INFORME SOBRE PROYECTO FINAL

Dificultades encontradas

CARLOS DANIEL CORDERO CHAPARRO

https://carloscorchaweb.es

INDICE

Proceso de elaboración e integración de assets……..……3

Dificultades encontradas..……..……..4

Errores conocidos……..……..5

Descripción del proceso de elaboración e incorporación de los Assets:

La inspiración principal detrás de la idea de juego proviene de CRAZY TAXI, un juego de los 2000 al que jugaba de pequeño en mi Playstation 2.





Descarté la idea de que el personaje principal condujese un coche y opté por usar un dron para adaptar el juego a un futuro cercano en el que pilotar drones comercialmente sea una realidad.

Para poder lograr un juego con un buen rendimiento, he optado por emplear assets LOW POLY. Por ello, he ido adaptando las mecánicas conforme he encontrado los recursos apropiados.

Un ejemplo de esto es que los scripts del dron vienen en formato .dll, impidiendo modificarlos de una manera sencilla e imposibilitando añadir nuevas mecánicas de movimiento del dron accediendo a esas clases.

Por ello, para añadir un modificador de velocidad al personaje principal, creo una clase que reduce la masa del personaje proporcionalmente cuando SHIFT es pulsado, ya que la mecánica de movimiento emplea las físicas del Rigibody.

No todos los estilos de LOW POLY son iguales y no todos armonizan entre sí, por ello, he ido buscando distintas ciudades, ciudadanos y coches en la Asset Store de Unity.

Adicionalmente, he creado elementos 3D conforme he ido necesitando, como por ejemplo el signo de exclamación sobre los NPC de la historia.

La tipografía que he elegido concuerda con el estilo del juego, pero no incluye todos los caracteres especiales, ni si quiera mayúsculas, por lo que limita los mensajes que puedo mostrar al jugador.

Todas las animaciones de los elementos de la interfaz han sido programadas con LeanTween.

El resto de los recursos y mecánicas no han supuesto ningún inconveniente; individualmente no son relevantes, pero en conjunto aportan inmersión al juego.

Dificultades encontradas:

Modificar mecánicas de movimiento del dron

Generar posiciones aleatorias en Nav Mesh

Generar población dinámicamente

Generar coches dinámicamente

Rendimiento de luces y sombras

Encontrar recursos de calidad gratuitos

Limitaciones en la tipografía

Justificar los recados de cara al usuario

Gestión de puntuación

Errores conocidos:

Más que errores, son opciones de diseño que pueden marcar la diferencia, por ejemplo, la forma en la que he diseñado inicialmente la historia, el jugador debe seguirla linealmente, mientras que, en un mundo abierto, lo ideal es tener la libertad de elegir la ruta deseada por el jugador.

Los coches de la ciudad siguen rutas predefinidas y no navegan libremente. Tampoco respetan a los ciudadanos, por lo que pueden atropellarlos. No colisionan entre sí, pero tampoco cambian de velocidad, siempre es lineal. Cuando llegan al final de la ruta, se modifica la posición para que vuelvan al inicio.

Los límites de la ciudad son claramente visibles.

El sistema de puntuación no recompensa al jugador con ninguna posible mejora.

No he implementado sonido al juego.

No existe un final que cierre la historia, se deja abierta con la pregunta final.