

Space Fall Game Development

Erick Rivas
School of Engineering
ITESM CSF
Mexico, D.F.
Email: erick.cecyt@gmail.com

Alejandra Espidio
School of Engineering
ITESM CSF
Mexico, D.F.
Email: alejandra.espidio@gmail.com

Jonathan Ginsburg
School of Engineering
ITESM CSF
Mexico, D.F.
Email: jginsburgn@gmail.com

Abstract—This document intends to put forward an explanation for the creation of the game called Space Fall. It is a detailed report and is accompanied by images and pseudocode. The game uses a new technique of path selection for characters in a three-dimensional environment; it can be categorised as both, an RPG and an RTS, among others. The developing game engine was Unity 5.

Keywords: path selection, ai, unity, rpg, rts, game development.
Palabras Clave: seleccin de caminos, ia, unity, desarrollo de videojuegos.

I. INTRODUCCIN

Space Fall es un videojuego para dispositivos mviles, de simulacin. Del gnero RPG, RTS, Action, Adventure, Fighting, Puzzle, Shooter, Sports y Simulacin arcade, el videojuego est desarrollado en una poca futurista donde la misin es recolectar informacin de diversos planetas para que la especie humana prevalezca. El nico objetivo del juego es el de entretener a los usuarios de cualquier gnero y edad, y que disfruten combatiendo obstculos para ser hroes. Cada misin consiste en una expedicin area muy similar a un salto en cada libre. El personaje principal es un humanoide, manipulado por el usuario, ser el encargado de cumplir las tres diferentes misiones, una misin por cada planeta. Para crear el videojuego se us el engine Unity versin 5.0 y se tomaron en cuenta diferentes aspectos como: el diseo grfico de la interfaz, personaje y objetos, y un algoritmo utilizado para su desarrollo.

E.R., A.E., y J.G.
Diciembre 3, 2015

A. Subsection Heading Here

Subsection text here.

1) Subsubsection Heading Here: Subsubsection text here.

II. CONCLUSION

The conclusion goes here.

ACKNOWLEDGMENT

The authors would like to thank...

REFERENCES

- [1] H. Kopka and P. W. Daly, *A Guide to L^AT_EX*, 3rd ed. Harlow, England: Addison-Wesley, 1999.