

Dossier Complementario Tarea01 Daniel Ferrer (Magic Mystery)

Mi idea de diseño inicial era simple, un escenario sencillo y natural, como un bosque, en el que el objetivo principal sea explorar las diferentes zonas del mapa, con una ambientación de fantasía y magia, en el que tengas que ir recogiendo unas gemas mágicas.

Empecé creando un terreno, en el que utilicé unas montañas alrededor de la zona de juego, a parte de que queda bonito sirve para delimitar la zona de juego, para que los más curiosos no tengan la opción de salirse del mapa.

Utilicé la herramienta de colocación de árboles del terreno para montar el pequeño bosque que quería hacer. Con unos assets de diferentes árboles que descargué de la asset store “delimité” las tres zonas diferentes del juego, junto con otros assets como rocas o casas.

Las cuatro zonas que quise crear son las siguientes:

La zona inicial, el jugador comienza en frente de una casa, con una mesa y un par de vasos y una tetera (con partículas de vapor) sin apenas árboles, una hogera y un pequeño camino de piedras que te guía a dos zonas, cuando se bifurca. Si vas a la derecha te encontrarás con una casa en ruinas, rodeada de árboles marchitos y sin hojas. En esta zona encontrarás las gemas rojas, que te dan 2 puntos (He decidido que cada gema te de un valor diferente).

Si en la bifurcación del camino vas a la izquierda te diriges hacia el lago, otra forma de guiar al jugador a esa zona es usando las gemas verdes, que también se dirigen hacia el lago. El mismo está rodeado de árboles verdes y altos, y encima del agua puedes encontrar las gemas azules (3 puntos), lo que te indica que puedes ir a cogerlas, el agua es navegable (en este caso puedes andar encima de ella). Por cierto, el agua tiene una pequeña animación.

Si al comenzar el juego decides ignorar el camino y darte la vuelta para ver la casa, te encontrarás una zona con árboles rojizos y rosados, allí también encontrarás gemas verdes (1 punto).

La última zona que quise crear está en un lateral del mapa un poco más “rodeada” de montañas. Allí encontrarás más árboles marchitos, pero esta vez de tronco blanco, y en el centro de los árboles una gran roca con musgo. Aquí encontrarás las gemas de mayor valor, 4 puntos.

En todo el escenario he ido colocando algunas piedras y rocas para darle un aspecto más natural y menos artificial.

He tocado la luz y el skybox para dar una iluminación de atardecer, y un ambiente misterioso e incluso místico.

Al jugador, a parte del script base que hicimos en clase he querido pulirlo un poco más para que se sienta más dinámico y bonito visualmente. He animado al personaje para que según las acciones que realice el jugador el modelo actúe en consecuencia.

Respecto al código, le he añadido una mecánica de esprintar, pulsando el botón shift (Funciona un poco raro, porque por alguna razón si el player va muy rápido atraviesa los colliders, no pude arreglarlo, pero se me ocurrió que podría ser algún tipo de poder mágico que podría obtener el jugador como mecánica. En caso de que corras hacia una montaña del terreno puedes caerte debajo del mapa, pero he hecho una zona de “muerte” o de respawn para no tener que reiniciar el juego si te caes).

También le he añadido un salto, aunque no hay realmente ninguna zona que te obligue a utilizarlo.

Respecto al diseño de personaje es muy sencillo, es un explorador con bigote que he hecho con bloques.

Para el diseño del menú he decidido usar el mismo terreno que el del nivel, y hacer una animación inicial en la que el terreno empieza tapando los botones y la interfaz del menú, posteriormente bajando para desvelar la pantalla de título. Tanto los botones y el título tienen sus respectivas animaciones.

La interfaz de juego es sencilla, arriba a la derecha de la pantalla se encuentran los diferentes contadores de las gemas que recoges, que a parte del texto mostrando el número, a la izquierda del mismo he colocado el propio modelo de las gemas en la interfaz, y giran cada vez que recoges dicha gema.

También he añadido un menú de pausa, en el que puedes, tanto resumir el juego, volver al menú principal y cerrar el juego.

En el volume que he añadido le he puesto un poco de bloom para que la iluminación se viera ligeramente difuminada. También le he añadido Oclusión Ambiental, que hacía que el escenario se viera más sombreado y ligeramente más oscuro.

Me hubiera gustado añadirle sonidos al juego, pero no he tenido tiempo físico de hacerlo. En un futuro podría añadir tanto sonidos como más efectos de partículas, para cuando corres o saltas por ejemplo, o para cuando recoges las gemas.

En conclusión he disfrutado bastante haciendo este proyecto, siempre me ha gustado mucho montar escenarios, e ir viendo como va cogiendo forma y cada vez se ve más bonito.

He tenido un par de “problemillas” primero con el movimiento, a parte que de base no me gustaba mucho como se movía el personaje, al principio parece ser que cree todo el escenario demasiado grande, y el jugador atravesaba los colliders (ahora también lo hace pero solo si vas muy rápido al esprintar). También me pasaba (no sé por qué) que al darle al play en la escena del juego, se veía tal y como yo había puesto la iluminación, pero si empezaba desde la escena del menú de inicio, y le daba al play, la escena del juego se veía bastante más oscura de lo que se veía dándole al play desde la escena del juego. Lo he conseguido solucionar aumentando ligeramente la intensidad de la luz de la escena del juego.