

Informe de projecte

Coespaces

Edgar Pedret Girones



Descripció del joc i objectius

La idea inicial del meu joc va ser fer un simulador de neteja submarina per salvar els animals del mar, on tot el joc era més realista, com si fos la vida real.

Al final, en comptes de fer un simulador de neteja submarina, vaig decidir crear un joc més senzill, on el teu personatge està en una història fictícia en què és un submarinista al qual el seu comandant li ordena anar a netejar el mar perquè hi ha un poble costaner anomenat Cala Brumosa que està en perill, ja que viuen del mar. En aquest joc, l'objectiu és recollir tota la brossa que hi ha al mar per poder passar a l'escena següent, on has de salvar unes tortugues d'un camió i un cotxe que s'han caigut d'un vaixell, l'objectiu fora del joc és conscienciar sobre que hem de cuidar el mar i no llençar brossa i també és divertir-se jugant el joc. Aquest joc té puntuació, però el que no té és temps. Pots estar tot el temps que vulguis explorant el mapa i buscant la brossa.

Interaccions i Lògica

Les interaccions que hi ha dins del joc són: al començar el joc, quan has d'apropar-te al Comandant perquè et conti el que has de fer; la següent interacció és quan polses A i t'hi puges a l'avioneta per passar d'escena; la següent interacció és quan t'apropes a un objecte i el reculls; la següent animació és quan salves les tortugues i per pujar a la superfície; i per finalitzar, l'última interacció és per abraçar la mare de la família.

Personatges principals i Escenaris

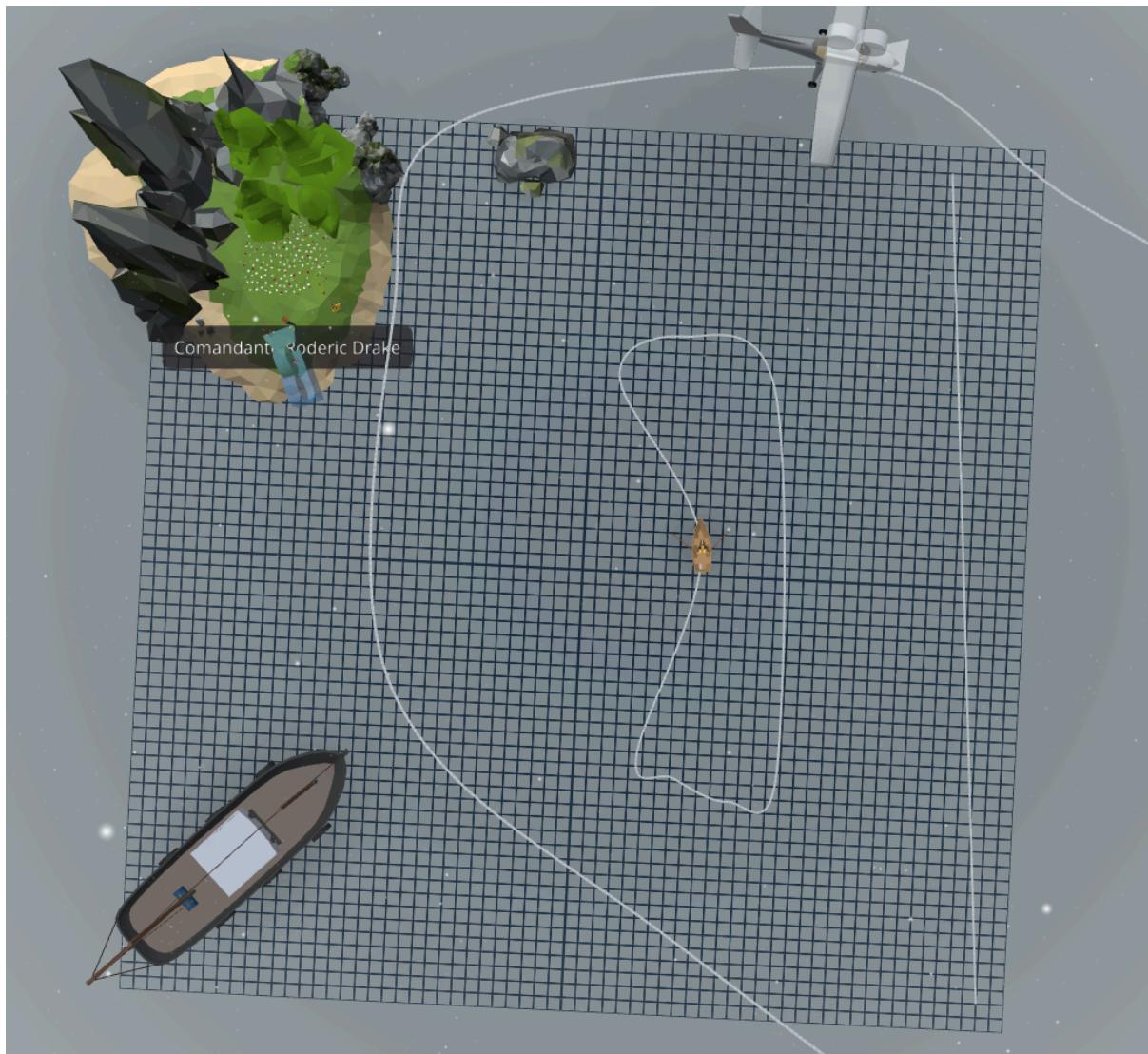
Aquests tres són els personatges inicials que surten a la meva història. El primer és el protagonista, que és el submarinista que va a netejar el mar, i es diu Jake Diver. Després tenim el següent personatge, que és el Comandant Roderic Drake, el cap de Jake i qui li diu que ha d'anar a netejar el mar. Per finalitzar, tenim a la mare de la família que viu al poble pesquer. A la mare de família no li he creat un nom perquè trobo que és millor anomenar-la simplement 'mare de família' que no pas posar-li un nom propi.



