

The background of the page is decorated with several abstract, organic shapes in various shades of purple and lavender. These shapes include circles, ovals, and elongated, rounded forms, some of which are partially cut off by the edges of the page. The colors range from a deep, dark purple to a very light, almost white lavender.

UNIDAD 6:

Diseño 2D, Sonido y video para videojuegos

**Alejandro Bernal Ortiz
Nuria Castro Domínguez
Ignacio Serrano Rodríguez**

Índice

1. Elección de la temática	1
Sinopsis	1
2. Logo.....	1
3. Escenarios	2
4. Personajes.....	4
5. Audios y vídeos.....	7
Música y efectos de sonido	7
Videos	8
6. Apéndice.....	8
Tabla de imágenes.....	8
Tabla de música.....	14
Tabla de efectos de sonidos.....	15
Tabla de videos.....	16

1. Elección de la temática

Para la realización de este proyecto hemos elegido diseñar un videojuego con temática Halloween con toques de humor, como estilo artístico hemos optado por el pixel art, con vista isométrica. El título del juego será: “**Monster’s Office**”.

Sinopsis

Un humano es despertado por un fantasma llamado Ghostinger Ceta en un bosque tenebroso. Ghostinger le explica que está en Derklae, el país de la oscuridad. Donde el Hombre Calabaza necesita ayuda con la gestión de la ciudad. El hombre calabaza lo contrata como gestor de recursos monstruosos, donde tendrá que llevar a cabo las peticiones de los ciudadanos, con el fin de mejorar la situación en la que se encuentra la ciudad.

2. Logo

El logo es de elaboración propia. Está constituido por una calabaza, que hace referencia a la temática Halloween y al personaje del Hombre Calabaza, en la que están talladas las iniciales del título.



Para su elaboración hemos utilizado [Krita](#), que crea un archivo kra para su edición, una vez terminado el diseño lo hemos exportado a png y finalmente los hemos vectorizado para que tuviese un formato escalable (formato svg).

3. Escenarios

Hemos creado tres escenarios con relación de aspecto 16:9 y resolución 1920 x 1080. Estos representan las zonas principales en las que transcurrirá el juego. Una zona exterior, la oficina del Hombre Calabaza y la mazmorra.

Todas las zonas se han creado utilizando assets preexistentes con licencia gratuita.

- **Mundo exterior:**

Se ha creado utilizando los assets [Pixel Art Top Down - Basic by Cainos](#), usando LibreSprite. El autor permite la edición y uso tanto comercial como no comercial, y no es necesario darle créditos. LibreSprite crea un archivo editable con formato ase y una vez finalizado lo hemos exportado a png.

Es una zona semi boscosa, muy deteriorada por el paso del tiempo y con luz escasa, ya que en este mundo la oscuridad lo reina todo. Hemos decidido crear la zona en la que se encontraría la entrada a la oficina en la que podemos encontrar al Hombre Calabaza, ya que será el primer lugar que se visite en el juego.



(Ver en los archivos, al exportar a pdf se oscurece la imagen)

