

Treball final de grau

Estudi: Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs

Títol: Desenvolupament d'un joc Endless Survival

Document: Memòria

Alumne: Antoni Martin Rabaneda

Tutor: Gustavo Patow

Departament: Informàtica, Matemàtica Aplicada i Estadística

Àrea: Llenguatge i Sistemes Informàtics

Convocatòria Juny/2021

Introducció

En aquesta memòria es descriu tota la feina realitzada individualment respecte al projecte de dissenyar i desenvolupar un videojoc des de zero; passant per diverses fases com l'elecció del tema especificant els objectius, un estudi per saber la viabilitat d'aquests i com s'han planificat, un marc de treball amb els conceptes previs a tenir en compte, i finalment el disseny del videojoc.

Durant aquesta última dècada, s'ha incrementat molt la importància dels videojocs dintre de la societat. Amb l'aparició dels dispositius mòbils, s'ha permès que aquests arribin a un major número de gent, sobretot persones no acostumades al sector. A causa d'això, s'ha sobreexplotat el mercat de videojocs en dispositius mòbils, on molts d'ells se centren en un disseny simple per atraure aquest públic tan poc familiaritzat, centrant-se en els gèneres i mecàniques que més atrauen i perdent la diversitat que tenen altres plataformes. Per aquest motiu, s'ha decidit crear un videojoc que aporti varietat al sector, així com sobresortir en aquest disseny estandarditzat.

Un dels gèneres que van sobresortir en gran manera dintre del sector, són els jocs 'Endless Runner'. Aquest gènere aporta un estil de videojoc semblant a les recreatives, on la base se centra en partides curtes amb l'objectiu d'arribar el més lluny possible, aconseguint la màxima puntuació, i tornant-ho a intentar una vegada perdut. Observant l'estudi de mercat, es pot veure com els videojocs d'aquest gènere solen tenir la mateixa estructura, sense arriscar-se a variar-les per tal d'oferir un producte diferent, o arribar a un nou públic.

El videojoc presentat en aquest projecte, és una variant d'aquest gènere, a la que s'ha denominat 'Endless Survival'. Aquest, agafa la idea principal dels 'Endless Runner', però afegint mecàniques diferents, afegint un toc de complexitat al joc. L'objectiu, però, no és avançar, sinó sobreviure el màxim temps possible a diferents onades d'enemics, utilitzant tant l'escenari com les habilitats de cada personatge.

Amb aquest projecte s'intenta oferir una experiència diferent de l'acostumada per les persones que juguen casualment, endinsant-los a mecàniques complexes i diferents del mercat actual, així com atraure el públic veterà a jocs més senzills i ràpids.

Objectius

1. Dominar Unity.
2. Treballar en el disseny per tal de crear unes mecàniques divertides i atractives per diferents públics del sector.
3. Crear un bon balanceig de joc.
4. Crear un sistema de classes amb una bona estructura, fàcilment modificable i escalable.
5. Trobar una concordança amb l'estil artístic dels elements que componen el videojoc.
6. Endinsar-se i aprendre sobre el sistema de música i sons.
7. Donar forma a una variació d'un gènere poc explorat.
8. Crear un sistema de joc amb la capacitat de poder-se jugar diverses vegades sense acabar en monotonia.

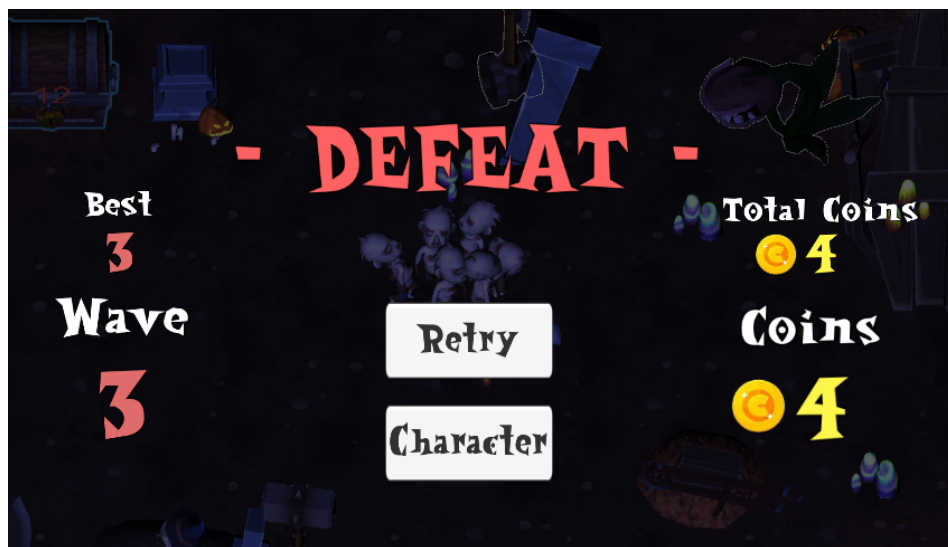
Estructura de classes

A continuació es mostra un gràfic amb les classes i objectes que intervenen en una partida.



Resultats





Conclusions

En aquest treball s'ha pogut posar en pràctica tot l'aprenentatge rebut durant el Grau de Disseny i Desenvolupament de Videojocs. He tingut l'oportunitat de fer un projecte des de zero fins a completar-lo, passant per totes les fases per les quals ha de passar un joc seriós. Encara que s'hagin complert tots els objectius establerts a l'inici del projecte, he pogut notar que encara hi ha moltes coses per aprendre relacionat sobretot amb el disseny i la programació.

El disseny del joc conté la majoria d'objectius pensats al principi del projecte, mentre que el prototip té pràcticament totes les parts més importants i amb les quals es pot entendre la idea del joc. Totes les mecàniques principals que formen les bases han set completades amb èxit, igual que la part artística necessària per crear una ambientació adequada a la temàtica; aconseguint una finalització d'aquest treball interessant i enriquidora

Personalment, considero que és un videojoc el qual pot ser entretingut, amb un perfecte lloc en el mercat i amb res a envejar als jocs més famosos d'aquest gènere; tot després de dedicar-li unes petites millores i major temps en completar-lo. Els resultats han estat molt satisfactoris, he assolit els propòsits plantejats i a la vegada he après a treballar bé per obtenir uns bons resultats, el qual valoro molt positivament.