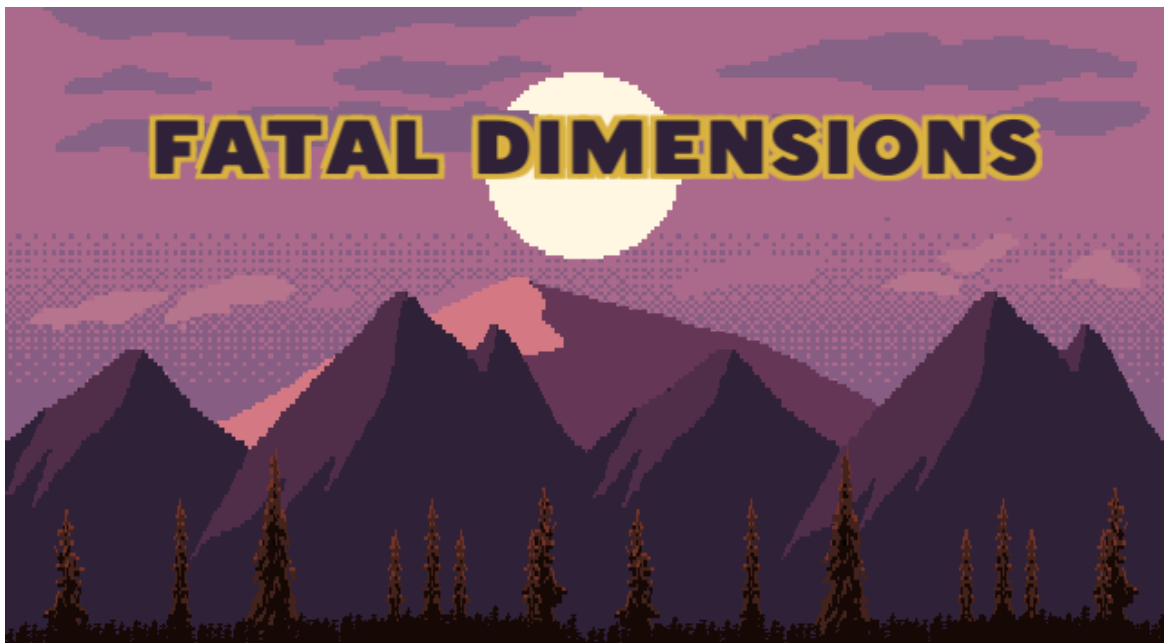


FATAL DIMENSIONS



Autores:

María Irene Díaz Fossaty

Jorge Chaves Marín

Manuel Varo Villodres

Curso de Creación de videojuegos en Unity

Escuela de Organización Industrial

Índice

- Resumen
- Género
- Mecánicas
- Interfaz
- Cámara
- Menú Principal
- Mundos y Niveles
- Muertes y victoria
- Gráficos
- Música
- Enemigos
 - Minions
 - Boss
- Ítems
- Ideas no implementadas
- Créditos

Resumen

“Fatal Dimensions” es un videojuego 2D de plataformas y aventuras desarrollado en Unity por María Irene Díaz Fossaty, Jorge Chaves Marín y Manuel Varo Villodres como trabajo final del curso de Curso de Creación de videojuegos en Unity realizado a través de la Escuela de Organización Industrial. La historia comienza en el pueblo de Villa Desastre, donde aparentemente alguien ha estado trasteando con la gravedad y las dimensiones del mundo. Nuestra misión es descubrir la razón de estas anomalías y salvar al pueblo del desastre.

Género

Aventuras en 2D con fases de plataformas y toques de RPG.

Mecánicas



Movimiento: Nuestro personaje tendrá varios movimientos diferentes según en la escena en la que nos encontremos. En las escenas en las que la vista es cenital, nos moveremos en las cuatro direcciones del eje cartesiano, mientras que cuando estemos en la mazmorra nos desplazaremos de derecha a izquierda, pudiendo cambiar la gravedad del personaje, invirtiéndolo.

Lucha: Nuestro personaje es capaz de disparar proyectiles en cualquier dirección, incluso al cambiar la gravedad.

