

## Treball final de grau

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

**Títol:** *Moonligh Dusk*. Disseny d'un joc amb generes oposats

**Document:** Resum

**Alumne:** Daniel Sánchez Fresnedoso

**Tutor:** Imma Boada i Oliveras

**Departament:** IMAE

**Àrea:** LSI

**Convocatòria (mes/any)** Setembre 2021|

# Contents

<b>1</b>	<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Estètica</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Narrativa</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Mecánicas</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Tecnología</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Conclusiones</b>	<b>7</b>

# 1 Introducción

El propósito de este proyecto es diseñar e implementar el primer prototipo de un videojuego en 2D, llamado Moonlight Dusk, donde se combinarán el género de acción-plataformas y el de combate basado en turnos, de manera que el resultado sea un juego donde el ritmo se mantenga de forma estable. Esto se puede plantear de dos maneras, desacelerar el ritmo en el gameplay de acción-plataformas o aumentando el ritmo de los combates por turnos. Me decidí por aumentar el ritmo de los combates de manera que las mecánicas que pueda utilizar el jugador requiera tanto estrategia como velocidad de razonamiento, ya que el tiempo entre turno y turno no será ilimitado.

Estètica	30%
Narrativa	5%
Mecàniques	60%
Tecnologia	5%

Table 1: Autoevaluación del contenido del juego

La tabla (Véase tabla 1) se muestra una autoevaluación sobre los pesos de cada apartado de un videojuego en mi proyecto. Enfocándose en una gran parte de las mecánicas, ya que el objetivo es unir dos géneros opuestos a través de ellas y la estética para que el gameplay no sea tan pesado para el jugador.

## Publico objetivo

Es un juego que está orientado a jóvenes, de entre 14 y 30 años, interesados en los juegos 2D de acción-plataformas, ya que como el combate por turnos se ha adaptado para que siga el ritmo del otro género, disfrutarán más las personas que les gusten los juegos de acción.

## Mejoras frente al mercado actual

Una mejora que tiene respecto a los actuales competidores actuales, es la mezcla de género tan poco utilizada. Y que el público objetivo puede ser atraído por los dos géneros, de esta manera hay más mercado.

## 2 Estètica

El estilo que he escogido para el juego es el pixel art en dos dimensiones. He escogido este tipo de estilo porque siendo como soy un gran amante del pixel art en estos tipos de géneros, sé que a la gente que le gusta mucho el pixel art, sea como sea el juego, si el apartado artístico está logrado y tiene mucho detalle ya le llama mucho la atención (Véase figura 1).



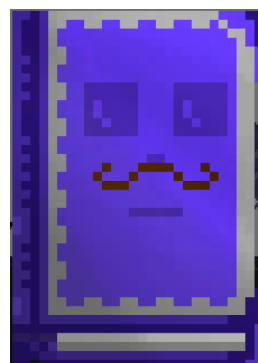
Figure 1: Captura de pantalla de Moonlight Dusk

## 3 Narrativa

La historia de este juego se centra en dos protagonistas, el personaje que controla el jugador, **Shad** (Véase figura 2a) y su acompañante **Grim** (Véase figura 2b). Donde aparecen en un lugar desconocido y tienen que averiguar donde están y como han llegado allí.



(a) Personaje de Shad



(b) Personaje de Grim

Figure 2: Los 2 protagonistas

## 4 Mecánicas

Como buen juego de acción-plataformas 2D, las mecánicas principales se centran en el movimiento dinámico por el mapa: correr, saltar diferentes alturas, salto múltiple, salto de pared a pared, dash, agacharse, deslizarse por el suelo, agarrarse a una pared y escalar una pared. Sin embargo, también tiene el género de combate por turnos, así que tiene otras mecánicas que podrá utilizar durante los combates: selector de dirección de ataque, realizar un ataque en cada una de las direcciones, cambiar de arma, realizar combos dependiendo del arma, bloquear ataques, contraatacar y esquivar (Véase figura 3)



Figure 3: Captura de pantalla del personaje wallJumping

El personaje principal tiene estadísticas que tienen efecto dentro y fuera de los combates: vida, ataque, defensa, combo, robo de vida, velocidad y saltos extra. Estas estadísticas aumentarán con un sistema de niveles que se basa en experiencia ganada al acabar con enemigos.

Otra manera de aumentar estas estadísticas es con objetos de equipo (Véase figura 4), los cuales el jugador puede obtener o bien al derrotar a un enemigo o comprándolo en la tienda a cambio de oro.

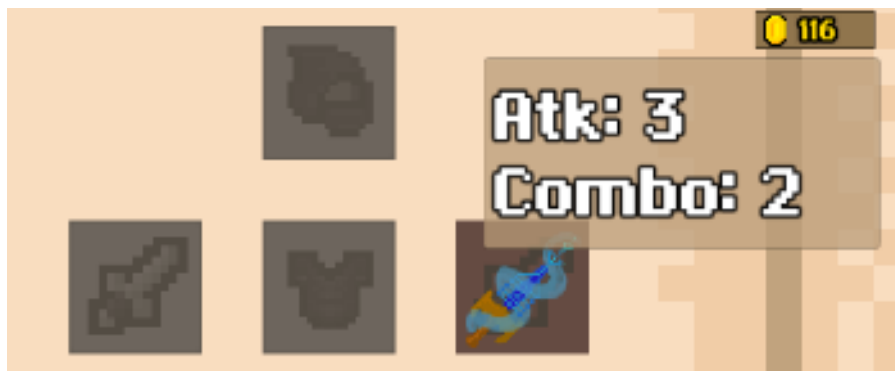


Figure 4: Captura de pantalla las estadísticas de una espada

La dificultad del nivel aumentará a medida que el jugador avance en el juego. Ejemplo: Los enemigos del escenario 3 serán más poderosos que los del escenario 2. Además también escalarán por el nivel del jugador, tanto aumentando estadísticas o bajándolas si el jugador es de nivel muy bajo.

