

Memoria de la realización de “La Mortadela Vengadora”.

Sinopsis

El juego está ambientado en 2023, durante el desarrollo de la Euska Encounter 31.

Aprovechando el revuelo provocado por la convocatoria de elecciones, que coinciden en la fecha con la Euskal Encounter 31, se crea una simple historia.

La idea es “vengar” a los que no podrán acudir a la party por ser parte de una mesa electoral.

El modo es boicoteando todo lo posible; acaparando todos los sobres con papeletas y llenándolos con una rodaja de mortadela que luego se introducirá en las urnas.

Al final tendrá lugar una pelea con el causante de todo este jaleo para quitarle todos sus votos.

Se han creado todos los gráficos y sus animaciones. Uno a uno, pixel a pixel. No son de bibliotecas libres. Lo mismo para los sonidos o ruiditos.

Las pantallas, etapas o niveles del juego se construyen mediante “tiles”, no son un gráfico que ocupa la pantalla completa.

Sin embargo, las melodías de fondo si son de dominio público debido a la imposibilidad de crearlas por falta de tiempo. Sin embargo, han sido modificadas, editadas de alguna manera, para adaptarlas al juego.

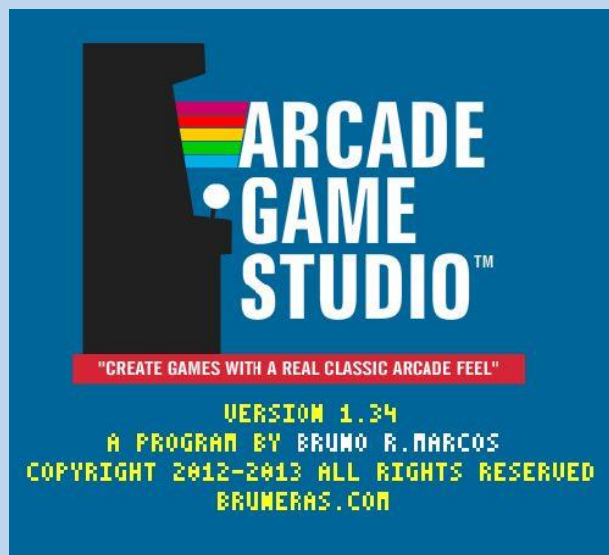
HERRAMIENTAS

EDITOR DE JUEGO

“Arcade Game Studio es un FREEWARE, puedes distribuirlo libremente pero NO venderlo.

Eres libre de distribuir/vender tu archivo de juego “.args” junto con “cabinet.exe” (lanzador de juego “args” que se puede renombrar).

Cualquier uso de derechos de terceros o infracciones de patentes en su juego es responsabilidad suya.”



PROGRAMACIÓN

La programación en este editor es un tanto peculiar.

Realiza un salto, sólo para juegos de plataformas, tiene 2 parámetros:

- SPEED: (velocidad) velocidad vertical en pixels, se decrementará cada fotograma por el valor del parámetro GRAVITY del actor.
- BOUNCES: (botes) número de botes a realizar, cada bote será menor que el anterior, y si no está establecido a INFINITE (infinito), pasará al siguiente paso una vez finalizado el salto.

Establece la velocidad del actor, tiene 2 parámetros:

- SPD IN: velocidad inicial.
- SPD OUT: velocidad final, se está habilitado usar con [STOP] para establecer el tiempo en el que realizar la aceleración/desaceleración.

Establece la velocidad del actor a 0.

Establece un movimiento oscilatorio (swing) al actor, tiene 2 parámetros:

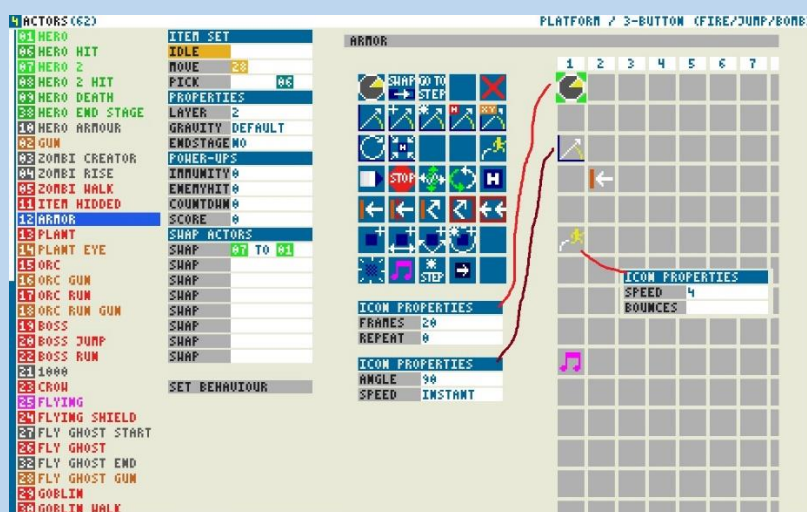
- HOR MOVE: establece el movimiento horizontal RADIO en pixels y una velocidad angular SPEED.
- VER MOVE: establece el movimiento vertical RADIO en pixels y una velocidad angular SPEED.

Igual que el anterior pero para un movimiento circular.

