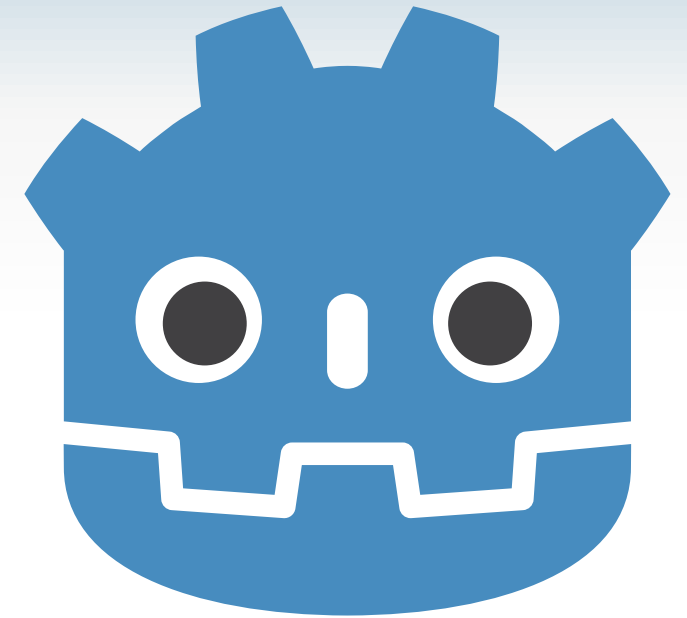


Desarrollo de videojuegos isométricos con Godot Engine

IX Torneo Regional de Inteligencia Computacional



Chatora Games

Temario



- ☐ ¿Qué es un videojuego isométrico?
- ☐ Presentación del motor de videojuegos
- ☐ Meta 1: Personaje isométrico
- ☐ Meta 2: Mapa isométrico
- ☐ Meta 3: Movimiento
- ☐ Próximos pasos
- ☐ Cierre



❑ DESCARGAR GODOT ENGINE

godotengine.org/download/windows

❑ PRESENTACIÓN, ASSETS y SCRIPTS

github.com/gastoncaminiti/tric9godotengine

¿Qué es un videojuego isométrico?



**PROYECCIÓN
ISOMÉTRICA**

APARIENCIA 3D

MAPEO

Presentación del Motor - Godot Engine



Código Abierto (MIT)

Bajos Requisitos (27MB)