## 5 Tecnología

Como motor de juego he utilizado Unity 2021 y para el diseño de sprites y animaciones Gimp.

Para optimizar el trabajo de cara al futuro e incluso durante el proyecto, he trabajado con máquinas de estados (Véase figura 5) y "Serialized Objects" (que actúa como una de base de datos para variables). Gracias a esto he podido trabajar mucho más rápido, ya que de esta manera puedo reutilizar objetos y crear tantos como quiera sin tener que volver a escribir el código.

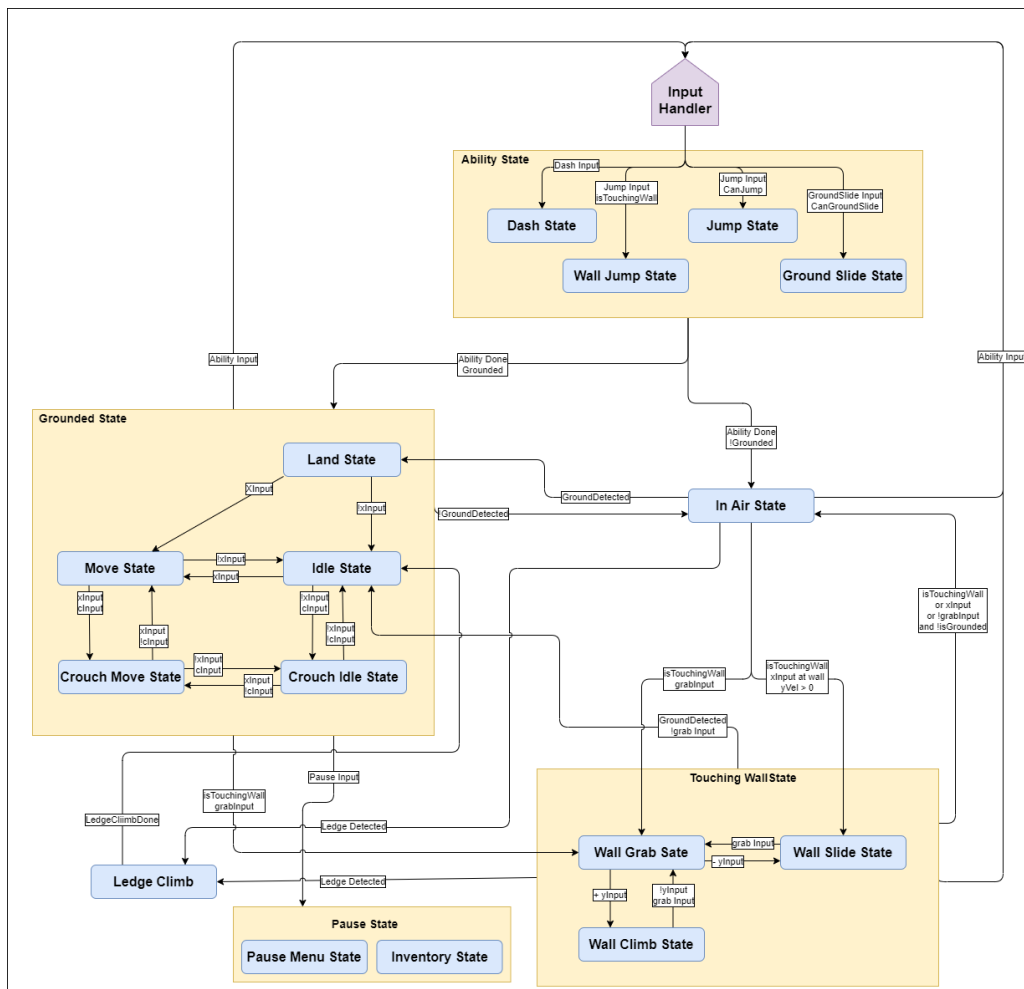


Figure 5: Diagrama de la maquina de estados de Player

## 6 Conclusiones

En este proyecto se ha creado un prototipo con una demo incluida de un videojuego que combina los géneros de acción-plataformas y combate por turnos sin romper el ritmo del juego.

Sin embargo, sigue siendo un prototipo, por lo tanto este objetivo solo se cumple durante un corto periodo de tiempo, hasta que dejas de aprender mecánicas nuevas.

De todas maneras tiene mucho potencial, ya que todos los objetos (siendo un objeto tales cosas como enemigos, inventarios, items, etc...) los he creado de manera que se puedan reutilizar para crear un objeto completamente distinto. Y de la misma manera es posible añadir mecánicas nuevas al jugador en todo momento gracias a la máquina de estados que he creado.

Realizar este proyecto ha sido realmente complicado de completar, pero con mucho tiempo y dedicación puedo decir que estoy satisfecho en el trabajo realizado.