Establece interacción con el héroe:

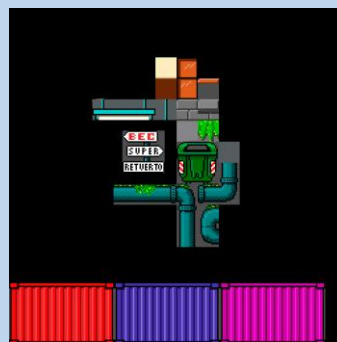
- INSTANCES: (distancia) comprueba la distancia al héroe, cambia de paso si el actor está mas cerca que el valor introducido, también puede hacer una comprobación horizontal o vertical.
- LOOK AT: (mirar) el actor mira al héroe, si quieres que el actor esté mirando al héroe mientras se desplaza.

Establece colisiones con muros.



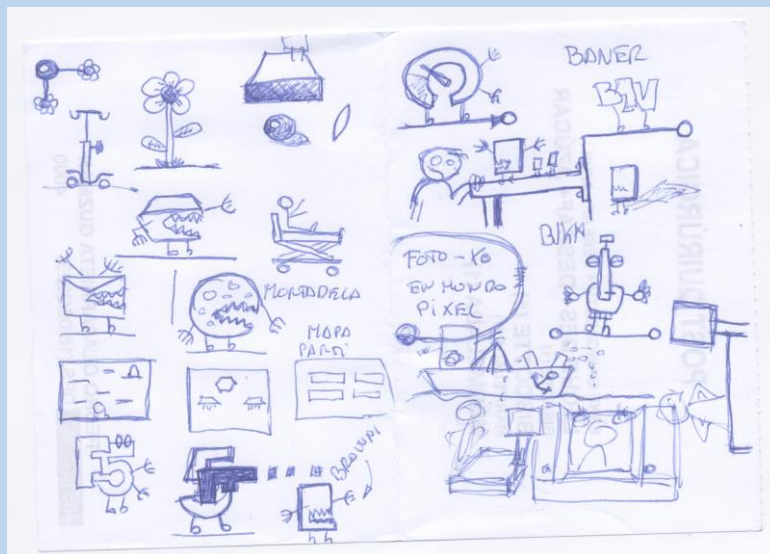
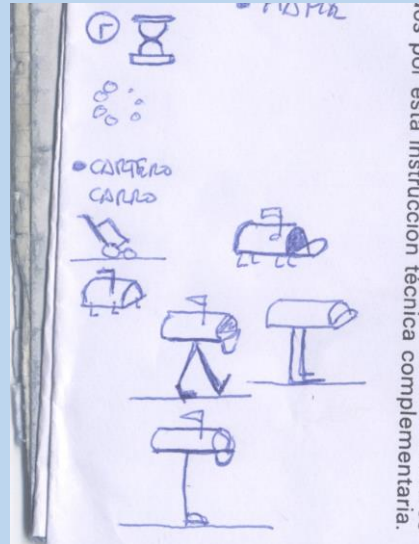
GRAFÍCOS

Los fondos han sido realizados mediante “tiles” (tilesets) como a la antigua usanza.



Todos los fondos, gráficos y animaciones han sido creados por mi, para este juego. **Pixel a pixel.**

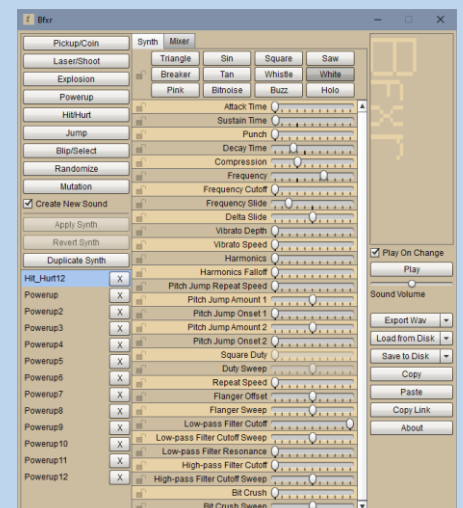
Primero, bocetos (garabatos) en papel. Luego pasar la idea y pulir la animación con **Piskel** (herramienta Open Source)



SONIDO

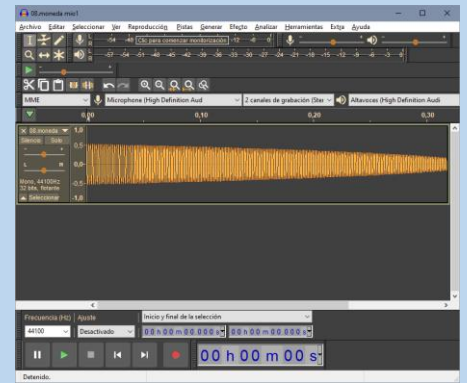
Todos los sonidos (“ruiditos”) han sido realizados con la herramienta **Bfxr**.

“Usted tiene pleno derecho a todos los sonidos hechos con bfxr, y es libre de usarlos para cualquier propósito, comercial o de otro tipo.”



Audacity para las grabaciones, retoques y modificaciones.

“Se trata de un programa completamente gratuito. Además, es un software de código abierto.”



MÚSICA DE FONDO

Era mucho abarcar. He decidido recurrir a una página de recursos, asemejándome así a los “profesionales” que contratan a personal externo para su realización.

“Puede encontrar la versión completa de este bucle de música, así como otras pistas de música en bucle para juegos aquí: <https://www.playonloop.com/2016-music-loops/chubby-cat/> Aviso de derechos de autor/atribución: Puede descargar este chiptune gratis y usarlo gratis bajo la licencia Creative Commons Attribution. En pocas palabras, dé crédito a la fuente si usa esta música de 8 bits. ¡Gracias!”