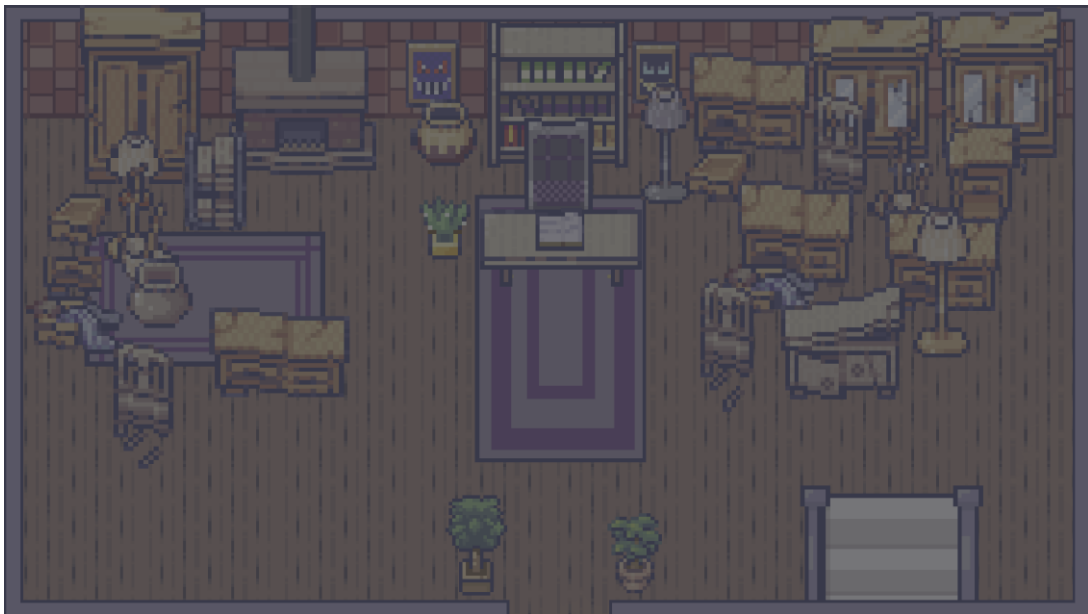
- **Oficina**

Al igual que en el escenario anterior hemos utilizado LibreSprite para crearlo, utilizando los assets [Modern interiors - RPG Tileset](#). Al igual que el autor anterior, permite su uso y edición en proyectos comerciales y no comerciales, pero es necesario dar créditos al autor.

En este escenario podemos encontrar al Hombre Calabaza y es donde acudiremos para recibir nuestras misiones. A través de la oficina, bajando por la escalera que encontramos a la derecha de la habitación, podremos descender a las mazmorras.

Hemos decidido crear dos versiones del escenario, una versión inicial, en la que encontraríamos al comenzar el juego, y una versión posterior a la que iría progresando al completar las misiones y mejorar el estado de la ciudad.

Versión inicial:



(Ver en los archivos, al exportar a pdf se oscurece la imagen)

Versión con progreso:

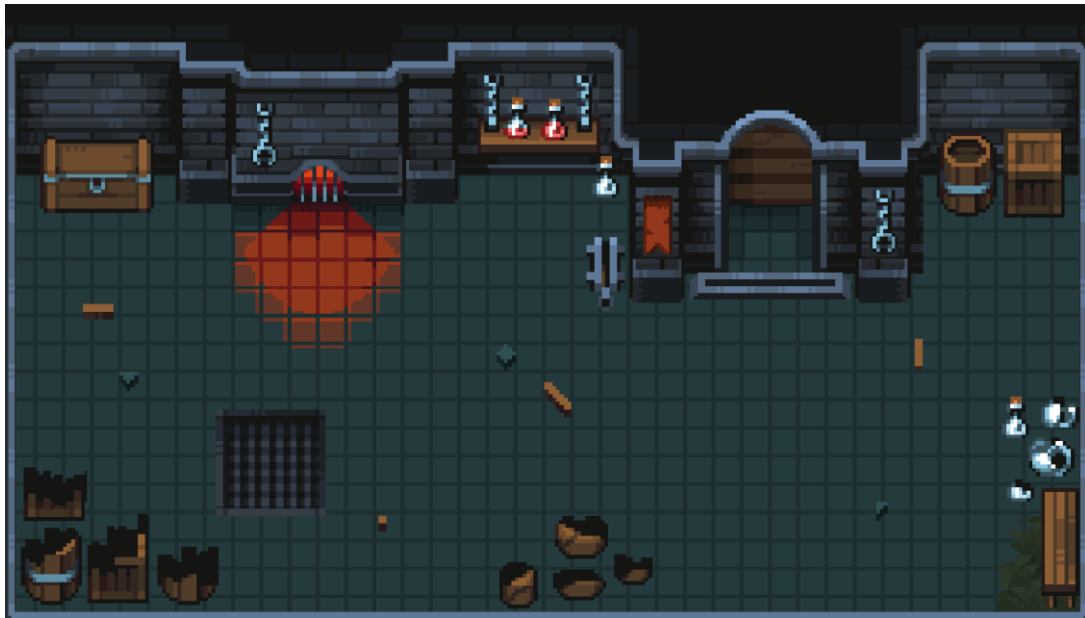


(Ver en los archivos, al exportar a pdf se oscurece la imagen)

- Mazmorras:

De igual forma se ha utilizado LibreSprite a partir del asset pack [Dungeon Crawler - Pixel asset pack](#), de licencia gratuita y de uso tanto comercial como no. No es necesario mencionar al autor.