Interfaz



Nuestro personaje tiene una barra de vida, que irá disminuyendo conforme le atacan los enemigos y un contador de llaves.

Cámara

La cámara seguirá a nuestro personaje durante el pueblo desde vista cenital, mientras que cuando entremos a la mazmorra, la cámara pasará a ser desde su lateral. Cuando lleguemos al jefe final, la cámara se desplazará hacia atrás para tener una mejor perspectiva del escenario y del propio jefe.

Menú Principal

En el menú principal nos encontramos con las opciones de “Jugar”, “Opciones” y “Salir”.

En el botón de opciones tenemos un selector de volumen de la música para poder ajustar el nivel de este.



Mundo y Niveles

Este videojuego se compone de 5 escenas de diferentes mundos en los que nos encontraremos con.

- Mundo 1 “Inicio de la historia”



- Mundo 2 “Habitación”



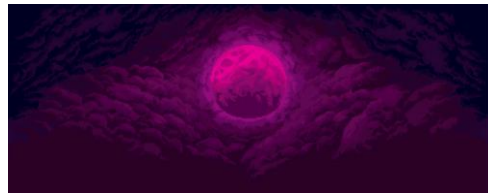
- Mundo 3 “Pueblo”



- Mundo 4 “Mazmorra Principal”



- Mundo 5 “Créditos”



Muertes y Victoria

La muerte del personaje se penalizará llevándolo a un punto de guardado en una zona anterior por la que deberá pasar.

Gráficos

Fatal Dimensions es un juego realizado enteramente en gráficos 2D, todos han sido descargados con licencias de dominio público.

El método para la creación del mundo se ha realizado mediante la paleta de dibujo, creando un mundo desde cero.

Música

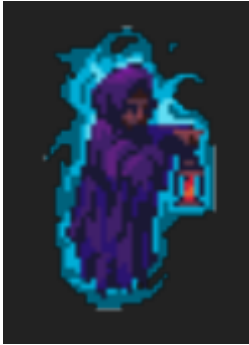
La banda sonora ha sido compuesta por Jorge Chaves, utilizando Fl Studio y Bosca Ceoil, contiene las siguientes canciones:

- Introducción: “Dark Begins”.
- Habitación: “What I’m Doing Here”.
- Pueblo: “Village”.
- Mazmorra: “Gravity Inverted”.
- Boss: “You Fate Ends Here”.
- Créditos: “ Rest”.

El apartado de SFX ha sido realizado mediante la edición de contenido descargable con licencia de dominio público y editado en Fl Studio para adecuarse a las exigencias del propio juego.

Enemigos

Fantasmas: Estos enemigos perseguirán al personaje para atacarle, bajando el nivel de vida de este hasta acabar con él.



Pinchos: Estos pinchos acabaran con la vida del jugador de forma instantánea si los toca, mandándonos a un punto de guardado anterior.

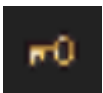


Boss Final: El enemigo final tiene una gran presencia, pero simplemente nos hará frente sin atacarnos.



Ítems

Llave: Se necesita obtener una llave para poder acceder a la zona final y al Boss final.



Ideas no implementadas

Segunda mazmorra (Vista cenital):

Teníamos previsto la realización de una segunda mazmorra con vista cenital en la que debíamos recoger llaves para resolver la mazmorra que sería un conjunto de habitaciones con enemigos y un puzzle que englobaría todas estas habitaciones.

Final Alternativo:

Teníamos pensado dos finales alternativos junto a la segunda mazmorra, según que mazmorra eligieses tendrías un final diferente para cada uno.

Gancho:

Otra de las ideas que no pudimos realizar por el tiempo fue un gancho que tuviese el protagonista para la mazmorra de vista frontal para poder alcanzar salientes lejanos, añadiendo otra mecánica interesante al juego.

Créditos

Programador Principal:

- María Irene Díaz Fossaty

Programadores:

- María Irene Díaz Fossaty
- Manuel Varo Villodres
- Jorge Chaves Marín

Diseño de nivel:

- María Irene Díaz Fossaty
- Jorge Chaves Marín

Narrativa:

- Manuel Varo Villodres

Compositor:

- Jorge Chaves Marín