

PROYECTO FINAL DE GRADO

GRAU MULTIMÈDIA

Especialidad en Desarrollo de Aplicaciones Interactivas (M2)

CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO 2D DE PLATAFORMAS CON UNITY



Roberto Alcázar Alcázar

Consultor: **Kenneth Capseta Nieto**

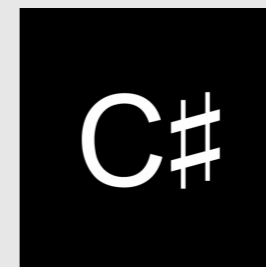
Profesor: **Carlos Casado Martinez**

16 Enero 2017

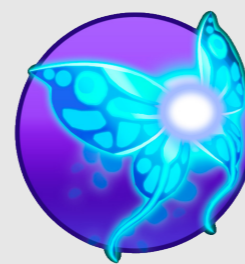


¿QUÉ ES REGIUS?

- REGIUS es un videojuego de plataformas en 2D creado con UNITY y el lenguaje de programación C#



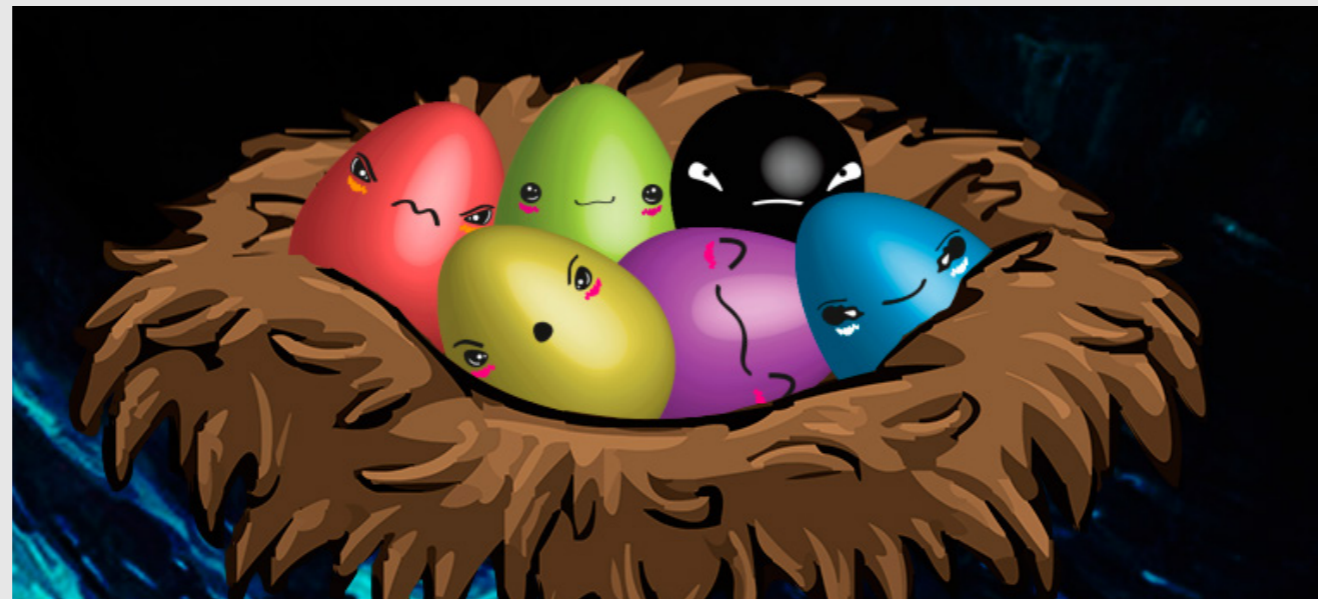
- Para el arte se han utilizado las siguientes herramientas:





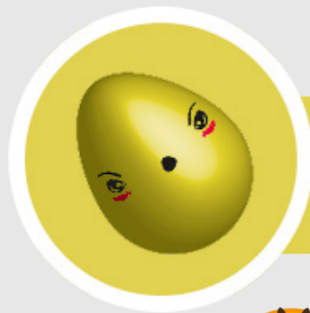
ARGUMENTO

ITH es un bebe dragón que debe buscar a sus hermanos que han sido secuestrados por un ser desconocido. En la búsqueda deberá enfrentarse a ellos para que recuperen la memoria. Cada dragón tiene una personalidad y habilidades diferentes que combinadas permitirán avanzar en esta aventura para rescatar al resto del nido y averiguar la identidad de su captor.