Enfoque de Desarrollo

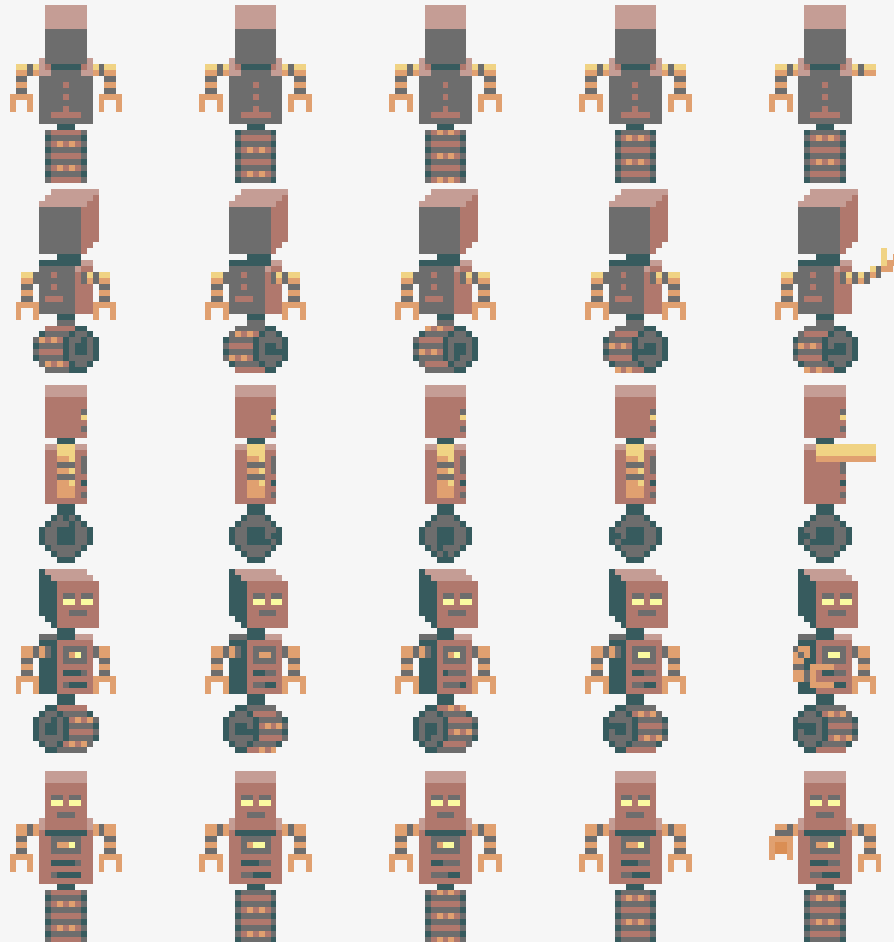
Publicación Multiplataforma

Comunidad

Meta 1 – Personaje isométrico



CREANDO LA ESCENA DEL JUGADOR



PASO 1

Crear escena "Jugador"

PASO 2

Agregar nodo de animación

PASO 3

Configurar animaciones

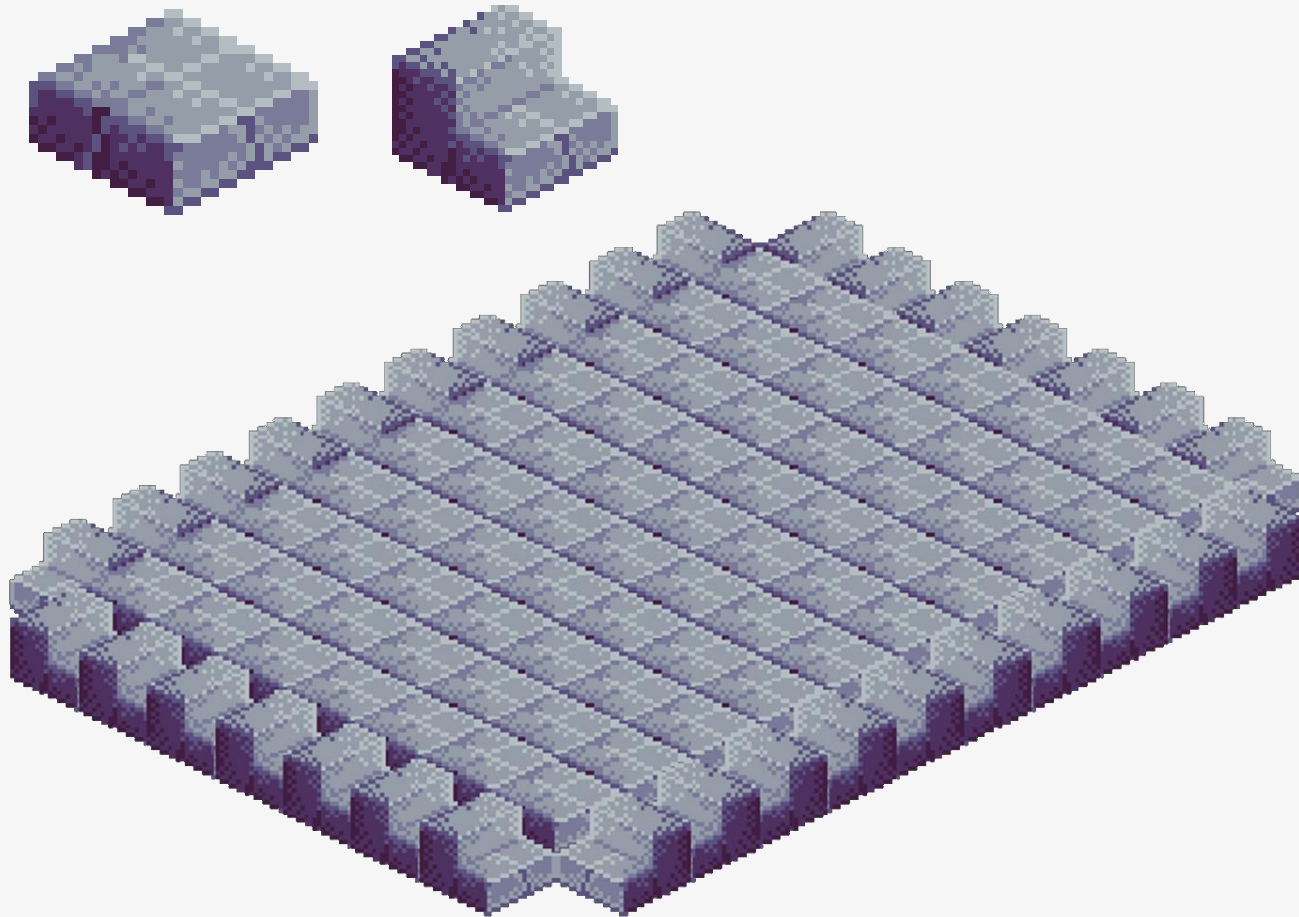
PASO 4

Ajustes de textura

Meta 2 – Mapa isométrico



CREANDO LA ESCENA DEL NIVEL Y MAPA



PASO 1

Crear escena “Nivel”

