17    private AudioClip audioClip;
18
19    private void OnTriggerEnter(Collider other)
20    {
21        if (other.tag == "Prop")
22        {
23            lightObject.gameObject.SetActive(true);
24            Rigidbody rigidbody = other.GetComponent<Rigidbody>();
25            rigidbody.velocity = Vector3.zero;
26            rigidbody.isKinematic = true;
27            scoreManager.Score++;
28            Debug.Log("There was a trigger event");
29        }
30    }
31
32 }
33 }
```

ProjectUFO - Microsoft Visual Studio

File Edit View Project Build Debug Team Tools Test Analyze Window Help

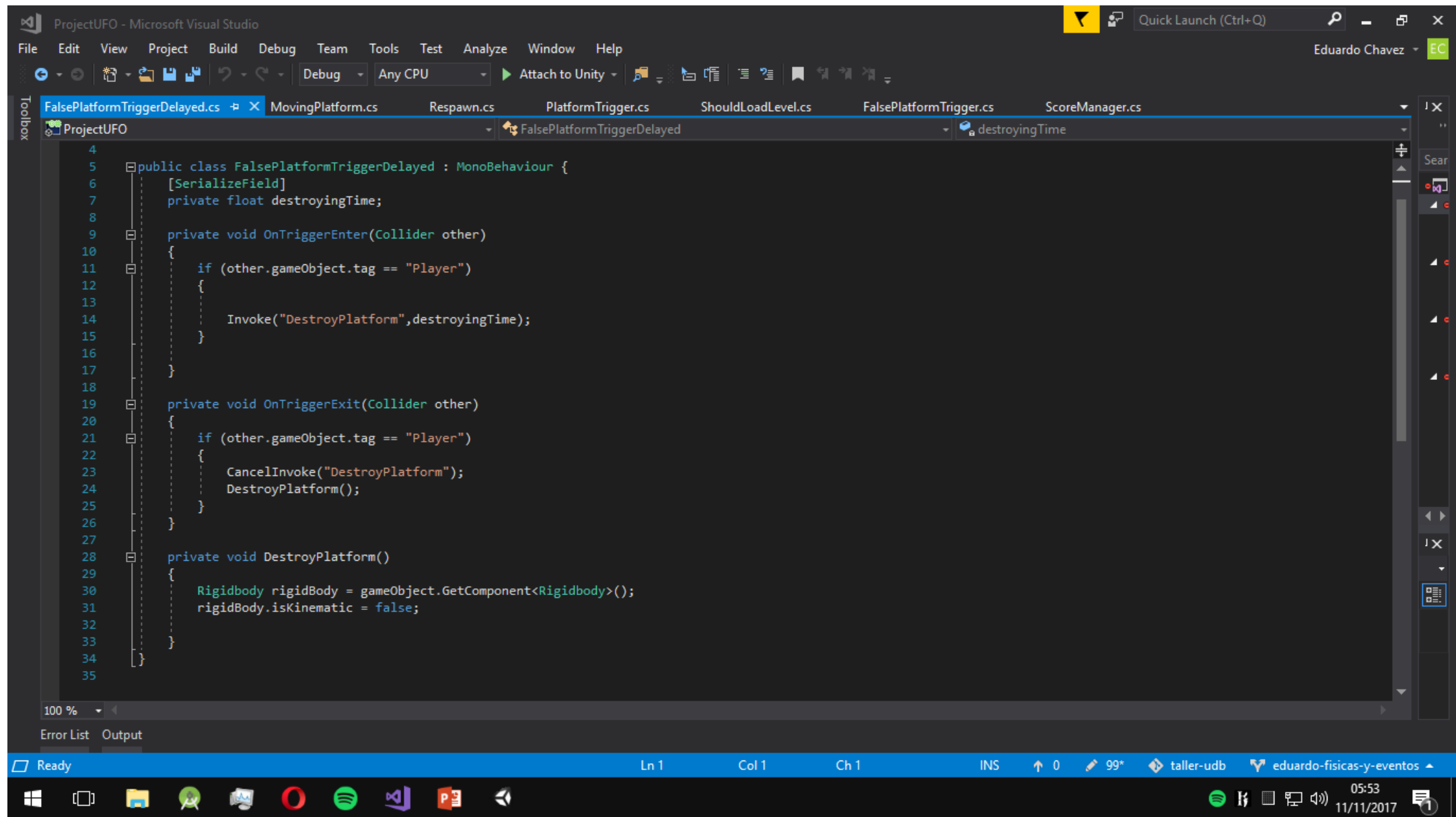
Debug Any CPU Attach to Unity

ProjectUFO PlatformTrigger

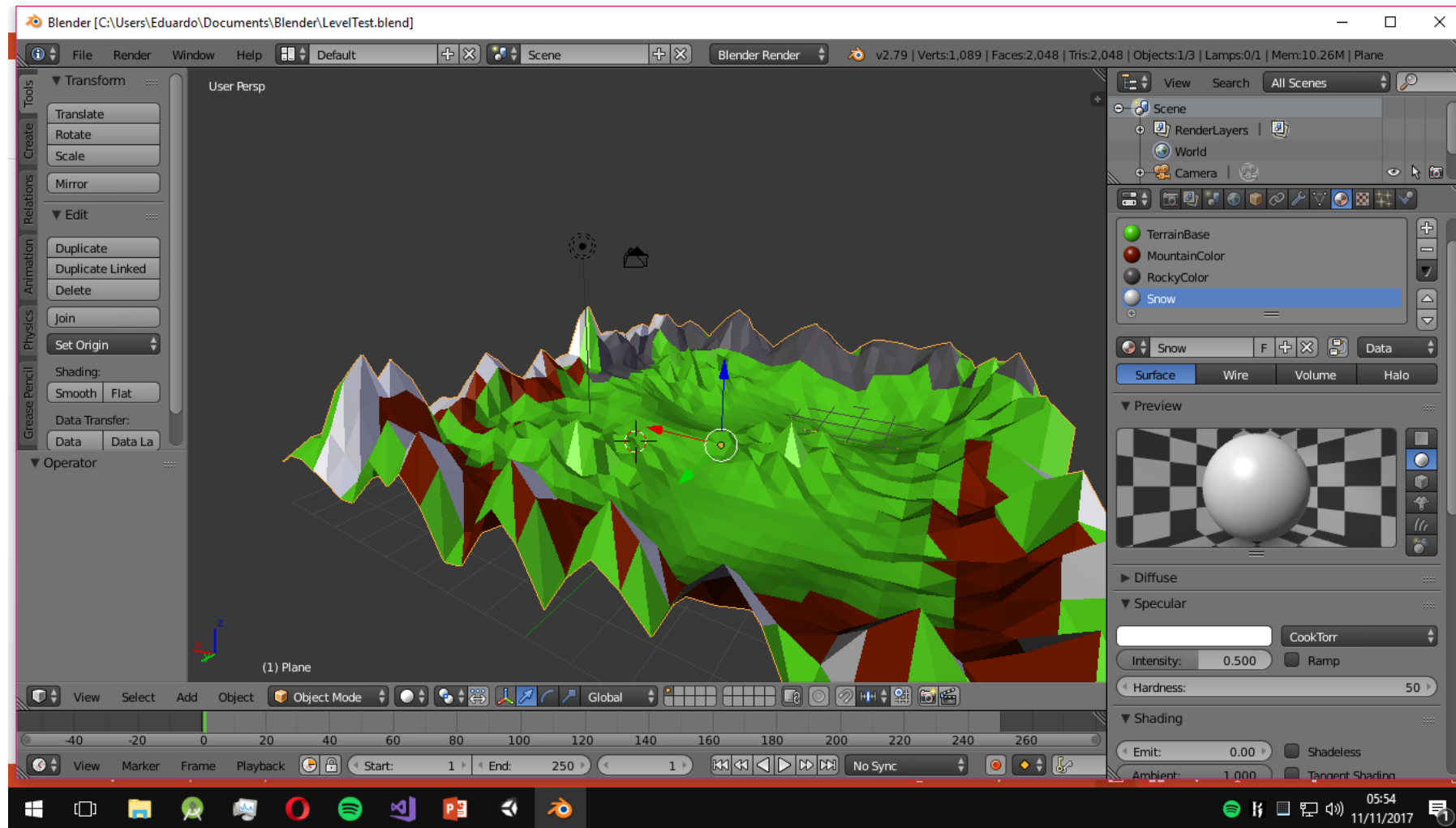
100 %

Error List Output

Ready Ln 17 Col 33 Ch 33 INS ↑ 0 99° taller-udb