

PROYECTO FINAL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN UNITY

REMASTERIZACIÓN LERPZ

Carlos Martín Mayorga

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Remasterización de un antiguo juego de unity llamado "Lerpz" utilizando sus assets originales y rehaciendo el código desde 0 en C# (el proyecto original está desarrollado en JS).

Al no disponer del código original he rehecho las mecánicas del juego desde 0 utilizando varios videos como referencia.

OBJETIVO Y MECÁNICAS DEL JUEGO

El objetivo es conseguir 25 capsulas de combustible repartidas por el mapa para poder volver a tu nave espacial, para ello hay que sortear varios enemigos que se activaran cuando te acerques haciendote daño y tirandote hacia atras cuando te golpean.

Dispones de un jetpack el cual te dara una altura de salto mas grande de lo habitual.

Se dispone de plataformas de salto para llegar a sitios mas altos a los que el jetpack no llega.

Tambien hay trampas laser repartidas por varios puntos del mapa las cuales tendras que sortear si no quieres recibir daño

Dispones de 3 vidas para completar el juego, las cuales se pueden perder de 2 maneras:

- Dejando que te dañen hasta que tu vida baje a 0
- Cayendo del escenario

Los enemigos se activaran por cercania y te perseguiran hasta que estes fuera de su radio de alcance o algun obstaculo se interponga en su camino. NOTA: los enemigos originales no disponian de un navmeshagent que les indicara cuando llegaba el limite del mapa por lo que se podian suicidar

persiguiendote, he decidido mantener esa mecánica.

En caso de que pierdas vida, hay repartidos varios packs de salud por el mapa.

Puedes pegar a los enemigos, para ello, acercate a ellos y haz click izquierdo, les propinaras un puñetazo, si los matas, dejaran caer objetos.

En caso de perder una vida reapareceras en el punto de control mas cercano a ti, si pierdes todas es game over y tienes que volver a empezar de nuevo.

ASSETS UTILIZADOS

Todos los Assets son los originales de Lerpz descargados de un foro de Unity, desgraciadamente el link original ha sido borrado (<http://answers.unity3d.com/questions/356465/asset-bundles-lerpz.html>), y no los encuentro por ninguna otra parte.

El skybox utilizado proviene del pack "Earth & Planets Skyboxes" de Stagit East (<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/53752>).

El desarrollo ha sido creado a partir de este video <https://www.youtube.com/watch?v=OiChOaAECa8>

NOTA: Tengo la noción de que existen tutoriales para el desarrollo de este juego, muchos de ellos no han sido utilizados para el desarrollo de este proyecto dado que los tutoriales existentes desarrollan en JS. (Los utilizados solo han sido para comprender mejor la mecánica principal del juego)

PROBLEMAS DE DESARROLLO Y ERRORES

Todos los assets disponían de shaders "deprecated" dado que el juego original está desarrollado en unity 2, todos ellos han sido actualizados a versiones "standard" de Unity 5.5.

La nave espacial y otros assets disponen de funciones "deprecated" (animation y particle emitter) las cuales no han podido ser actualizadas ya que por algún motivo dejaban de funcionar correctamente (efectos raros en los modelos como clipping o no emitir partículas con un particle system, por lo cual he tenido que utilizar antiguos manuales de unity para algunos scripts).

En los respawn al añadir el Initial Respawn en el editor de unity genera un "unity error" por lo que se instancia en el Awake del script.

Opinión personal

Quizas suponga un problema mayor el que haya tenido que programar ciertas partes con funciones de Unity deprecated (aunque sinceramente me ha valido mucho para asentar conocimientos de C# y de como funciona Unity), pero creo que en general he sabido sacar la esencia del juego original, aunque no sea perfecta al 100%, han sido muchas horas de revisar foros, tutoriales y los manuales de unity, espero que os guste.