

Relación Ejercicios Unity

1. Explica los pasos que seguirás y documentos generados para la creación de un videojuego que consiste en recorrer un laberinto para encontrar un tesoro. Usa la imaginación.

-Primero deberemos pensar la idea, conocer las bases de nuestro juego a la perfección y conocerlo. Necesitaremos un documento High Concept, en el deberemos incluir el nombre del juego, el guión si tuviera y las mecánicas básicas del juego.

En nuestro caso lo llamaremos "Maze Run", y tratara de un juego donde un protagonista deberá escapar de el lo más rápido posible. En este caso nuestro juego sera en primera persona.

-Tras acabar este documento podremos empezar ha desarrollar el gameplay, es decir, la jugabilidad de nuestro juego. Ya sabemos que el juego sera en primera persona y que tendrá unos controles básicos de control para controlar al jugador hacia la salida. Además podríamos introducir elementos de luz, como linternas o lamparas para hacer la experiencia más parecida a un juego de terror.

-Cuando la logia del juego ha sido creada, llega la hora de las partes que como programadores menos participaremos, el Scripting y la Biblia de Arte del juego. En la primera se usa el guion que crearíamos en el High Concept para grabar los diálogos y las cinemáticas. Luego el la biblia de arte se diseñaría la interfaz, personajes,diseño de niveles y entornos del juego, para poder ser implementados.

-Tras el proceso de desarrollo y posterior pruebas, podremos lanzar al mercado nuestro juego.

2. Haz una lista, con una descripción breve, de los motores de juegos más usados actualmente, así como, sus ventajas e inconvenientes.

Hay decenas de motores gráficos, muchos de ellos solo son usados por las empresas que las crearon, pero algunos de los más usados son los siguientes:

Unity: Usado por casi el 50% de la comunidad de desarrolladores de videojuegos, se debe a su versión gratuita para aquellos que quieran aprender y que tiene una de las curvas de aprendizaje más fáciles. Además su facilidad para publicar en muchas plataformas lo hace perfecto para principiante y no tan principiantes. Uno de sus inconvenientes en comparándolo con su competencia, puede parecer corto de herramientas.

UnReal Engine: Centrado en el desarrollo de proyectos de gran escala y potencia, es usado incluso por empresas del desarrollo triple-A. Su potencia y soporte son sus dos mejores virtudes pero su alta curva de dificultad lo hace poco amigable para aquellos sin experiencia.

GameMaker Studio: Con una enorme comunidad de usuarios,este es considerado como el motor perfecto para principiantes o aquellos sin conocimientos de programación, por desgracia esto hace que tenga no mucha potencia y el desarrollador se encuentra limitado por esto.

CryEngine: Al igual que el caso de UnReal Engine, se centra en proyectos a gran escala, pero bastante más preparado para lo visual que otros motores. Peca de los mismos fallos que UnReal Engine pero no tiene una comunidad de usuarios tan grande como UnReal Engine.

3. Destaca y profundiza en las características más importantes de Unity. Haz una descripción de sus mejoras y potencia con respecto a otros de la competencia.

Algunas de sus características son:

-Editor completo y ampliable: Unity incluye herramientas de todo tipo, desde herramientas de Ai como para storytelling o contenido cinematográfico. Estos tipos de módulos y herramientas suelen venir en los motores más potentes pero complicados, lo cual hace a Unity la forma perfecta de aprender su funcionamiento.

-Alto rendimiento y gran renderizado gráfico: Aunque Unity parezca un motor sencillo, su potencia y rendimiento le permite estar al altura de motores de uso profesional como CryEngine o Unreal Engine.

-Multiplataforma: Unity puede compilar en más de 25 plataformas entre móvil, Pc, consolas de esta y la anterior generación, TV, VR, AR, y Web.

-Tienda de Asset: Contenido que podremos usar en nuestros proyectos de manera rápida fácil, de manera gratuita o no. Desde modelos a scripts, la assets permite tener acceso a todo este contenido, algo que muchos motores no tienen.

-Estadísticas: Unity Analytics y Unity Performance Reporting permite tener acceso a datos de uso, rendimiento y fallos que puedan sufrir usuarios de nuestros juegos de manera sencilla.

-Monetización y Publicidad:Unity ofrece soluciones incorporadas para generar ingresos mediante comprar in-game o anuncios.