



Memoria del proyecto de Videojuegos

Grupo 6

Jorge García García
17/05/2018

Introducción a la Memoria

La memoria de este proyecto va a desarrollar la evolución en la creación del videojuego basado en el motor “Slick 2D” llamado “Shutter Earth”.

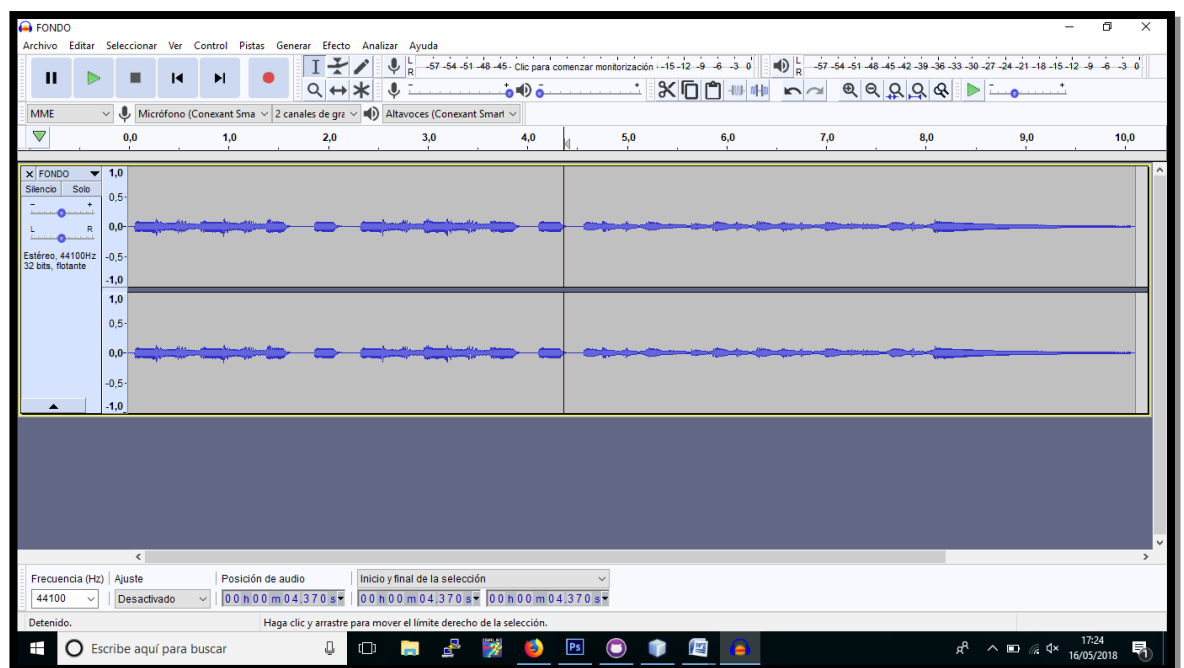
En este proyecto, he sido responsable de la creación de los medios audiovisuales utilizados en el videojuego, así como la optimización de estos recursos para adaptarlos al motor utilizado.

Sonido

En cuanto a la banda sonora, para grabar el tema principal he utilizado un piano eléctrico y le he aplicado una serie de distorsiones y modificaciones las cuales han servido para poder ambientar el juego en un mundo post-apocalíptico.

Para realizar esta tarea, me he basado en el programa “Audacity” el cual es Open Source y ofrece las opciones necesarias para poder desarrollar mi tarea.

A continuación muestro unas imágenes del proceso de edición del audio incorporado:

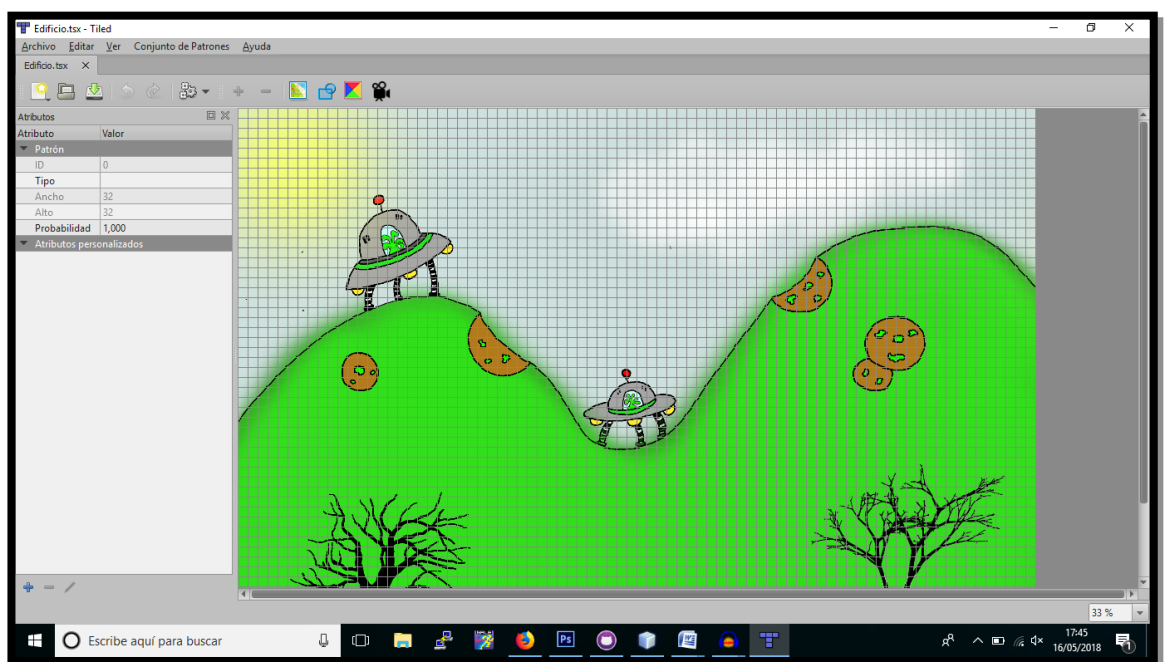


Imagen

En cuanto al apartado gráfico me gustaría destacar principalmente la creación de diferentes fondos, personajes, edificios, etc... los cuales han sido creados de forma manual y posteriormente escaneados para su posterior adaptación en el videojuego.

A continuación voy a mostrar varios programas que he utilizado para el desarrollo de los mismos.

- Tiled



(Edición de uno de los fondos en Tiled)

- Adobe Photoshop



(Boceto del ENEMIGO BASE pasado a photoshop y pintado)

Conclusiones Finales

Finalmente voy a exponer las dificultades que han surgido durante el proyecto, las cuales en su mayor parte, han sido solventadas de una manera o de otra:

Primeramente en la creación de los medios sonoros he encontrado la dificultad de crear una banda sonora que fuese acorde a la temática del juego, puesto que nunca he tenido que realizar un trabajo como este.

Posteriormente he encontrado bastante dificultad en la edición del escaneado del fondo del videojuego, ya que la transformación de la imagen a su formato provocaba la pérdida de calidad en algunas zonas de la imagen, y en su implementación en el videojuego formaba una parte no consistente.