

Treball final de grau

Estudi: Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs

Títol: Guilty Pandora: un joc seriós sobre mitologia grega

Document: Resum

Alumne: Miguel Sances López (u1967112)

Tutor: Immaculada Boada Oliveras

Departament: IMAE

Àrea: LSI

Convocatòria: Setembre 2023

Introducció

Els jocs seriosos (o *serious games*) són jocs que a més d'entretenir tenen com a propòsit final ensenyar a transmetre algun tipus de coneixement. Actualment cada cop son més comuns en àmbits tan diversos com poden ser l'educació, la salut, la indústria o l'economia entre d'altres. Tot i la diversitat de jocs que s'han proposat l'oferta de jocs seriosos en l'àmbit de la mitologia grega és molt limitat.

Un dels punts clau en el disseny d'un joc seriós es tenir clar quin és l'objectiu seriós, és a dir, que es vol ensenyar, i una vegada definit cal veure com es pot integrar una part lúdica de manera que el jugador aprengui sense ser-ne conscient.

En aquest projecte l'objectiu seriós es centrarà en la mitologia grega. En particular, ens interessa que el jugador aprengui sobre els Deus grecs, en concret dins de l'àmbit dels Deus que pertanyen a l'Olimp i l'Inframón. A més a més de centrar-se en el mite de Pandora, el qual, molt resumidament, consisteix en que Pandora (considerada la primera dona) tenia en possessió una caixa que li va donar Zeus que tenia prohibit obrir, però finalment per curiositat Pandora va acabar obrint la caixa i tots els mals que aquesta contenia es van propagar pel món.

Objectius

L'objectiu d'aquest treball de final de grau és dissenyar i desenvolupar un serious game, anomenat ***Guilty Pandora*** d'estratègia 2D i combat per torns amb estètica *PixelArt*.

A *Guilty Pandora* el jugador es posarà en la pell de Pandora i haurà de recórrer diferents localitzacions rellevants dins de la mitologia grega per anar combatent i rescatant altres deïtats per anar afegint-les al seu equip. D'aquesta manera l'objectiu lúdic principal serà alliberar a totes les deïtats i l'objectiu seriós serà anar descobrint el context mitològic de cadascun dels personatges i la relació que tenen entre ells.

Per poder assolir l'objectiu caldrà realitzar les tasques següents:

- Planificació de les diferents fases del desenvolupament i disseny del joc.
- Estudi dels elements i context històric de la mitologia grega.
- Definir personatges i localitzacions de la mitologia a implementar i dissenyar.
- Implementació de les mecàniques de joc general.
- Implementació del sistema de combat.
- Implementació del sistema de generació dels nivells.
- Implementació de la part seriosa i integració amb la part lúdica.
- Revisió i finalització de la documentació desenvolupada al llarg del projecte.

