

# AISLINN

## VIDEOJUEGO PLATAFORMAS 2D NARRATIVO

**GUILLERMO LINARES MAURI**

Universitat Politècnica de València – Máster en Artes Visuales y Multimedia

### Resumen

Aislinn es un videojuego, donde el jugador deberá ponerse al mando de una joven irlandesa, "Aislinn", que ve amenazado su reino por culpa del malvado mago Kyle.

Este proyecto se presenta como un juego plataformas con pixel-art en un entorno 2D. El usuario tendrá que descubrir la historia narrativa viajando espacial y temporalmente por los distintos niveles del juego, en busca de respuestas ante los ataques de Kyle.

Una de las aportaciones del proyecto, respecto al sector de los retrogame pixel-art, es la transformación en la representación de los escenarios que se verán afectados por factores climáticos e incluirán elementos u objetos...El usuario tendrá que reconocer a qué región o país alude el juego, además de enfrentarse a las consecuencias de estos factores climáticos.

El usuario podrá interactuar con la protagonista mediante el uso de cuatro botones: mover izquierda, mover derecha, saltar y atacar. Además, de poder mover objetos empujándolos, abrir trampillas, recoger llaves y monedas, lo cual permitirá al jugador avanzar dentro de los niveles. A su vez, estos botones permiten al jugador interactuar con las pantallas de menú y selectores de nivel.

El modelo gráfico, en lo que a personajes y objetos se refiere, se acerca bastante a los videojuegos clásicos del género plataformas, en los que, además, la cámara avanza de izquierda a derecha siguiendo los movimientos del personaje.

El objetivo final del proyecto será estar disponible en la plataforma Play Store para todos los usuarios de dispositivos móviles con el sistema operativo Android.

*Palabras-clave:* JUEGO PLATAFORMAS, VIDEOJUEGO 2D, RETROGAMING, 8 BITS, PIXEL ART.

## Abstract

Aislinn is a videogame, where the player will have to take the control of a young Irishwoman, "Aislinn", that sees threatened its kingdom because of the evil wizard Kyle.

This project is presented as a platform game with pixel art in a 2D environment. The user will have to discover the narrative history by traveling spatially and temporarily through the different levels of the game, looking for answers to Kyle's attacks.

One of the contributions of the project, regarding the retrogame pixel-art sector, is the transformation in the representation of the scenarios that will be affected by climatic factors and will include elements or objects ... The user will have to recognize in which region or country are in the game, besides facing the consequences of these climatic factors.

The user can interact with the protagonist by using four buttons: move left, move right, jump and attack. In addition, to be able to move objects by pushing them, open trapdoors, collect keys and coins, which will allow the player to advance within the levels. In turn, these buttons allow the player to interact with the menu screens and level selectors.

The graphic model, in terms of characters and objects, is quite close to the classic videogames of the platforms genre, in which, in addition, the camera advances from left to right following the movements of the character.

The final goal of the project will be to be available on the Play Store platform for all users of mobile devices with the Android operating system.

*Keywords:* PLATFORM GAME, 2D VIDEOGAME, RETROGAMING, 8 BITS, PIXEL ART.

## 1. INTRODUCCIÓN

Es difícil señalar cuál fue el primer videojuego de la historia, pero se puede considerar a OXO<sup>1</sup> (Alexander S. Douglas 1952) como el primero de todos.

Hoy en día, se han generado y creado miles y miles de videojuegos, de los cuales, algunos, han llegado a cambiar la vida a personas, ya sea por sus historias, personajes o por el simple hecho de disfrutar.

El pixel-art<sup>2</sup> (Adele Goldberg y Robert Flegal 1982) ha estado muy presente en los videojuegos de las décadas entre los setenta y los inicios de los noventa, con clásicos entre los jugadores como Super Mario Bros<sup>3</sup> (Shigeru Miyamoto y Nintendo 1985) Sonic the Hedgehog<sup>4</sup> (Yuji Naka y Sega 1991) o La Leyenda de Zelda<sup>5</sup> (Shigeru Miyamoto y Nintendo 1986).

Aún hoy, en el nuevo siglo, en el cual hay juegos que parecen casi reales por la enorme calidad que poseen los gráficos, siguen estando presentes los videojuegos realizados en pixel art, dado que aún atraen a un gran público.

El objetivo del proyecto es conseguir compaginar el pixel art con diseños 2D de mucha mayor calidad, creado algo que llegue a ser atractivo para los usuarios, tanto los que les gusta el pixel art como a los que prefieren videojuegos de mucha más calidad visual.



Fig. 1: *Super Mario Bros* (1985), Shigeru Miyamoto, Nintendo

## 2. DESCRIPCIÓN

El objetivo del jugador es poner bajo su mando a Aislinn, una joven guerrera irlandesa, que deberá salir de su reino en busca de Kyle, un poderoso mago que está atacando al mundo.

Viajando en el tiempo y geográficamente, el jugador deberá ir descubriendo que es lo que ocurre e ir derrotando a todos los esbirros del antagonista.

El factor geográfico servirá para enfrentar al usuario frente a las diferentes climatologías o factores que se pueden dar en varios países o regiones, haciendo que a Aislinn le cueste mucho más avanzar. Por otro lado, el hecho de viajar en el tiempo situará al

jugador en un marco histórico dentro de cada nivel y le introducirá en un ámbito que le sea conocido, ya sean por ejemplo Las Cruzadas o la época vikinga.

El juego empieza con un video introductorio que pondrá al jugador en situación. Desde ahí, deberá avanzar por los niveles, los primeros funcionarán a modo de tutoriales para aprender los controles y mecánicas que ofrece el videojuego. Después, dentro de los niveles, a más monedas de oro recoja el jugador, más alta será su puntuación dentro del nivel, el cual, será clasificado en una, dos o tres estrellas.