eduardo-fisicas-y-eventos 05:52 11/11/2017

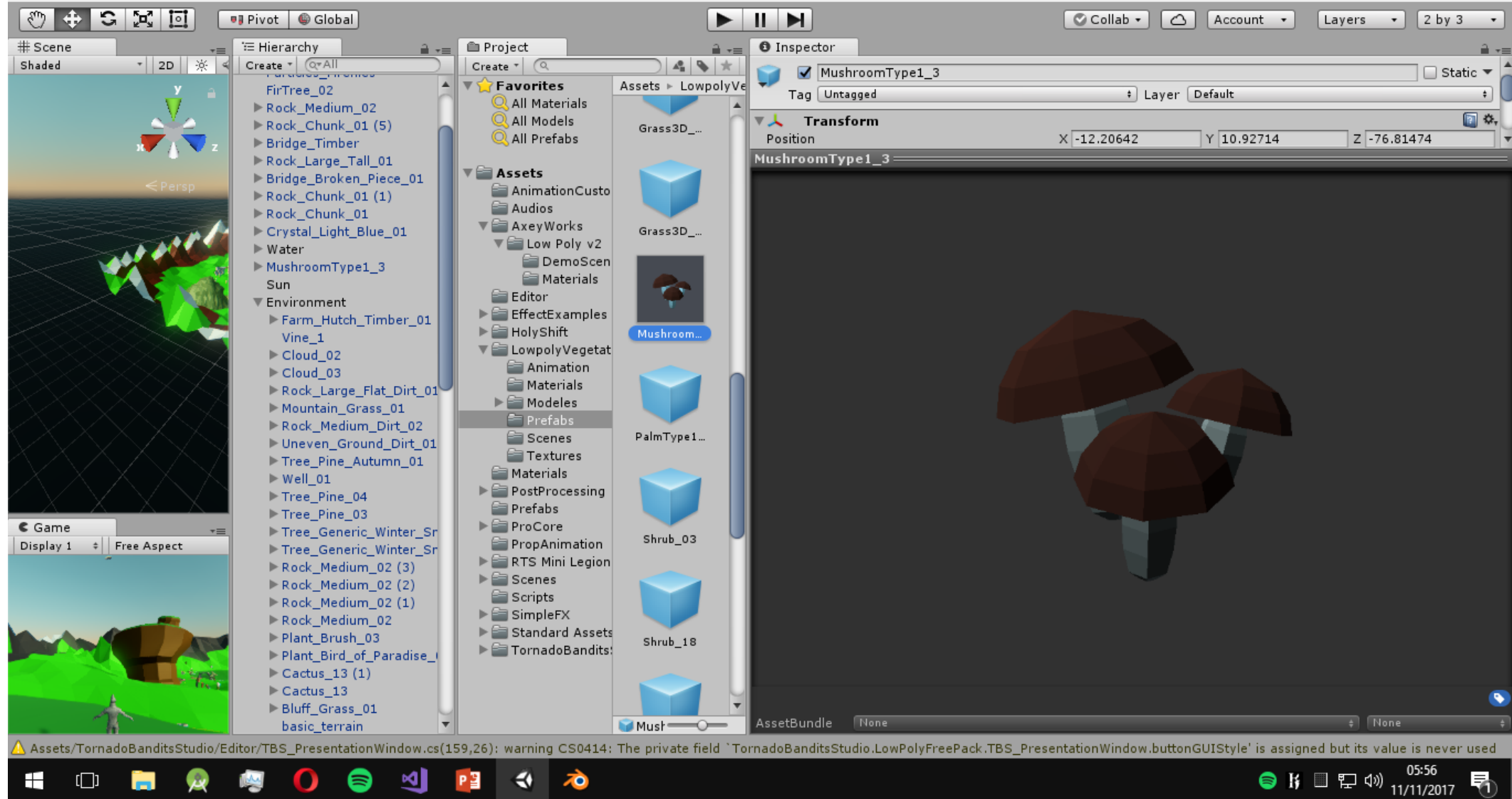


Assets utilizados



Unity 2017.1.1f1 Personal (64bit) - Level_One.unity - ProjectUFO - PC, Mac & Linux Standalone <DX11>

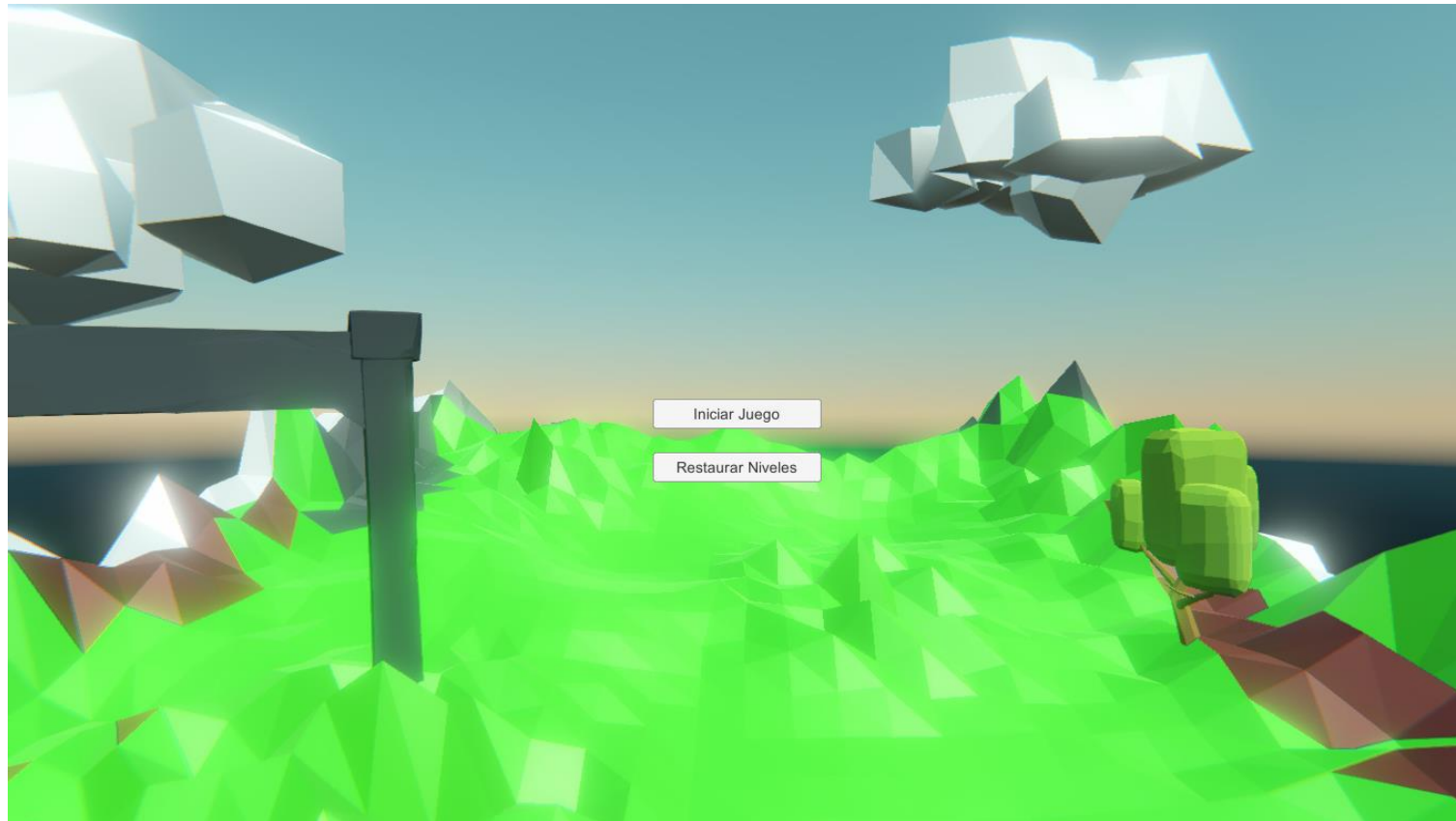
