

Documentación

Hook Me Out

Índice del proyecto

Introducción

Hook Me out es un juego realizado para la consola de Xbox el cual se basa en un personaje intentando volver a la superficie pasando niveles de uno en uno con la herramienta de un gancho, la cual utilizará para sortear estos obstáculos, pegarse a las paredes y columpiarse para poder pasar cada nivel.

Antecedentes

Surgimiento de la idea

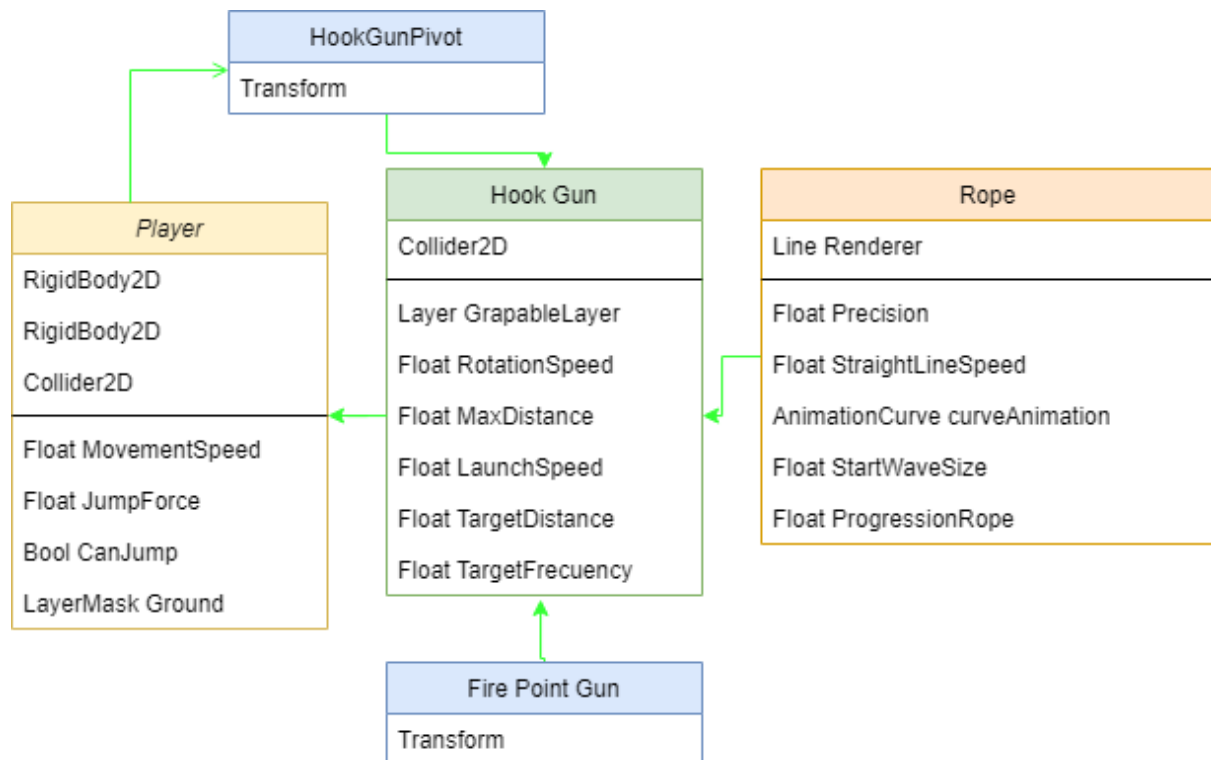
La idea principal de este juego surgió con el pensamiento de cómo funciona la mecánica de un gancho en el cual se pueda desplazar el jugador, así como columpiarse, todo esto en un sistema de niveles creados estilo puzzle con habilidad, agregado a un nivel dinámico. La idea es hacer niveles desafiantes los cuales sean entretenidos de pasar gracias al gancho y sus obstáculos. También tener un sistema de vidas ilimitadas para evitar frustración en el jugador y así tener todos los intentos necesarios para poder pasar el nivel.

También otro punto importante del porqué se desarrolla este juego es conocer el proceso de creación de un juego para la consola Xbox, todo lo que se necesita en Unity, como cambia el proceso de creación y cuales son los requisitos para poder desarrollarlo.