Bajando por las escaleras de la oficina llegamos a las mazmorras, lugar donde serán enviados los ciudadanos que hayan cometido fechorías y necesiten una pequeña reprimenda o toque de atención.



4. Personajes

Hemos creado un total de 3 personajes: El Hombre Calabaza, Ghostinger y el personaje principal (con variante masculina y femenina). Todos los personajes son de elaboración propia, utilizando los mismo programas y metodologías que en el caso de los logos (elaboración con Krita, exportación a png y posterior vectorización a formato svg).

El Hombre Calabaza

Será el jefe del personaje principal y antagonista. Su misión será impedir que consigas solucionar los problemas de los habitantes de la ciudad.

Tiene una cabeza de calabaza, como su nombre indica, y cuerpo de espantapájaros.



Ghostinger Ceta

Es un fantasma que será el acompañante del personaje principal, su misión es guiar al jugador durante las misiones.



Personaje principal

Personaje jugable, es el personaje principal al que maneja el jugador. Se podrá elegir entre una versión masculina y una femenina al comenzar una partida.

Tiene apariencia humana y lleva ropa normal, ya que ha aparecido en el mundo de forma inesperada.

- **Versión masculina**



- **Versión femenina**



5. Audios y vídeos

Música y efectos de sonido

La música que hemos utilizado es:

- [Medieval and Celtic Music | LANDS by Alex-Productions | Royalty Free Music Promoted by free-stock-music.com](#)
- [Warped Fantasy Music Pack | Fantasy Ambient | Unity Asset Store](#)
- [Dark Atmosphere by MYAUDIOVISION | pixabay](#)
- [Bittersweet Village Theme by Aila Scott | Royalty Free Music Promoted by free-stock-music.com](#)
- [Ancient Trials by VGM Mark H | Royalty Free Music Promoted by free-stock-music.com](#)

La música de free-stock-music.com usa la licencia Creative Commons.

La música de pixabay usa una licencia de contenido propia que permite el uso del contenido si se modifica o adapta.

La música de Unity Asset Store usa una licencia “Royalty-free”.

Los efectos de sonido que hemos usado son:

- [Door, Cabinets & Lockers \(Free\) | Foley Sound FX | Unity Asset Store](#)
- [Dialog Text - Sound Effects | Unity Asset Store](#)
- [Footsteps Small Sound Pack | Unity Asset Store](#)

Los efectos de sonido de Unity Asset Store usan una licencia “Royalty-free”.

Videos


Los videos que hemos utilizado son:

- [Bosque con luna llena de fondo | pixabay](#)
- [Ciudad halloween | pixabay](#)
- [Castillo con luna llena de fondo | pixabay](#)

Los tres videos usan la licencia de contenido de pixabay.

6. Apéndice

Tabla de imágenes

	<p>Logo del videojuego “Monster’s Office”</p> <p>Tipo de licencia: Derechos de autor de Nuria Castro Domínguez.</p> <p>Formato para web: .png</p> <p>Formato para impresión: .svg</p> <p>Programa para crearlo: Krita</p>
--	---



El Hombre Calabaza, antagonista principal y jefe del personaje principal.

Tipo de licencia: Derechos de autor de Nuria Castro Domínguez.

Formato para web: .png

Formato para impresión: .svg

Programa para crearlo: Krita





Ghostinger Ceta, acompañante del personaje principal.

Tipo de licencia: Derechos de autor de Nuria Castro Domínguez.

Formato para web: .png

Formato para impresión: .svg

Programa para crearlo: Krita





Personaje principal masculino.

Tipo de licencia: Derechos de autor de Nuria Castro Domínguez.

Formato para web: .png

Formato para impresión: .svg

Programa para crearlo: Krita



Personaje principal femenino.

