

---

---

# Proyecto DSH NaveTek

Autores:

Aarón Arias Pérez

Carlos Guzmán Cabrera

Francisco Tomás Cruz Molina

Manuel Jesús Corbacho Sánchez

---

# ¿Qué es?

NaveTek es un juego de realidad virtual en el que encarnamos a un intrépido piloto de nave espacial, en la cual es capaz de viajar a través de agujeros de gusano, recorriendo extraños paisajes espaciales para salvar la galaxia *White Widow*.

Usaremos el móvil con la tecnología *Google Cardboard* a modo de gafas de realidad virtual y moveremos nuestra nave espacial y apuntaremos (cuando haya que disparar) girando la cabeza.

# MODO CAMPAÑA

ODISEA EN EL ESPACIO

- Lugares de la galaxia infectados
  - Viaja a ellos de la mano de *Wormhole Technology*
  - *Enfréntate a los riesgos que supone atravesar un agujero de gusano*
  - *Acaba con la infección y consigue mejorar tu puntuación*
-

# Fase del agujero de gusano

Entramos en un agujero de gusano en el que encontramos diversos obstáculos y *power ups* que nos ayudan a avanzar hasta lograr atravesar el túnel, para llegar al otro extremo, el cual nos lleva al destino final de nuestro viaje.

# Fase de desafío final

En esta parte del juego nos encontraremos en una extraña dimensión en la que tendremos que disparar y destruir la plaga que avanza sobre la civilización humana.

Se diferencia del resto del juego en que no podremos movernos del sitio y que además estaremos disparando continuamente.

# Problemas que nos hemos encontrado

- La cámara en el editor y ventana de juego no se correspondía correctamente con la del móvil.
- Lag producido por un uso excesivo de los recursos del dispositivo.
- Complicaciones con los *mesh collider* que nos crea desde Blender.
- Añadir una interfaz de usuario (vida, escudo, etc..) que se vea bien una vez dentro de la cámara VR.

---

**Y ahora, vamos con la  
demostración del  
videojuego**