File Edit Assets GameObject Component Tools Mobile Input Tornado Bandits Studio Window Help

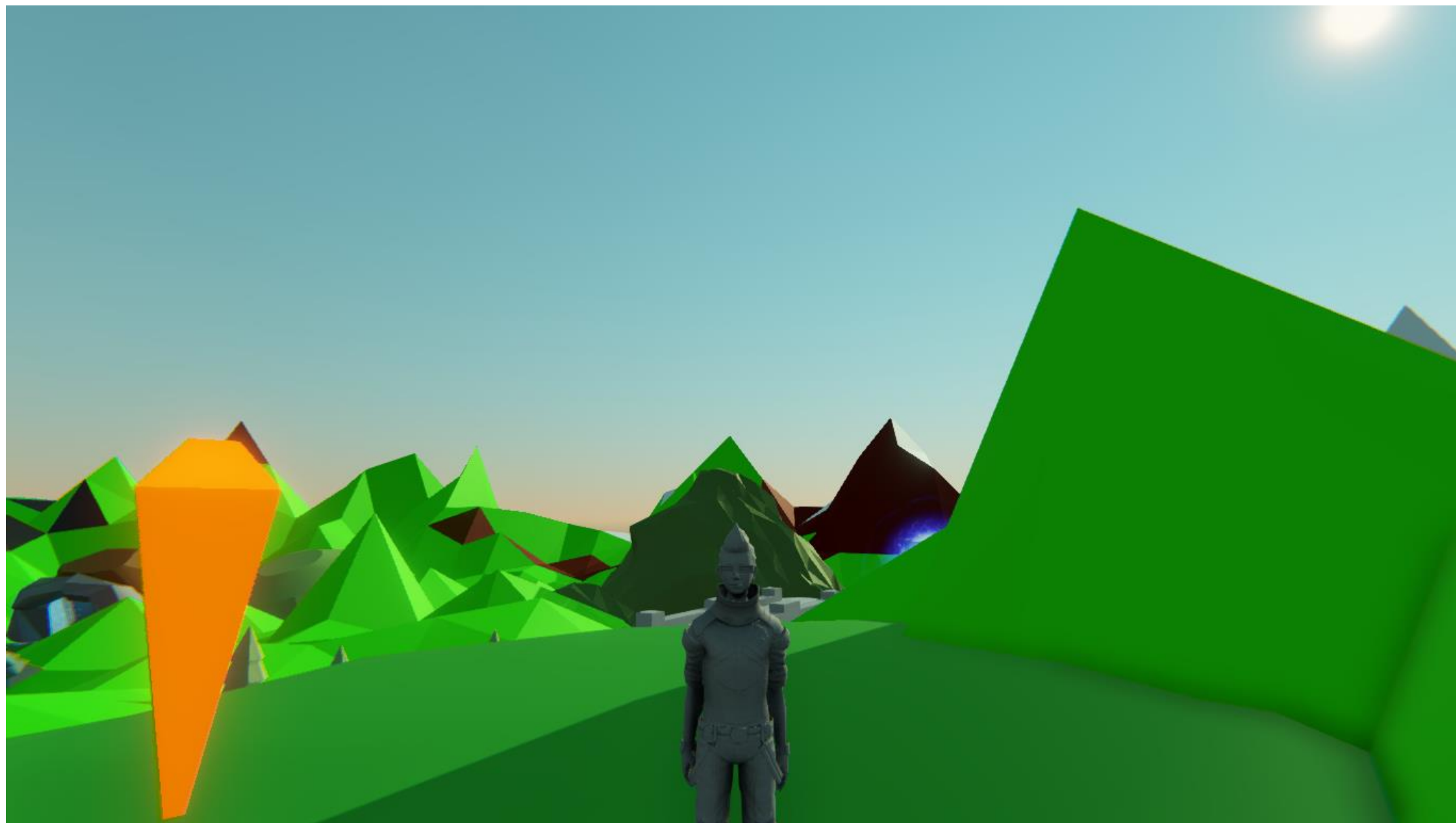


- Para el desarrollo del videojuego se utilizaron diversos assets, obtenidos en la tienda de assets de unity, entre ellos podemos nombrar los paquetes de

