

Vitae - A Second Look



Índice

Índice	2
1 - El Juego actualmente	3

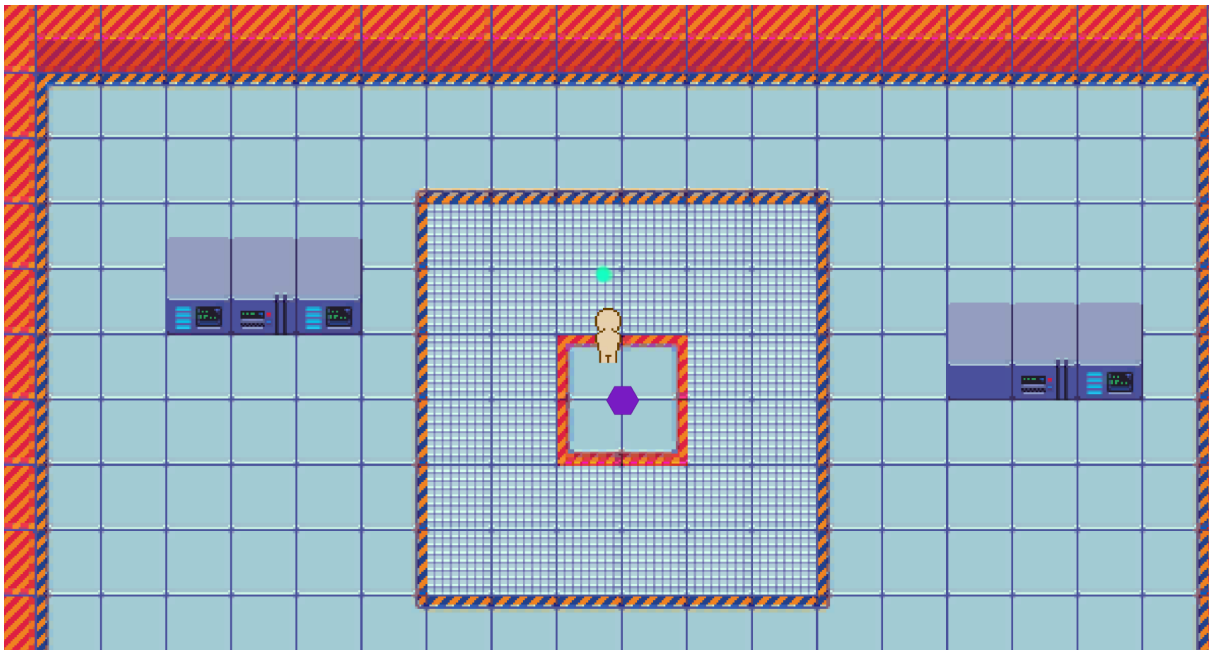
1 - El Juego actualmente

Desde la entrega anterior, se han añadido gráficos de fondo que sirven para dotar al juego de cierto atractivo visual. Al mismo tiempo, se ha facilitado la manera de crear el mapa con sus colisiones para que sea más sencillo realizar todas las habitaciones que harán falta.

Se ha utilizado el script original de enemigo para hacer una clase genérica de la cual puedan derivar varios enemigos distintos, significando de momento que ahora hay enemigos que explotan al acercarse al jugador después de unos segundos, haciendo daño en área.

También se ha añadido un sistema de spawn de enemigos en las habitaciones, las cuales hasta que no hayan sido completadas no se abrirán una vez se hayan creado varias. Además, y previendo la posible muerte del jugador, cuando éste vuelva a entrar se encontrará con los enemigos intactos, como si no hubiese pisado antes la habitación.

Es reseñable que este sistema de spawneo viene activado por un script de botón, que utiliza los eventos de Unity para realizar las acciones que hagan falta una vez el jugador entra en ellos. Con poco trabajo se modificarán para funcionar como Checkpoints o puntos clave que activen secciones de historia.



(Nuevo aspecto gráfico y un botón morado en medio que hace aparecer enemigos)

Cabe destacar que se ha añadido un elemento narrativo muy importante: Los cuadros de diálogo. Para ello, se ha montado un sistema a base de ScriptableObjects que permite al diseñador crear de manera fácil varios personajes, frases e interacciones. Estas interacciones podrían incluso ampliarse para añadir varias elecciones por parte del usuario con relativamente poco trabajo, pero es algo que no se va a realizar de momento.

Se han añadido también dos sprites que hacen de retrato para los personajes principales, Javi y Vitae, aunque puede que se cambien en un futuro para mejorar su estética.



(Imagen de los cuadros de diálogo)

La jugabilidad no ha cambiado con respecto a la entrega anterior, y la mayoría de cambios no son visibles a la hora de jugar, pues pertenecen en su mayoría a estructura de código para facilitar el diseño en adelante.

Se ha introducido una pequeña cutscene en la que Vitae despierta a Javi y este pisa un botón, el cual hace que dos enemigos explosivos aparezcan.

El juego se puede descargar desde [aquí](#), en la carpeta de Builds, eligiendo el sistema operativo del usuario correspondiente a la PEC3 (Puede que haya algún error en la versión de Windows, pues el juego se desarrolla y testea en Linux).

Para ver un vídeo en el que se muestre un pequeño gameplay con los cambios implementados, se puede seguir [este link](#).