PASO 2

Agregar nodo de mapa

PASO 3

Configurar tiles y mapa

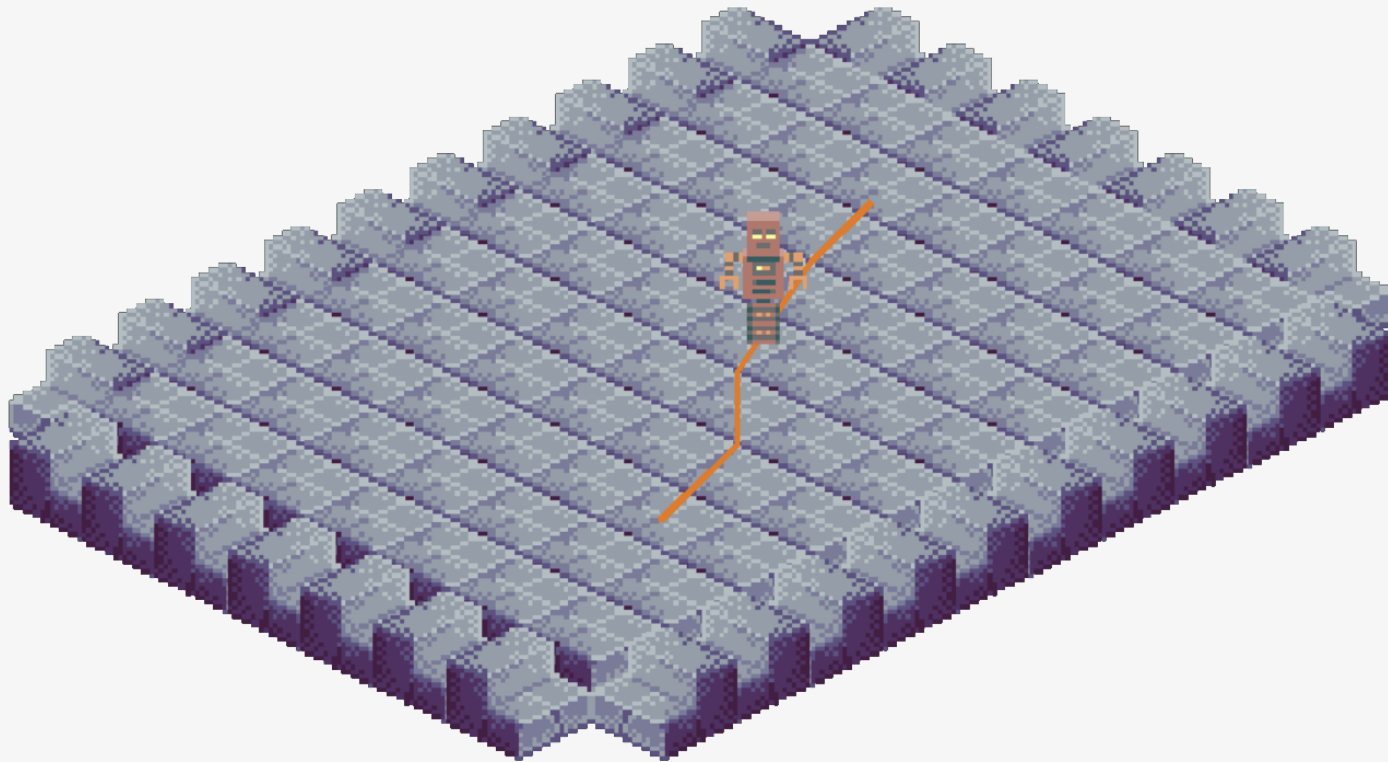
PASO 4

Ajustes de resolución

Meta 3 – Movimiento



CREANDO LA ESCENA DEL JUGADOR



PASO 1

Configurar la navegación

PASO 2

Asociar script a “Nivel”