1. Unity Standard Assets
2. Axey Works Low Poly v2
3. HolyShift
4. LowpolyVegetationPackFree
5. ProCore
6. Unity Post Processing Stack

Capturas de pantalla del juego finalizado



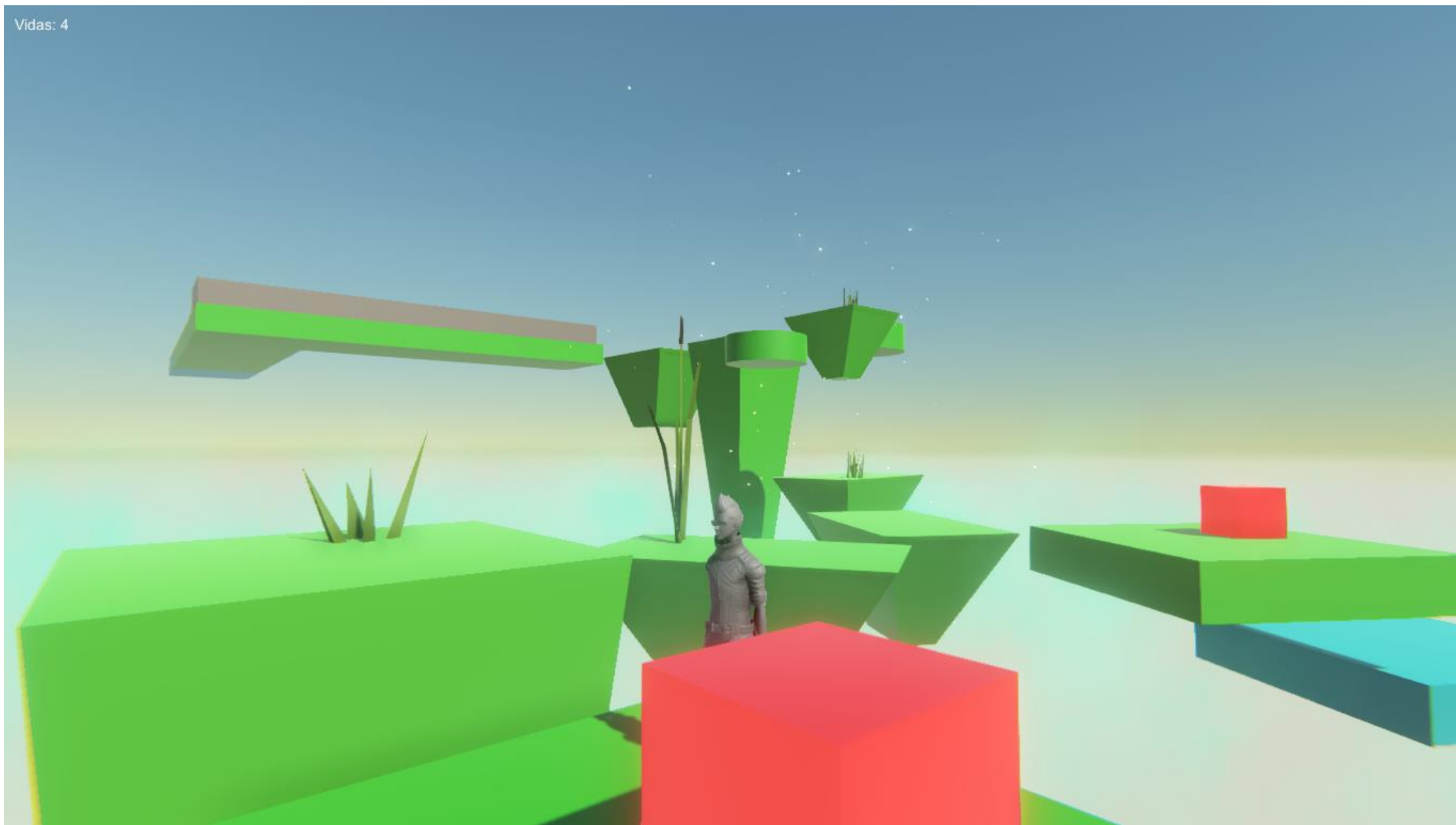




Vidas: 4



Vidas: 4



Vidas: 4