Tipo de licencia: Derechos de autor de Nuria Castro Domínguez.

Formato para web: .png

Formato para impresión: .svg

Programa para crearlo: Krita

	<p>Mundo exterior.</p> <p>Tipo de licencia: Derechos de autor de Ignacio Serrano Rodríguez.</p> <p>Formato para web: .png</p> <p>Formato para impresión: .svg</p> <p>Assets usados: Pixel Art Top Down - Basic by Cainos</p> <p>Programa para crearlo: LibreSprite</p> <p>Programa para editarlo: Krita</p>
	<p>Oficina del Hombre Calabaza, inicio del juego.</p> <p>Tipo de licencia: Derechos de autor de Ignacio Serrano Rodríguez.</p> <p>Formato para web: .png</p> <p>Formato para impresión: .svg</p> <p>Assets usados: Modern interiors - RPG Tileset</p> <p>Programa para crearlo: LibreSprite</p> <p>Programa para editarlo: Krita</p>
	<p>Oficina del Hombre Calabaza, más adelante en el juego.</p> <p>Tipo de licencia: Derechos de autor de Ignacio Serrano Rodríguez.</p> <p>Formato para web: .png</p> <p>Formato para impresión: .svg</p> <p>Assets usados: Modern interiors - RPG Tileset</p> <p>Programa para crearlo: LibreSprite</p> <p>Programa para editarlo: Krita</p>


	<p>Mazmorras.</p> <p>Tipo de licencia: Derechos de autor de Ignacio Serrano Rodríguez.</p> <p>Formato para web: .png</p> <p>Formato para impresión: .svg</p> <p>Assets usados: Pixel Crawler VL. 1</p> <p>Programa para crearlo: LibreSprite</p> <p>Programa para editarlo: Krita</p>
---	---

Tabla de música

<p>Medieval and Celtic Music LANDS by Alex-Productions Royalty Free Music Promoted by free-stock-music.com</p>	<p>Música de free-stock-music.com</p> <p>Licencia: Creative Commons</p> <p>Extensión: .mp3</p> <p>Codec: MP3</p>
<p>Warped Fantasy Music Pack Fantasy Ambient Unity Asset Store</p>	<p>Música de pixabay</p> <p>Licencia: contenido de pixabay</p> <p>Extensión: .mp3</p> <p>Codec: MP3</p>
<p>Dark Atmosphere by MYAUDIOVISION pixabay</p>	<p>Música de Unity Asset Store</p> <p>Licencia: "Royalty-free"</p> <p>Extensión: .wav</p> <p>Codec: FLAC</p>
<p>Bittersweet Village Theme by Aila Scott Royalty Free Music Promoted by free-stock-music.com</p>	<p>Música de free-stock-music.com</p> <p>Licencia: Creative Commons</p> <p>Extensión: .mp3</p> <p>Codec: MP3</p>

Ancient Trials by VGM Mark H Royalty Free Music Promoted by free-stock-music.com	Música de free-stock-music.com Licencia: Creative Commons Extensión: .mp3 Codec: MP3
--	---

Tabla de efectos de sonidos

Door, Cabinets & Lockers (Free) Foley Sound FX Unity Asset Store	Efectos de sonido de Unity Asset Store Licencia: "Royalty-free" Extensión: .wav Codec: FLAC
Dialog Text - Sound Effects Unity Asset Store	Efectos de sonido de Unity Asset Store Licencia: "Royalty-free" Extensión: .wav Codec: FLAC
Footsteps Small Sound Pack Unity Asset Store	Efectos de sonido de Unity Asset Store Licencia: "Royalty-free" Extensión: .wav Codec: FLAC

Tabla de videos

Bosque con luna llena de fondo pixabay	Video de pixabay Licencia: contenido de pixabay Extensión: .mp4 Codec: MP4
Ciudad halloween pixabay	Video de pixabay Licencia: contenido de pixabay Extensión: .mp4 Codec: MP4
Castillo con luna llena de fondo pixabay	Video de pixabay Licencia: contenido de pixabay Extensión: .mp4 Codec: MP4