Disseny del videojoc

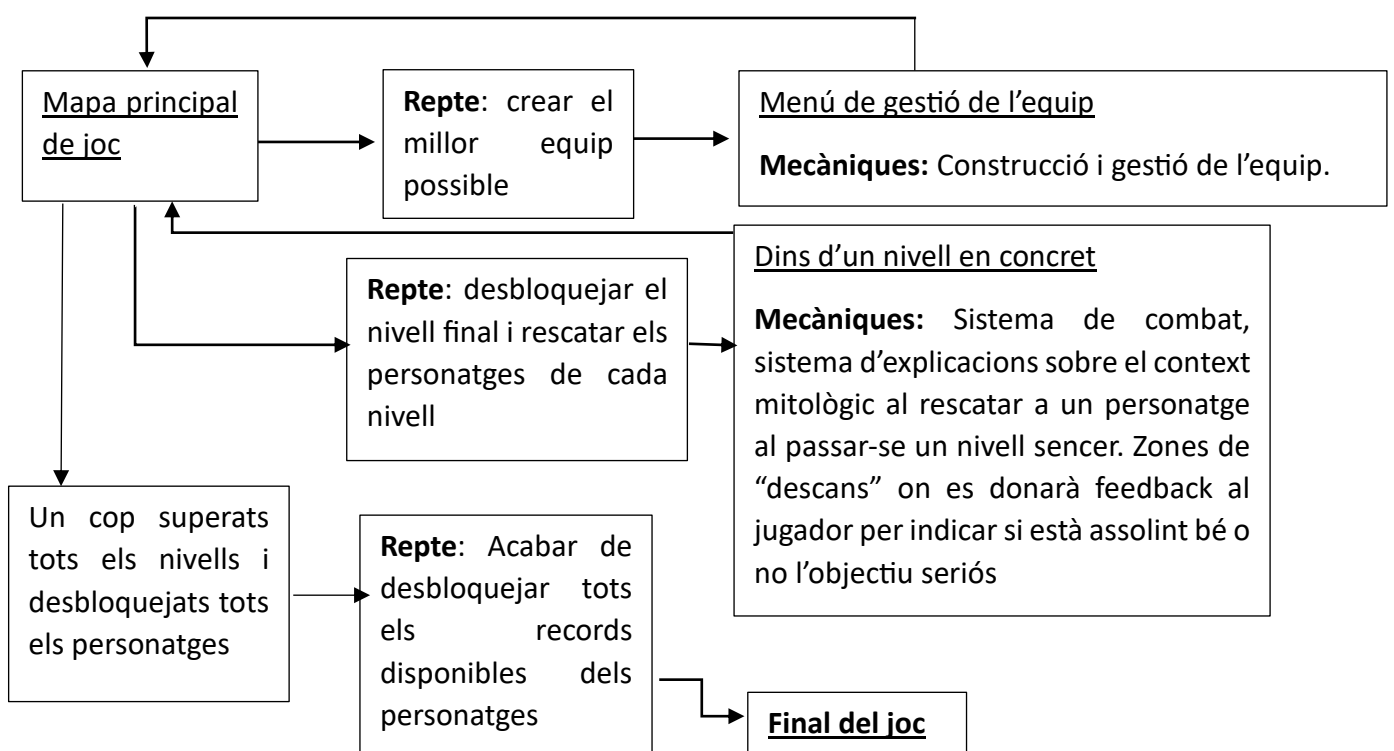
Guilty Pandora és un joc 2D amb estètica pixelart. Els controls són únicament el ratolí (click dret i click esquerre). El gameplay està basat en combat per torns on el jugador haurà de formar el seu equip de quatre personatges a partir dels disponibles i que haurà d'anar desbloquejant a mesura que avança la partida superant nivells.

L'objectiu del joc és arribar a desbloquejar tots els personatges i desbloquejar els seus "records". Des del punt de vista de serious game, l'objectiu seriós és aprendre les relacions que hi ha entre els diferents personatges dins del context mitològic gràcies a les descripcions que es fan de cada personatge i als "records" mencionats anteriorment.

El repte principal es troba en crear el millor equip possible amb la millor combinació de quatre personatges que tinguin la millor relació entre ells dins del context mitològic. Així doncs, com a repte que segueix el mencionat seria superar tots els nivells i desbloquejar tots els personatges disponibles per així tenir-ne més varietat i poder provar i fer diferents combinacions de personatges, ja que inicialment el joc comença amb un únic personatge disponible, i a mesura que es van superant nivells es van aconseguint de nous i es poden anar afegint a l'equip fins un màxim de quatre.

Quan el jugador accedeixi a cadascun dels nivells se li mostrarà el mapa generat amb els diferents nodes possibles (node de combat o node de descans). El jugador haurà d'arribar al final del nivell i superar el combat final amb l'equip que hagi format abans d'entrar al nivell en qüestió, només es pot editar l'equip des de la pantalla inicial del joc. Si el jugador no arriba al final del nivell i supera l'últim combat, es considera que ha perdut, es retorna a la pantalla principal del joc i el jugador té la possibilitat de tornar a intentar-ho en el mateix nivell o provar en un altre.

