

Tecnología de los videojuegos.

Grupo techno team:

- Guzmán Bernaldo de Quirós Fernández.
- Ricardo Zambrana Zuñiga.
- José Andrés Gómez Suarez.
- Miguel Herraéz.

Comenzamos el proyecto del videojuego realizando una encuesta a un grupo de personas a las que se iba a dirigir a través de una amiga de un miembro del grupo; los resultados de las encuestas nos hicieron enfocarnos hacia juegos de estrategia y nos pareció buena idea tomar como referencia el juego fire emblem al cual varios miembros del grupo habíamos jugado, este consiste en un juego por turnos con un protagonista y otros personajes que le acompañan y con los que también juegas para avanzar a través de las diferentes pantallas hasta llegar al final del juego topándote con un jefe final con el que debes acabar para ganar. Elegimos este título ya que nos pareció que la mecánica que tiene se ajusta a las preferencias que tenían las personas encuestadas y además en un primer momento nos pareció relativamente sencilla de implementar; los mapas se dividen en casillas y cada personaje tiene un número determinado de casillas que puede avanzar y en función de esto el jugador selecciona a cuál debe desplazarse cada personaje para atacar al enemigo.

En primera instancia comenzamos con la historia la cual se basa en un grupo de guerreros los cuales se unen por orden de un rey para realizar una misión, haciéndose grandes amigos e iniciando su propia aventura en busca de una legendaria espada. Tras esto el diseñador gráfico comenzó a crear las imágenes (mapas, sprites...) que utilizaríamos para el videojuego para la creación de estos usamos programas como Tiled, Photoshop o Gimp; mientras tanto el desarrollador de la página web comenzó a trabajar en ella utilizando Jekyll, y los programadores empezaron con el videojuego haciendo uso de Netbeans.

Mientras avanzábamos con el videojuego observábamos el código de otros juegos en Github para tomar ideas que pudiésemos implementar en nuestro juego y nos ayudasen a mejorarlo. Uno de los primeros cambios que hicimos en nuestro planteamiento inicial fue en el sistema de desplazamiento de los personajes ya que nos dimos cuenta de que si en vez de seleccionar la casilla a la que se quería mover el personaje utilizábamos el teclado el juego sería más dinámico. Todos los sonidos incluidos en el juego los sacamos de una página llamada Opengameart.

A lo largo de el proceso nos surgieron problemas como es inevitable: el principal problema fue que tras añadir los portales si había zonas de colisión cerca el personaje no cambiaba de mapa; pero tras ajustar el tamaño de las zonas de colisión cercanas conseguimos solventarlo.

Con la fecha de entrega cada vez más próxima nos dimos cuenta que quizás nuestro proyecto inicial era demasiado ambicioso ya que el planteamiento de utilizar un grupo de personajes suponía una cantidad de trabajo desmesurada para el tiempo del que disponíamos por lo que

tuvimos que reducirlo a un único personaje jugable. Para los combates con los enemigos nos basamos en Pokémon ya que este tipo de combates son fáciles de aprender y no necesitan una explicación previa; de manera que el jugador avanza por el mapa encontrándose con enemigos y tras derrotarlos podrá usar los portales implementados para cambiar de mapa.