



POKEMON LAMBDA

A UNITY GAME



15 DE DICIEMBRE DE 2019

[LAMBDA-WARRIOS]

[UNIOVI]

- Alejandro Matas Sánchez U0264255
- Ángel Olmedo García U0263930
- Guillermo Fernández-Campoamor Fernández U0264207
- Daniel Finca Martínez U0264469
- Miguel Cuesta Martínez U0258220

Game Design:

Game Genre:

Walking simulator con elementos de RPG. Puedes recorrer distintas rutas y apreciar su paisaje mientras combates con distintos Pokémon.

Narrative:

La narrativa está oculta en los escenarios del juego, y solo los jugadores más expertos y atentos serán capaces de descubrir la increíble historia que aquí se cuenta.

Characters:

Solo existen los Pokémon y el jugador principal los únicos seres en este mundo virtual.

Word Levels:

Tenemos cinco niveles distintos :

- El Nexo
- Ruta 1: Bosque
- Ruta 2: Playa
- Ruta 3: Montaña
- Ruta 4: Volcán

El Nexo actúa de HUB conectando todas las zonas entre sí, además de que existe la posibilidad de pasar de una zona a otra sin necesidad de volver al HUB.

Para cada nivel hemos usado diferentes Skybox, representando que las zonas se encuentran en localizaciones diferentes. En la ruta de playa se hizo uso de un Skybox el cual diese un efecto más soleado a la zona y movimiento al mar junto a sonidos que lo acompañan. Este uso de los elementos nos permitió recrear mejor las zonas de los distintos niveles. No existe ningún mapa en el que el jugador pueda ver su posición ya que queremos representar que el jugador se haya perdido en ese mundo.

User Interface (UI):

El control del jugador se realiza a través de un control de un mando de XBOX One. El jugador podrá moverse en todas las direcciones con el Joystick izquierdo y podrá caminar más rápido apretando el gatillo izquierdo; la interacción con los Pokémon es automática, al acercarse lo suficiente a un Pokémon la batalla comenzará automáticamente.

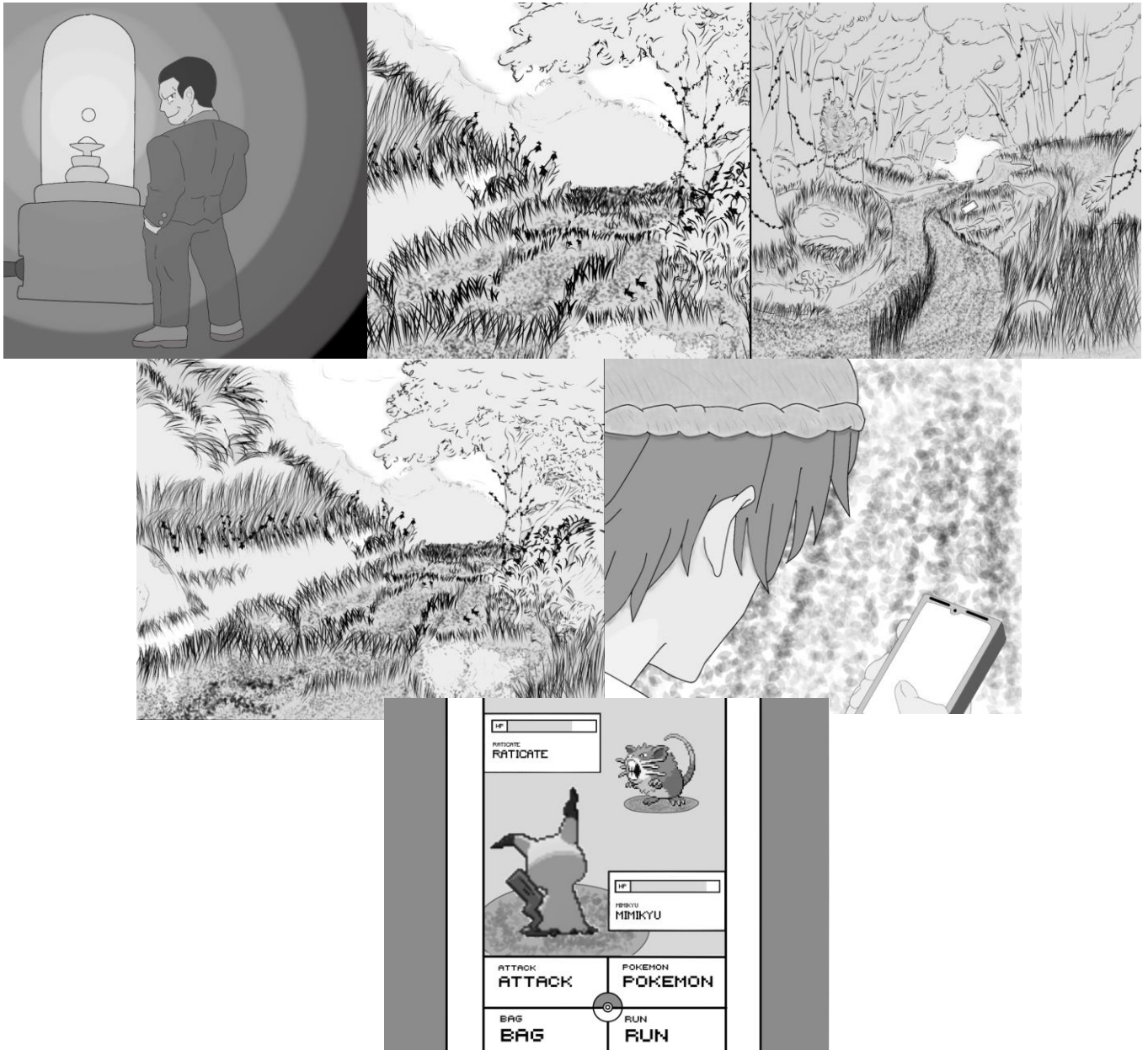
Dentro del combate se puede elegir la acción que se quiera realizar seleccionando con el joystick y pulsando el botón A.