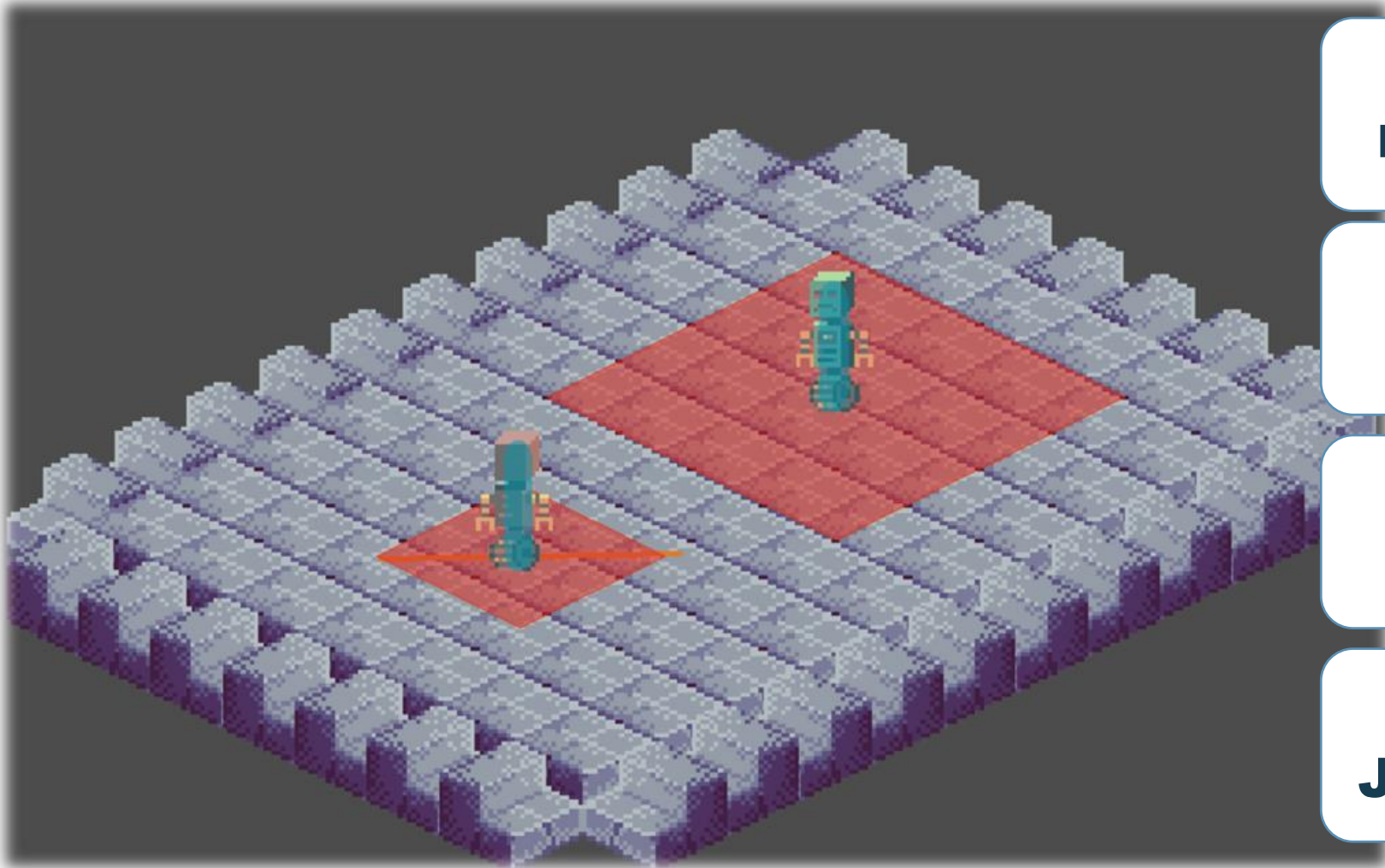
PASO 3

Asociar script a “Jugador”

PASO 4

Evaluar el movimiento

Próximos Pasos



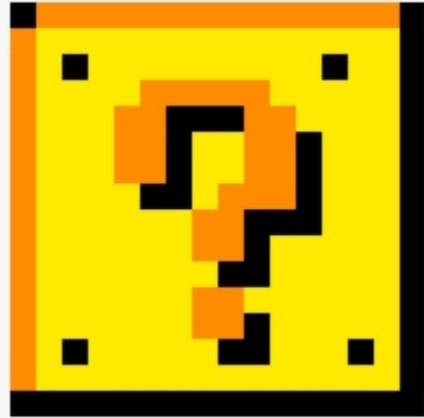
**COMPORTAMIENTO
FÍSICO Y MOVIMIENTO**

ENEMIGOS

**AREAS DE
DETECCIÓN**

**INTERACCIÓN
JUGADOR-ENEMIGO**

Cierre



PREGUNTAS...

CONTACTO DEL DISERTANTE

GASTON CAMINITI

gastoncaminiti.github.io

CHATORA GAMES



PROYECTO

VERDANDI - NORSE LEGENDS

chatora-games.itch.io/verdandi

¡Gracias por participar!

