

# Trabajo de fin de grado

**Estudios:** Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

**Título:** Desarrollo de un juego de aventuras con entornos procedurales

**Documento:** Resumen

**Alumnos:** Denís Maseda Ares  
Miquel Comasòlivas Vellisco

**Tutor:** Gustavo Patow

**Departament:** Informàtica, Matemàtica Aplicada i Estadística

**Àrea:** Llenguatges i Sistemes Informàtics

**Convocatoria (mes/any)** Junio/ 2023

## Introducción

Desde hace ya unos cuantos años, la industria de los videojuegos genera una cantidad considerable de dinero, haciendo que muchas empresas dediquen una cantidad abrumadora de capital para el desarrollo de los mismos. Como consecuencia, esto genera una carencia de innovación y un “seguimiento de tendencias” que acaba provocando una sensación de haber jugado al mismo juego, sólo que con una estética diferente, ya que no consideran viable arriesgarse a hacer un juego diferente y que no genere un número de ventas elevado.

Después de realizar un análisis de mercado, hemos podido comprobar que hay una escasez de juegos basados en la exploración de islas generadas proceduralmente combinado con un toque de estrategia y aventura. Un inconveniente muy importante a tener en cuenta es el problema de la generación procedural, ya que, si no está bien desarrollado, puede hacer que el jugador se acabe cansando de explorar escenarios “demasiado similares” por la falta de identidad de cada isla.

A consecuencia de todo lo explicado anteriormente, creemos conveniente la realización del proyecto enfocado a este sector, debido a que cuentan con un escaso número de títulos que hayan tenido un éxito relevante, añadiendo a todo esto la posibilidad de aprender sobre la generación de entornos y solucionar los posibles problemas que nos encontremos.

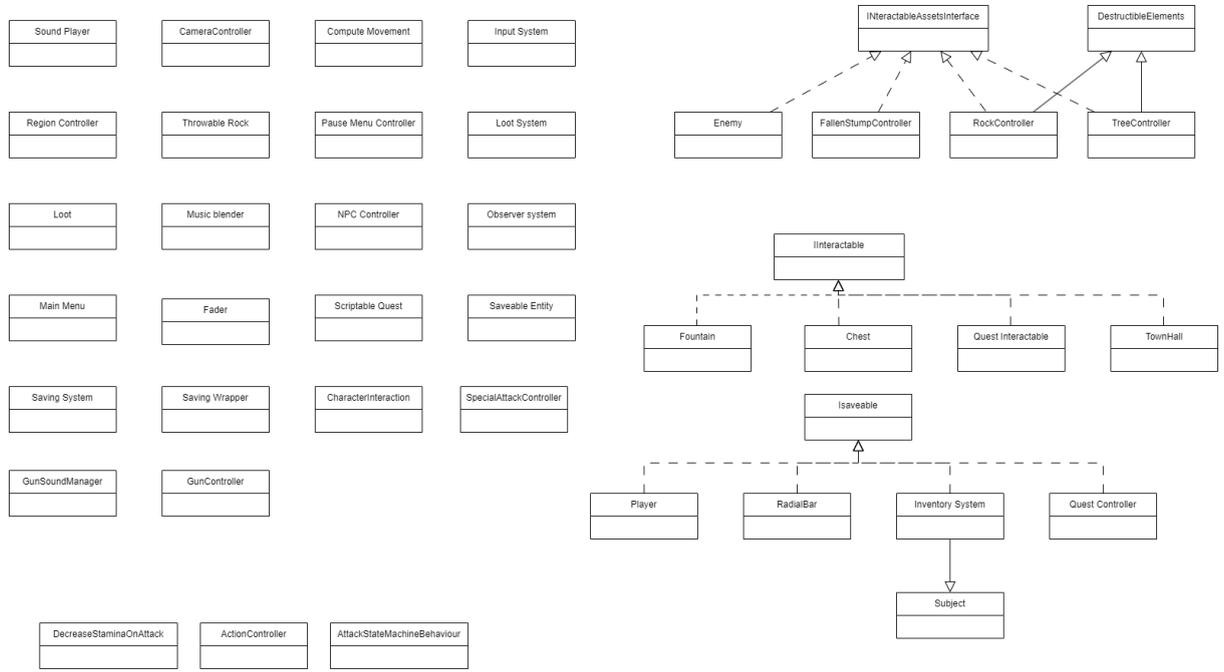
## Propósito de este proyecto

El propósito de este proyecto es desarrollar un videojuego al completo, de una calidad por encima de la media de sus rivales, con la intención de obtener un nivel de desarrollo y unos conocimientos relevantes.

## Objetivos

1. Dominar la utilización de Unity3D y Visual Studio.
2. Concentrar los esfuerzos de diseño y desarrollo en las partes importantes del mismo, sin intentar abarcar por encima de nuestras posibilidades.
3. Desarrollar la IA de los enemigos para que generen una sensación de satisfacción.
4. Ambientar los escenarios con los sonidos correspondientes.
5. Balancear el juego a nivel de Vida/Recursos/Enemigos.
6. Ampliar el contenido de un género poco desarrollado.
7. Aprender sobre las necesidades de eficiencia en un proyecto de unas dimensiones considerables.

8. Estructurar correctamente el proyecto para aumentar la eficiencia a la hora de trabajar.



# PONER DIAGRAMA

## Resultados

A continuación se mostrarán capturas del resultado final del juego.





## Conclusiones

Pensando en todo el tiempo que hemos invertido para llevar a cabo este proyecto, nos damos cuenta que realmente hemos conseguido superar todos nuestros objetivos y transformar en realidad esos pensamientos que eran simplemente un sueño un año atrás.

Gracias a todo esto, hemos aprendido a ir superando todas las fases del desarrollo de un proyecto serio, que parte de la necesidad de crear un juego que sea capaz de destacar en un sector donde día a día la gente lucha por crear el próximo bombazo, hasta la parte de buscar la manera más sencilla de implementar cada mecánica, y que dicho código sea lo más reutilizable posible.