

Project Donkey Kong 3D (1981) en unity



by: Pablo Rodríguez Cascón

1. Genero:

El juego es un arcade. Un pequeño remake del original en 3D

2. Audiencia

Está orientado a los nostálgicos de juegos icónicos.

3. Plataformas

Este está orientado a jugar en móvil, ordenador o tablet

4. Estética

La estética del juego es un 3D, pero en un plano fijo, de tal forma que simula al juego original, el Mario y el mono están hechos en con una técnica llamada Voxel Art para dar esa esencia de juego antiguo. Al igual que la princesa que se está hecha en pixel art, ya que esta no tiene tanta importancia en el juego.

5. Descripción del juego

Este proyecto es una recreación en 3D del clásico Donkey Kong (1981), manteniendo sus mecánicas originales pero adaptadas a un entorno tridimensional.

6. Mecánicas del Juego

Las mecánicas del juego es poder moverse de derecha a izquierda, subir escaleras, bajar las escaleras y saltar.

Los barriles bajan por los diferentes niveles de plataformas y aparecen de forma dinámica.

7. Personajes

El personaje principal es Mario, ya que tiene que ir esquivando los barriles (los enemigos) hasta llegar a salvar a Pauline, que es la princesa raptada por Donkey Kong que es el enemigo que lanza los barriles.

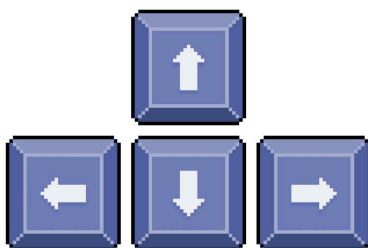
8. Controles

Controles en teclado



Controles en Móvil o Tablet

Estos botones situados a la izquierda de la pantalla se encargan del movimiento y las escaleras

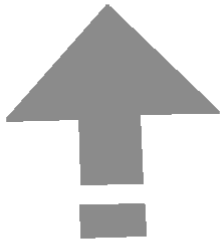


La flecha de la izquierda mueve hacia la izquierda

La flecha de la derecha mueve hacia la derecha

La flecha para arriba sube las escaleras

La flecha para abajo baja escaleras



Este botón situado a la derecha de la pantalla salta

9. Recursos utilizados

- Los barriles fueron cogidos de la asset store
- La princesa la cogí de internet
- Todas las variantes de Mario las hice yo a mano
- El efecto especial con partículas de fuego fue obtenido de la asset store
- El skybox lo hice yo con unas fotos de cielo estrellado
- El Mapa fue cogido de internet, aunque luego lo modifique yo para que encajase bien y fuera funcional

10. Audios

La musica de fondo cuando juegas es de yt
(<https://youtu.be/u4ecB57jFhl?si=t623m3DmCY1hiaOc>)

Los sonido de salto es original de juego y la del menu igual

La musica cuando mueres o ganas es de pixabay

11. Iluminación y efectos visuales

Iluminación básica para resaltar las plataformas y personajes como si fueran unos focos de construcción.

12. Experiencia haciendo este proyecto

La experiencia de desarrollar este juego fue muy buena, aunque en algunos momentos resultó bastante frustrante. Uno de los mayores desafíos fueron las escaleras, ya que constantemente surgían problemas al implementarlas. También tuve dificultades con el movimiento de los barriles, ya que al tratarse de un entorno en 3D, debían descender correctamente a la siguiente plataforma, lo que me causó bastantes complicaciones.

A pesar de estos obstáculos, disfruté mucho el proceso. Sin embargo, me hubiera gustado disponer de más tiempo para pulir ciertos detalles que no pude mejorar debido a las limitaciones de tiempo y la carga de otras asignaturas.