

Universitat de Girona
Escola Politècnica Superior

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

PROYECTO FINAL DE GRADO

NefAUSTO

Autor:
Saray Novo Salomón

Tutor:
Francesc Xavier Costa Brugue

RESUMEN

Convocatoria:
Septiembre 2024

Departamento:
Informática, Matemática Aplicada y Estadística

1. Introducción

1.1. Introducción

Los videojuegos han conseguido traspasar grandes fronteras adaptándose a los nuevos tiempos, pudiendo traspasarse a diferentes plataformas teniendo en cuenta las necesidades de sus usuarios. Una de estas plataformas son los móviles, muchos de los juegos que se jugaban antes en consolas se traspasaron a dispositivos móviles para que sus jugadores pudiesen llevarse sus juegos favoritos a todos lados. Por desgracia, muchos juegos que queremos fueron olvidados y no alcanzaron a mantenerse en la actualidad.

Por eso el objetivo de este videojuego es devolver a la vida una de nuestros recuerdos que siempre llevamos con nosotros igual que el teléfono.

1.2. Propósitos y objetivos del proyecto

El objetivo de este juego es desarrollar conocimientos básicos en todos los ámbitos de los videojuegos para poder comprenderlos mejor, para ello decidí enfocarme en los siguientes puntos:

- Programación de mecánicas orientadas a dibujar en la pantalla.
- El uso de shaders.
- Narrativa cohesiva con el ambiente del juego.
- Estética y diseño de personajes.
- Realizar un diseño completo teniendo en cuenta la jugabilidad, el feedback y el comportamiento del jugador.
- Aprender nuevas herramientas en Unity.
- Finalizar el juego siendo un cortojuego.

2. Diseño de juego

En el juego la primera tarea del jugador será encontrarse con unos faroles e iluminarlos para poder eliminar el lago que le impide el paso, el cual, es custodiado por un parásito que lo retará a un combate y una vez vencido, el jugador podrá seguir avanzando encontrándose con un NPC que puede decidir ayudar o ignorar. Si completa todas las áreas podrá enfrentarse al jefe final.

El jugador podrá decidir si moralmente quiere ayudar a estos NPCs y si lo hace se unirán a su equipo, en caso de no ayudarlos se enfrentará como jefe final a una versión oscura suya pero no podrá vencerlo porque su llama no tiene suficiente energía para derrotarlo. Si decide ayudarlos la llama recupera su brillo y puede enfrentarlo con su ayuda.

3. Implementación

El proyecto se compone de estos puntos clave:

- **Jugador:** Diseño e implementación de las mecánicas y controles para el jugador.
- **Enemigos:** Diseño e implementación de movimiento y ataques específicos.
- **Ayudantes:** Diseño e implementación de habilidades complementarias a los ataques enemigos para ayudar a la captura.
- **Exploración y desbloqueo de zonas:** Diseño e implementación de un pequeño puzzle para motivar el avance por el mapa.
- **Estética:** Implementación de shaders y modelado de personajes para mejorar los gráficos y la experiencia del usuario.

4. Resultados

4.1. Conclusiones

Este proyecto fue una ambición nacida en la nostalgia y la necesidad de aprender cómo recrear mecánicas innovadoras que dejan impacto en los jugadores. He de decir que no fue un reto fácil, sobre todo al principio donde no se sabe ni por donde empezar pero gracias a una sólida base en programación he podido llegar a realizarlo.

Una de las cosas más impactantes de intentar imitar la mecánica del capturador fue verme retomando los apuntes de matemáticas de primero de carrera, los cuales fueron increíblemente útiles para entender cómo llevar a cabo los cálculos que lo hicieron posible. Aunque el parecido es

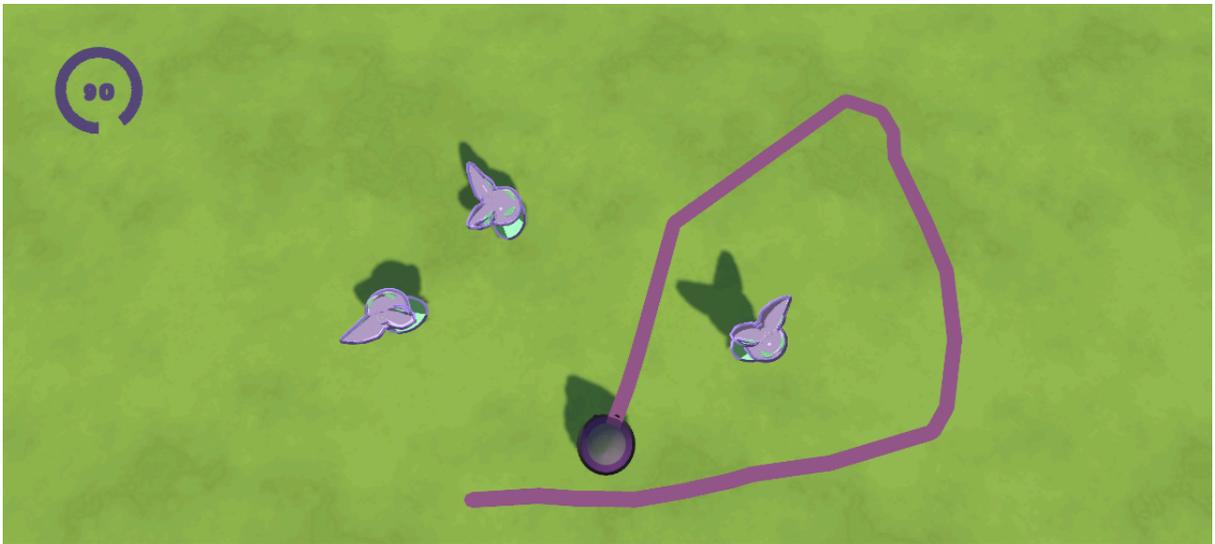
bueno, no es perfecto ya que va más lento que el original pero es lo suficientemente rápido para no incomodar a los jugadores y que estos lo jueguen con total normalidad.

No solo me vi en la tesitura de retomar viejos conocimientos sino aplicando nuevos también. Mientras cursaba el último año iba aprendiendo el uso de los shaders, las clases me animaron a aprender más sobre ellos y aplicarlos, algo que me ha permitido dar mucha mayor vida a la estética del juego.

Si bien es cierto que he completado todos los requisitos no me siento satisfecha con el trabajo, considero que al diseño le falta mucho que mejorar para poder hacer el juego aún más divertido y que con más trabajo llegaría a tener un gran potencial. Aún así considero que la diversión se encuentra allí, sobre todo cuando veía a amigos que habían jugado los juegos de pokémon ranger volver a sus infancias y pelearse por capturar a los enemigos, sus intentos por lograrlo son los que me han demostrado que con más trabajo podría ser un juego muy disfrutable por muchos, tanto para los que ya han probado la saga como los que no han tenido la oportunidad y son nuevos en este tipo de mecánicas.

Todo el tiempo que lo he ido desarrollando me he divertido viendo como tomaba forma, el disfrutar construyendo es lo que me ha llenado de este proyecto. Estas serían imágenes del juego:





Se adjunta un link donde se encuentra un vídeo de la aplicación en uso.

https://youtu.be/FE9ybl2_TEY