### 3. HERRAMIENTAS UTILIZADAS

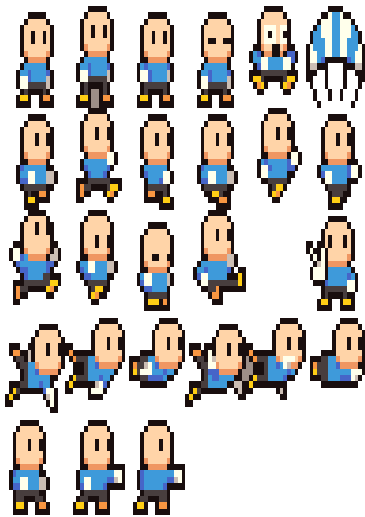


Fig.2: *Classic Hero* (Feb 18, 2015), GrafxKid (usuario de opengameart.org)

Para el desarrollo de Aislinn se han utilizado varias herramientas y plataformas online.

#### 3.1. UNITY 3D

Para crear todo el proyecto se ha utilizado Unity 3D, herramienta que admite el desarrollo de aplicaciones tanto 3D como 2D. Permite la utilización de una plataforma de programación para introducir las mecánicas dentro de los proyectos. El lenguaje empleado ha sido C#.

#### 3.2. PISKEAPP (PISKEAPP)

Esta página web ofrece a los usuarios la posibilidad de realizar diseño de sprites 2D online, dibujando pixel a pixel. Todos los personajes han sido desarrollados desde una plantilla proporcionada por un usuario de la página web opengameart (Opengameart).

Además, se ha utilizado esta página web para el desarrollo de nuevos sprites 2D, como objetos y armas.

#### 3.3. GX SCC

Para el apartado de música, se utilizará sonidos en 8 bits, se ha optado por utilizar la aplicación GXSCC (GASHISOFT). El formato de los archivos es midi, ya que la aplicación coge las tablaturas de la canción y lo convierte todo a sonidos de 8 bits.

### 4. JUGABILIDAD

El jugador podrá controlar los movimientos y acciones de Aislinn de forma sencilla a través de cuatro botones para: mover izquierda, mover derecha, saltar y atacar. El botón de saltar ofrece la opción de poder realizar un salto doble, ampliando la altura y la distancia de salto de Aislinn. Además de estos cuatro botones con los que el jugador aparte de controlar al avatar tiene otras funciones, tales como: recoger monedas, mover objetos, recoger llaves... El jugador deberá interactuar con objetos dispuestos por todos los niveles, para poder llegar a lugares en los que, de normal, con los cuatro botones, no podría.

La interacción dentro de las pantallas de menú o selector de niveles, se controlará

con los mismos botones, su funcionalidad se verá reflejada mediante una imagen, o un texto.

Por otro lado, tenemos las mecánicas de humanización para cada región o país. Dependiendo de la zona geográfica en la que se encuentre Aislinn dentro del videojuego habrá una serie de factores que intentarán recrear el mundo real lo mejor posible. De esta forma, el jugador deberá enfrentarse no solo con los retos que pueden presentarle los enemigos, sino que además tendrá que hacerlo con el terreno y las condiciones geográficas y atmosféricas.

## 5. TRABAJO FUTURO

Como trabajo futuro la idea sería que la aplicación fuera online, es decir, que el videojuego permita el registro de todos los jugadores, los cuales competirían por ver quién es el que obtiene más puntuación dentro del juego.

Además, al ser un videojuego disponible en Play Store, se pueden realizar actualizaciones de nuevos niveles que presenten nuevas regiones o países y nuevas mecánicas que deban de enfrentar los jugadores.

### Referencias

GASHISOFT. "GASHISOFT products software download" <<http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-SanJose/8700/P/GsorigE.htm>> [Consultado 11-12-2017]

Opengameart. "OpenGameArt" <<https://opengameart.org/>> [Consultado 11-12-2017]

Piskelapp. "Piskel – Free online sprite editor" <<https://www.piskelapp.com/>> [Consultado 11-12-2017]

### Notas

1. OXO, Siglas del Tres en Raya o también conocido como Nought and crosses. Videojuego. Para más información ver: "OXO - Wikipedia, la enciclopedia libre" [página web] <<https://es.wikipedia.org/wiki/OXO>> [Consultado 4-12-2017]
2. Pixel art, arte digital que consiste en editar pixel a pixel la imagen. Para más información ver: "Pixel art - Wikipedia, la enciclopedia libre" [página web] <[https://es.wikipedia.org/wiki/Pixel\\_art](https://es.wikipedia.org/wiki/Pixel_art)> [Consultado 4-12-2017]
3. Super Mario Bros. 1985. Shigeru Miyamoto, Nintendo. Videojuego plataformas. Para más información ver: "Super Mario Bros. | NES | Juegos | Nintendo" [página web] <<https://www.nintendo.es/Juegos/NES/Super-Mario-Bros--803853.html>> [Consultado 4-12-2017]
4. Sonic the Hedgehog. 1991. Sega. Videojuego de plataformas. Para más información ver: "Sonic the Hedgehog | Sonic Wiki | FANDOM powered by Wikia" [página web] <[http://es.sonic.wikia.com/wiki/Sonic\\_the\\_Hedgehog](http://es.sonic.wikia.com/wiki/Sonic_the_Hedgehog)> [Consultado 4-12-2017]
5. La Leyenda de Zelda. 1986. Shigeru Miyamoto Nintendo. Videojuego de acción-aventura. Para más información ver: "The Legend of Zelda - Wikipedia, la enciclopedia libre" [página web] <[https://es.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda)> [Consultado 4-12-2017]