El juego ofrece sonidos como música, y sonidos del entorno.

El punto de vista en el juego es de primera persona en todo momento.

Storyboard:

Existe una organización malvada que está llevando a cabo extraños experimentos. Nuestro protagonista se pierde en un bosque misterioso en el que encontrará un móvil de un trabajador de esta compañía, el cual teletransportará a nuestro chavalito confuso a un mundo virtual de peleas virtuales con Pokémon.



Game Components:

Cada uno de los integrantes del juego realizamos cinco modelados de Pokémon diferentes además de las distintas rutas que aparecen en el juego y las variadas melodías que se escuchan a medida que avanzas en el juego. También tuvimos que crear modelos varios desde MagicaVoxel y encontramos algunos desde los internetes.

Guia de Jugador:

Controles:

Joystick Izquierdo: Moverse

A: Interactuar, Aceptar

LT: Correr

Objetivo del juego:

Pues el objetivo del juego consiste en dar vueltas por las distintas rutas y vencer a los diferentes Pokémon o simplemente disfrutar de las vistas y desentrañar la oculta historia de esta apasionante aventura.

Game Credits:

Los distintos miembros del equipo han realizado distintas aportaciones al proyecto:

- ❖ Alejandro Matas Sánchez:
 - 5 modelos de Pokémon en MagicaVoxel:
 - Dratini
 - Ditto
 - Beedrill
 - Piplup
 - Lunatone
 - 2 Rutas y apoyo en otras:
 - Ruta de Bosque
 - Ruta de Montaña
 - Apoyo en la decoración de la Ruta de Playa
 - Implementación de un modelo de Internet
 - Ayuda y cooperación en la implementación del sistema de combate
 - Investigación y rediseño de las distintas fórmulas matemáticas necesarias para el sistema de combate
 - Creación del sistema de respawn
 - Ideas para las covers de la música
 - Efectos de sonido en el combate
 - Apoyo en la transición entre escenas.
 - Carga de prefabs de Pokemons y asignación de estadísticas y movimientos
 - Creación de la tabla de tipos personalizada del juego
 - Creación de una demo.
 - Investigación y configuración sobre la Unity Teams
 - Arreglo de bugs

❖ Ángel Olmedo García:

- 5 modelos de Pokémon en MagicaVoxel:
 - Dugtrio.
 - Gengar.
 - Snorlax.
 - Combee.
 - Mimikyu.
- 1 Ruta y apoyo en otras
 - Ruta de volcán
 - Apoyo en la ruta de bosque
- Desarrollo principal de la implementación del sistema de combate
 - Desarrollo e implementación de las diferentes fases de combate.
 - Implementación de los cálculos de daño, críticos, acierto, etc
 - Implementación de la relación UI con lógica de combate.
- Investigación y rediseño de las distintas fórmulas matemáticas necesarias para el sistema de combate.
- Apoyo en la creación del sistema de respawn.
- Ideas para las covers de la música.
- Modificaciones en el sistema de iluminación.
- Implementación de la transición entre escenas.
- Carga dinámica de la escena de combate.
- Creación de dos demos.
- Arreglo de bugs

❖ Guillermo Fernandez-Campoamor Fernández:

- 5 modelos de Pokémon en MagicaVoxel:
 - Lapras.
 - Sirfetch'd.
 - Pikachu.
 - Gyarados.
 - Rowlet.
- 1 Ruta y apoyo en otras
 - Ruta de playa.
 - Apoyo en la ruta de bosque.
 - Apoyo en la ruta de volcán.
- Canciones para cada ruta y combate
 - Canción del chiringuito de la playa
 - Canción de la montaña.
 - Canción del bosque.
 - Canción de combate.
- Modelos extra de MagicaVoxel
 - Barca.
 - Chiringuito.
 - NPC cercano al chiringuito(Chencho).

- Pokeball.

- Desarrollo principal de la implementación del script de captura.
- Implementación del sistema de movimiento de la cámara.
- Dibujo de todas las viñetas del Storyboard.
- Implementación de efectos de sonido como el sonido de las olas del mar.
- Implementación del sistema de spawn de Pokémon aleatorios.
- Ideas para las covers de la música.
- Implementación del diseño de la interfaz de usuario
- Modificaciones con la implementación de Skybox..
- Carga de prefabs de Pokemons y asignación de estadísticas y movimientos.
- Ayuda en la creación de la tabla de tipos personalizada del juego.
- Arreglo de bugs.

- ❖ Daniel Finca Martinez:

- 5 modelos de Pokémon en MagicaVoxel:
 - Bulbasur.
 - Voltorb.
 - Swinub.
 - Magnemite.
 - Axew.
- Composición del Main Theme del juego.
- Creación de “El Nexa”
- Creacion de menu principal.
- Ideas para las canciones del juego.

- ❖ Miguel Cuesta Martinez:

- 5 modelos de Pokémon en MagicaVoxel:
 - Vivillion.
 - Celestela.
 - Arcanine.
 - Lucario.
 - Zoroark.
- Descarga de un modelo de Internet