A quién va dirigido

Este juego va especialmente dirigido para jóvenes, adultos de entre 16 y 30 años los cuales llegan de trabajar o de la escuela después de un largo día al no ver conectado a sus amigos para jugar o mientras los esperan, poder pasar algún nivel de este juego, que los ayude a distraerse y entretenerse en esos tiempo muertos y así realizar partidas cortas del tiempo que quieran hasta que cambien de juego.

Diagrama UML y flujo de la aplicación



Desarrollo

Cómo comenzó el proyecto

Plugins que se instalaron

Creación del gancho

Movimiento del personaje

Gancho en controles de xbox

Problema con el fijado de la puntería

Movimiento del personaje en xbox

Sistema de UI, Audio

Inspiraciones

Stupid Zombie



Este juego es la base en cuanto a la mecánica de pasar el juego mediante niveles hechos en los cuales se tiene que cumplir cierto objetivo para poder lograrlo.

Jetpack Joyride



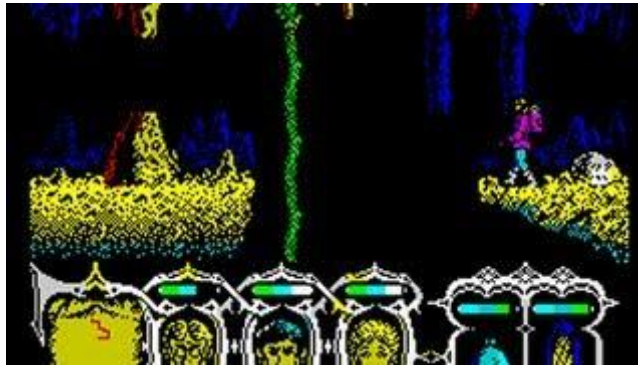
En este juego se tomó en cuenta principalmente el arte del mismo, un estilo carton, amigable con colores bien combinados en los que resaltan los elementos destacados.

Jugabilidad



Ambientación

El lugar donde se van a ambientar y realizar los niveles, son en las profundidades de la tierra, así cuando el personaje vaya pasando los niveles, este irá progresando regresando hacia la superficie de la tierra, está pensando para que al cambiar de un bloque de niveles a otro cambie la ambientación.



(5. Imagen concepto del juego, Viaje al centro de la tierra, 1989)



(6. Concepto de fondo de los niveles, Digerati, 2021)

Plataforma de desarrollo

Este proyecto está siendo creado por el motor de juegos Unity, el cual se tiene conocimientos previos lo que facilita el proceso de realizar el juego hacia la consola, así se pueden probar mecánicas, sistemas y las cosas que se necesiten.

La versión en la que se va a estar trabajando será la 2021.3.8f1 que es actualmente de las últimas versiones estables en las que se puede trabajar en este tipo de proyectos, así se aprovecha de una mejor manera la tecnología y funciones que Unity va desarrollando con el paso del tiempo.

Unity tiene un buen y conocido sistema para poder crear juegos en Xbox gracias a juegos famosos como Ori and the blind forest, Assassins creed, etc. Al tenerlos como referencia y saber del sistema que funciona de Unity para Xbox es más común que problemas que se tengan en el proyecto ya hayan sido resueltos por alguien más lo cual ayudará con los tiempos y la realización del mismo proyecto.

-Recursos utilizados

(Por definir)

-Construcción de los niveles

(En proceso)

-Exportación a Xbox

-Configuración del proyecto

(Que se necesito en unity especial o agregar para que se pudiera hacer la build en la consola)

-Configuración de la consola

Explicar desde la forma de conseguir la cuenta hasta como se activa el modo desarrollador y que se necesita para que pueda funcionar en la consola

-Resultados obtenidos

-Conclusiones

Referencias

1. BaseGancho:
https://www.youtube.com/watch?v=dnNCVcVS6uw&list=PLqcwD3AGfvdP_mMIMgiOI1iGp7f8Tythi&index=11&t=27s.
2. Juego Jetpack Joyride: <https://www.halfbrick.com/games/jetpack-joyride>.
3. Juego stupid Zombies:
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gameresort.stupidzombies&hl=es_MX&gl=US.
4. Creador de UML: <https://app.diagrams.net>.
5. Video de juego Viaje al centro de la tierra:
https://i.ytimg.com/vi/fLJ-_iELRro/mqdefault.jpg.
6. Juego Digerati: <https://whatoplay.com/switch/digerati-best-sellers/>.