

## **Reporte de desarrollo del videojuego.**

Las primeras dos semanas del proyecto fueron el nacimiento de la idea sin más, solos se buscaba una sólida dinámica o trama en la historia y jugabilidad para comenzar a desarrollar después, si indago en varias opciones de juegos del tipo RPG pero ninguna se concretó realmente, tampoco ideas con enfoque en desarrollo 3D, al final, se optó por buscar un juego enfocado en el arcade, jugabilidad fácil de entender y divertida sin perder una alta dosis de dificultad.

Se idea la historia, bombas cayendo del cielo por el contexto ya definido como un momento de guerra y tensión entre los países, se le da un objetivo al jugador, el cuál es encontrar los cristales pues el deseo de su personaje es poder abrir un nuevo portal y poder huir, se decide por un número de niveles específico, se busca una historia a desarrollar durante ese tiempo y se pone en marcha el proyecto.

Inicialmente vino el desarrollo en pixel del material audiovisual más básico para el juego, el personaje y el mapa de fondo, solo eran dos cosas sencillas acompañando como formas y demás para poder realizar las pruebas iniciales en cuanto a su jugabilidad y promesa de desarrollo.

Después se codificaron los scripts para poder dar al personaje una interactividad con su entorno como moverse, recolectar cosas, recibir daño y abrir los cofres, también se aprovecharon las herramientas de Unity para poder leer la comunicación entre los distintos objetos del juego, contacto, límites y demás.

Se colocó un marcador para la vida actual del personaje y uno para los cristales recogidos, se realizó una pestaña de la historia del juego y los objetivos del mismo. Luego finalmente se enfocó todo más en el diseño que en el desarrollo por lo cual se diseñó un nuevo mapa para movilidad del jugador, un mapa lejano secundario para mantener al jugador en sus límites y entender que habían cosas en la lejanía.

Se agregaron efectos de sonido para cada una de las acciones realizadas o en consecuencia de las acciones del jugador, cosas como recibir daño, moverse por el césped, o la música de fondo en la pantalla de juego y la escena de historia.

Se destaca especialmente la programación de los scripts ya que hicieron del juego un juego perfectamente escalable y a largo plazo esto será bueno cuando se agreguen más efectos y elementos visuales.