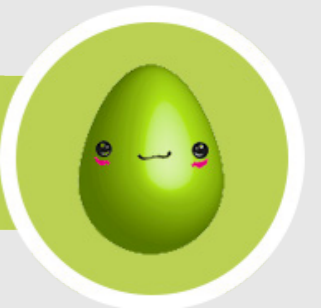




DISEÑO



ELGAR



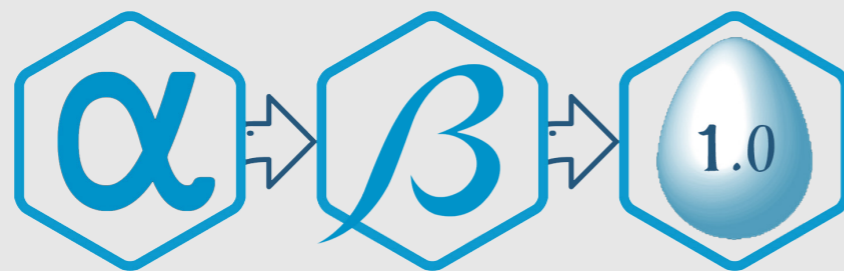
ITH



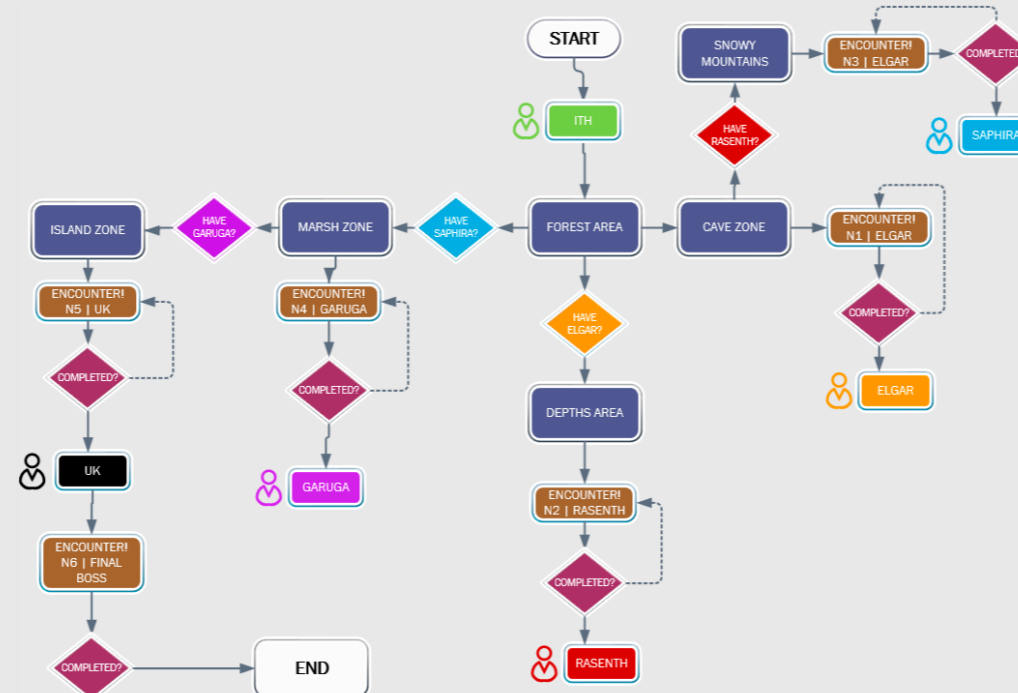


EL PROYECTO A FUTURO

- Una vez concluida la fase inicial del proyecto, el objetivo es continuar el desarrollo del juego para publicarlo a través de la plataforma STEAM.



- La estructura narrativa completa del juego ya está definida:





DEMOSTRACIÓN

- Puedes descargar REGIUS a través del siguiente enlace:



<http://goo.gl/SdsgY2>