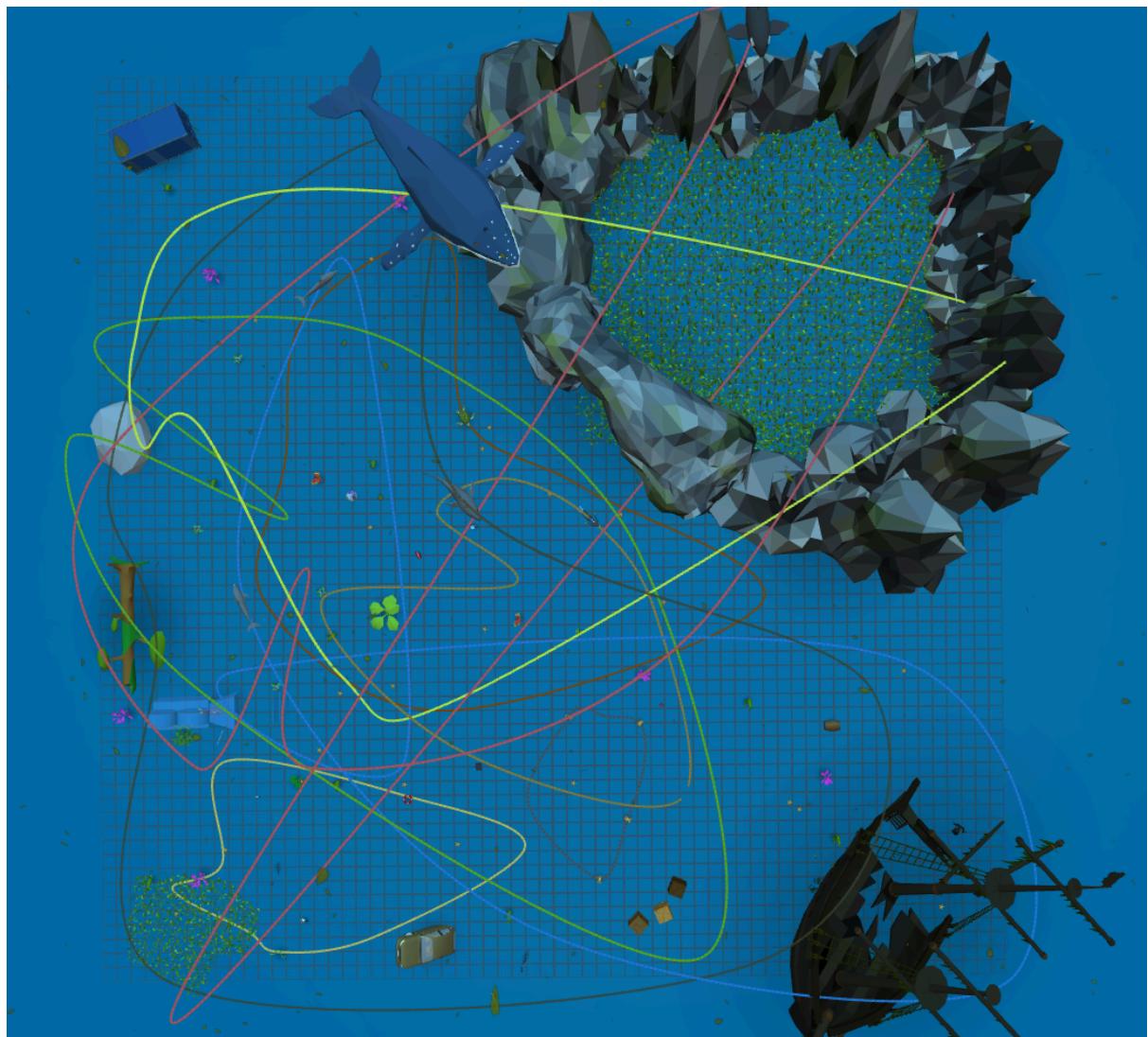
Al meu CoSpaces tenim cinc escenes: la primera on s'explica què has de fer, la segona on hi ha el joc amb la puntuació, la tercera amb un minijoc final per acabar, la quarta on es despedeixen i t'agradeixen el que has fet, i la cinquena que és l'escena final on només hi ha una cinematografia final i s'acaba el joc.

