

## Treball final de grau

**Estudi:** Grau de Disseny i Desenvolupament de Videojocs

**Títol:** Disseny i desenvolupament d'un videojoc d'aventures i gestió de recursos

**Document:** Resum

**Alumnes:** Sergio Rovira Gómez  
Daniel Saavedra Martínez

**Tutor:** Gustavo Patow  
**Departament:** Informàtica, Matemàtica Aplicada i Estadística  
**Àrea:** Llenguatges i Sistemes Informàtics

**Convocatòria (mes / any) Juny / 2021**

## Introducció

Durant els últims anys i a causa de l'augment de la disposició i l'accessibilitat a equips tecnològics, la popularitat del contingut relacionat amb l'entreteniment digital ha crescut exponencialment. Un dels mercats que més estímul ha rebut en els últims 10 anys és el dels videojocs, arribant a facturar la sorprenent quantitat de 174'9 mil milions de dòlars el passat 2020, un increment del 20% respecte al 2019.

El món digital en el que vivim actualment es mou a través de tendències seguides per la gran influència d'algunes figures públiques i que els propis jugadors decideixen impulsar mitjançant xarxes socials o el famós boca a boca. Per tant, podem trobar que al llarg del temps alguns gèneres han vist un increment de popularitat, arribant a trobar diverses opcions al mercat amb mecàniques molt similars.

Personalment, trobem que aquestes tendències neixen de projectes innovadors que aposten per crear noves experiències i que siguin capaços de recollir tot allò que un jugador promig espera. Per això apostem per la creació d'un producte que neix de les nostres pròpies necessitats com a jugadors i que, segons el nostre punt de vista, reuneix tot allò que actualment el mercat necessita.

## Propòsits del projecte

En quant als propòsits del desenvolupament els podem separar en dos apartats que pretendem cobrir totes les necessitats del joc i dels propis com a desenvolupadors.

En primer lloc hem volgut desenvolupar un joc capaç d'atreure l'atenció del jugador, tant per diversitat mecànica com en l'apartat visual, fent especial èmfasi en la senzillesa i cohesió visual en tots els elements.

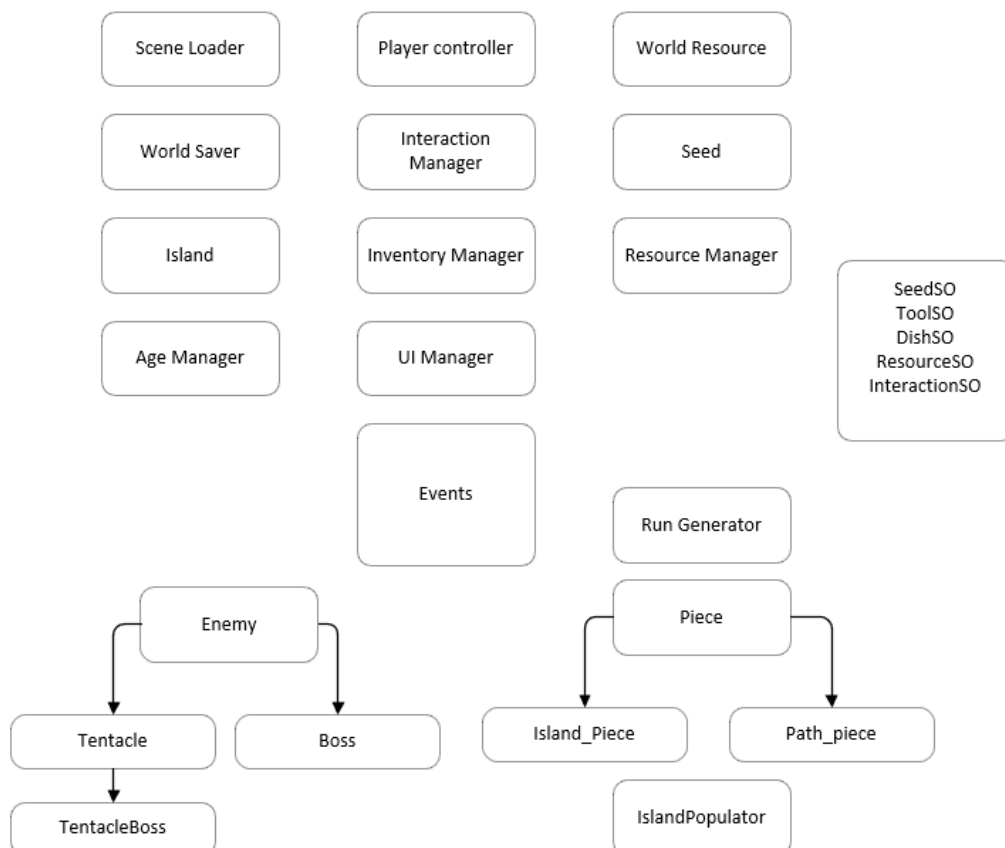
Per altra banda un dels propòsits com a desenvolupadors ha estat la capacitat d'implementar totes les mecàniques que ens vam proposar durant la pluja d'idees i que finalment donen lloc al producte final.

