

Daniel Garcia Barajas A01378688

Un plugin puede ser de gran utilidad para el desarrollo de un videojuego. En nuestro caso en *Trash Wars*, hay varias áreas de oportunidad en la que herramientas externas pueden solucionar nuestros problemas. Un claro ejemplo son las voces de los personajes. Estas voces buscamos que sean cómicas y divertidas, y que tengan una semejanza a otros videojuegos como *Animal Crossing*. Lo peculiar de voces como estas, es que no son voces como tal, son sonidos que replican una letra del alfabeto que juntándolos suena como una voz muy icónica. Se usa este método para ocasiones en las que no hay actores de doblaje, son muchos diálogos que grabar o simplemente por el estilo que cuenta el juego. Esta sería una gran oportunidad para el desarrollo de un plugin.

En *Trash Wars* buscamos que nuestros personajes tengan sus respectivos diálogos. Estos diálogos se activarán en diferentes eventos como al inicio de la partida, al eliminar a otro jugador, cuando es eliminado, o inclusive por cada mensaje predeterminado del chat. Siendo varios diálogos, y no contar con el tiempo y personal para grabar los audios, creo sería una buena opción la implementación de un plugin que genere estos diálogos. Cada prefab del personaje contaría con un script que en el editor reciba diferentes opciones y guiones. El script recibiría qué tipo de personaje es, ya sea rudo, tierno, etc. Por cada guión recibiría un título y el texto que dirá el personaje. Con simplemente escribir lo que queremos que diga el personaje, el plugin podría ahorrarnos mucho tiempo y nos ayudaría con nuestro estilo en el juego. A pesar de que ya existen plugins similares, muchos no concuerdan con lo que buscamos o son de paga.

Repositorio para avances de plugin: <https://github.com/DanielGB-Dev/TC3005>