Arbre de reptes



Resultats

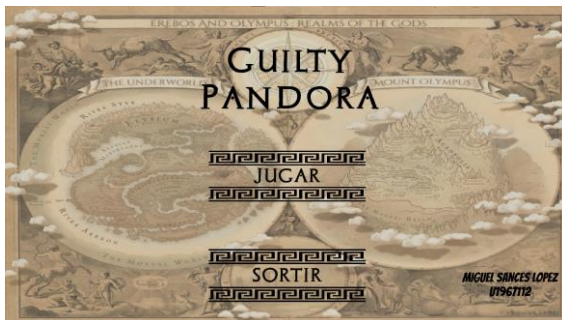


Figura 1: Menú principal del joc



Figura 2: Combat del tutorial

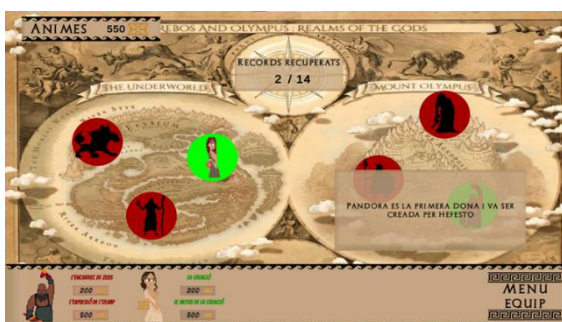


Figura 3: Pantalla Principal del joc

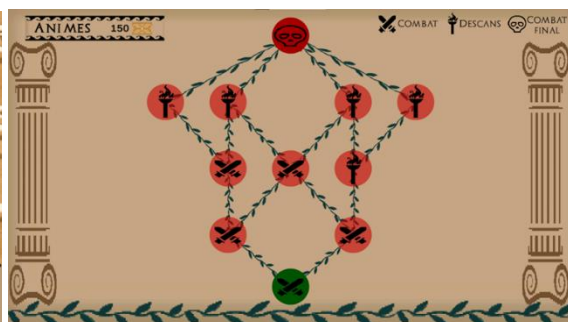


Figura 4: Generació de mapa del nivell



Figura 5: Escena de descans

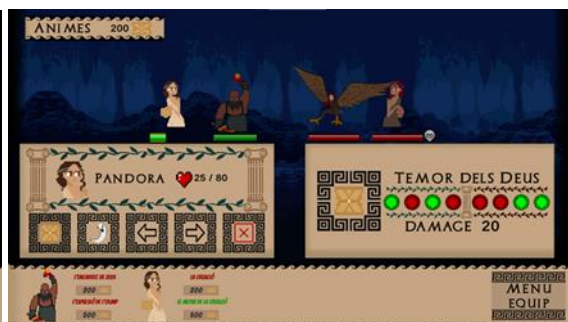


Figura 6: Combat final del nivell, Inframón

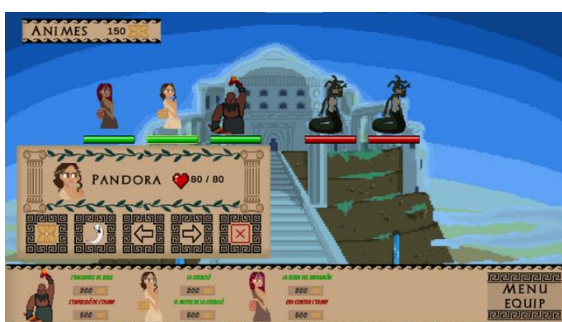


Figura 7: Combat normal del nivell, Olimp



Figura 8: Escena de final del joc

A part de les captures de pantalla mostrades, en el següent enllaç hi ha un vídeo que mostra una partida completa del joc:

<https://youtu.be/NzKu9DqVDes>

Conclusions

L'objectiu d'aquest projecte era dissenyar i desenvolupar un joc seriós per introduir conceptes de mitologia grega als jugadors.

Un cop finalitzat el projecte, i veient l'estat final del producte, es pot arribar a la conclusió que els objectius inicials s'han aconseguit complir amb èxit. Tot i que hi ha certs aspectes del joc que no s'han acabat d'implementar fins al punt desitjat o altres detalls que no s'han arribat a implementar, com podria ser, per exemple, afegir-hi efectes sonors al joc, que finalment es va optar per deixar de banda i no fer la implementació per dedicar el temps en altres aspectes més rellevants.

Durant el desenvolupament del projecte i ha hagut diferents canvis de disseny, ja sigui per viabilitat en temps o complexitat, però un cop acabat el projecte, el resultat ha estat molt satisfactori i els canvis en qüestió no han afectat al resultat final.

Pel que fa a un punt de vista més personal, el procés de desenvolupament del projecte ha fet que li hagi acabat donant molta més importància a certs temes que a l'inici no em semblaven tant rellevants, com és el cas de l'estètica visual. Al llarg del desenvolupament cada vegada m'he anat centrant més en l'estètica i les interfícies, per a poder donar una bona sensació de joc des del punt de vista visual i poder polir l'ambientació i coherència de tot el joc per mantenir la temàtica de l'antiga Grècia.

Per acabar, aquest treball ha estat una molt bona oportunitat per aplicar els coneixements obtinguts al grau i els altres obtinguts de forma personal fora del grau. A més a més d'haver estat una oportunitat per proposar-me un gran repte personal, que un cop vist el resultat final, tot i les coses millorables que hi ha, s'ha obtingut una gran satisfacció amb el resultat final i la feina feta.