## Objectius

1. Gestionar de manera eficient les tasques i objectius com a equip.
2. Dominar l'entorn de desenvolupament de Unity i conèixer més sobre aquesta eina.
3. Estimular l'àmbit creatiu generant tots els elements del joc, fent servir referències d'altres però sense incloure-les directament.
4. Ser capaç de plasmar totes les idees plantejades en el disseny i millorar-les al llarg del desenvolupament, fent-les més riques i interessants.
5. Aprendre a estructurar un projecte de grans dimensions amb tots els elements visuals i lògics correctament localitzats.
6. Procurar dissenyar tots els elements del joc de manera que aquest sigui fàcilment escalable.
7. Garantir un correcte funcionament de totes les mecàniques aplicades i la cohesió entre elles.
8. Aprendre a implementar un sistema de generació de mons amb una aleatorietat controlada que permet una fàcil expansió del món.

## Plantejament del projecte

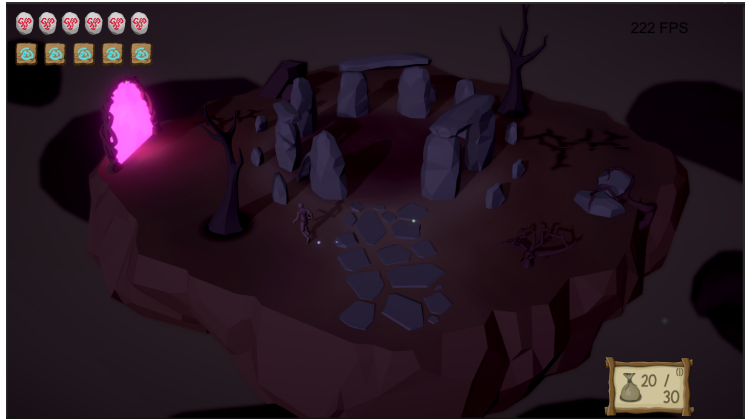
El diagrama de classes simplificat de les classes més importants del projecte és el següent:

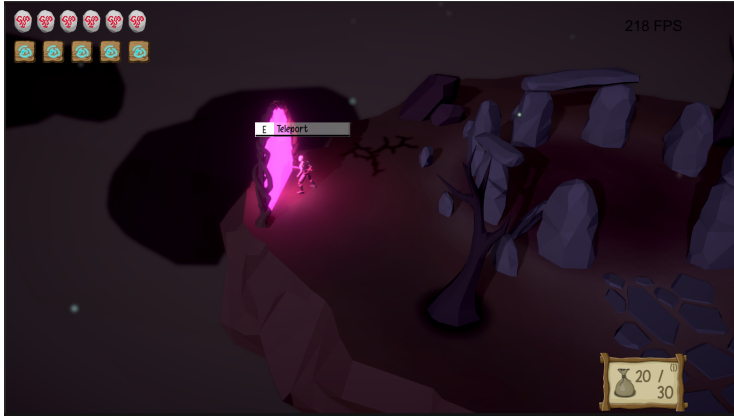


# Resultats

A continuació es mostren algunes captures del resultat final del projecte:







## Conclusions

En quant a la valoració final del projecte, podem dir que el balanç final és positiu, tot i que finalment el resultat no ha complert totes les nostres expectatives. Aquest projecte és ambiciós i ataca un gènere exigent a nivell de contingut, i és precisament això el que ens fa pensar que encara hi ha molta feina per fer. Cal esmentar que tots dos membres apostem per aquest projecte per seguir desenvolupant-lo, ja que creiem que un projecte d'aquestes característiques encara en podem aprendre molt més.

Finalment podem dir que ha estat tota una experiència i esperem que les bases que s'han format durant aquest projecte serveixin pels que vindran.