Cada escena té una ambientació diferent: la primera és una illa al mig de l'oceà, la segona i la tercera són baix al mar amb la diferència que la primera està plena de brossa i la segona ja no n'hi ha perquè l'han netejat, la quarta és la granja d'una família del poble pesquer i la cinquena i última és un bosc on el personatge té la cinemàtica final.

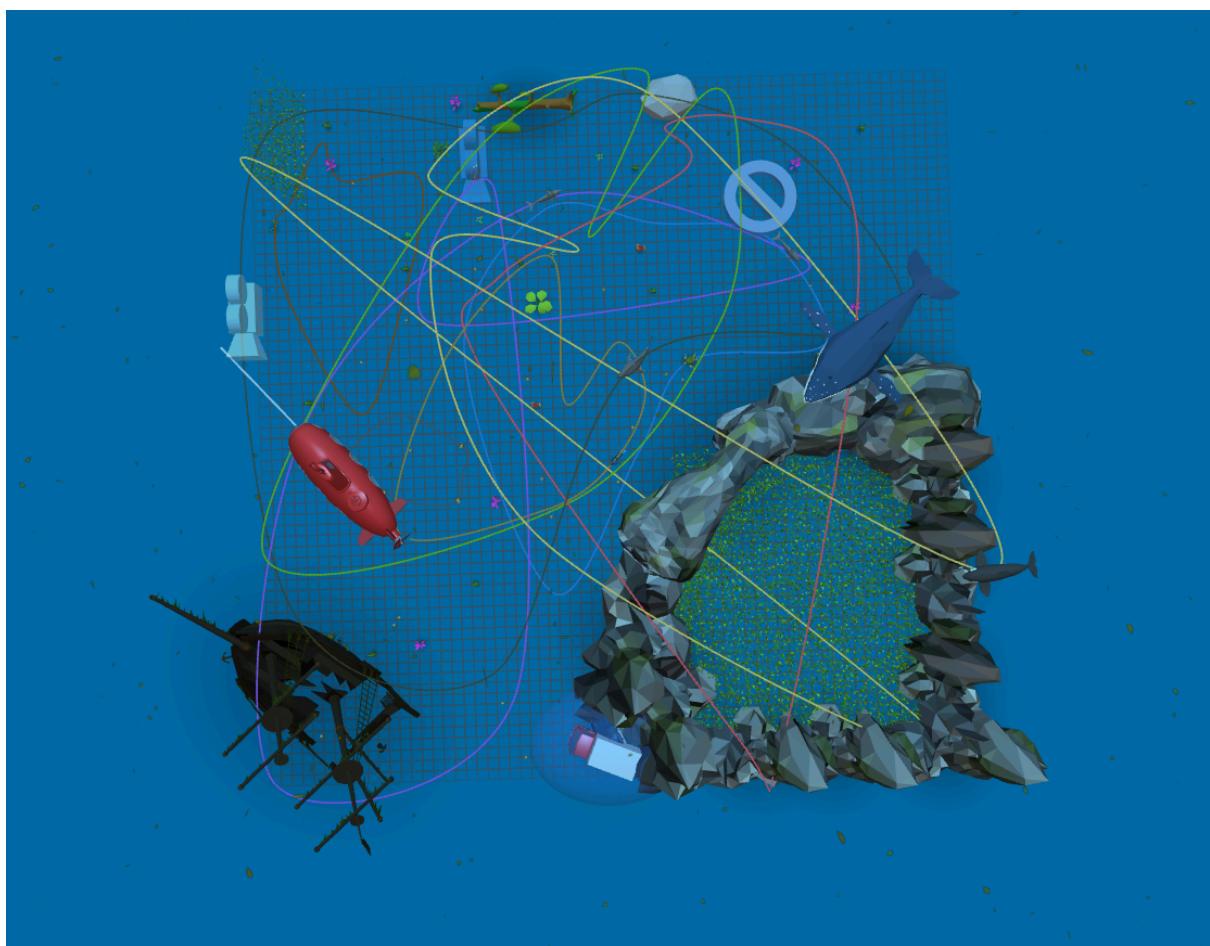
Primera Escena:



Segona Escena:



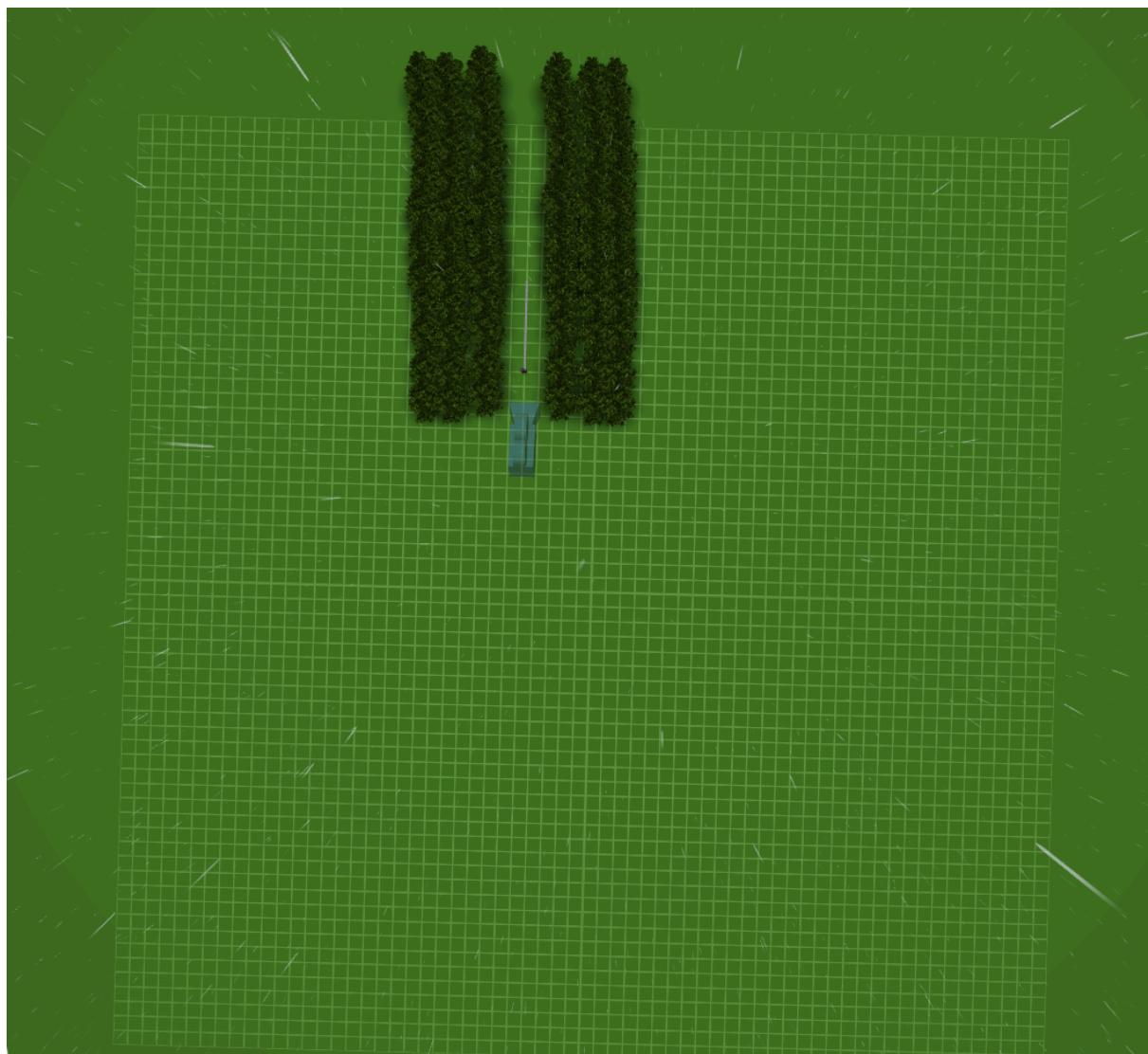
Tercera Escena:



Quarta Escena:



Quinta Escena:



Codi Comentat

En aquest enllaç de sota entraràs al document on es troba tot el codi del joc comentat, on pots llegir què fa cada part del codi.

[Codi Comentat Edgar Pedret Girones](#)

Presentació

Aquesta és la meva presentació sobre els coespaces que he creat.

[Presentació_Coespaces](#)

Gameplay

Aquest és l'enllaç a una carpeta de Drive on hi ha el meu gameplay del CoSpaces.

[Carpeta_Gameplay](#)