

Proyecto Integrado 2

“ProjectHamster”

Joel Blasco Blasco



Introducción

Este proyecto se engloba en el primer semestre del 2º curso de desarrollo de videojuegos y es evaluado por las asignaturas de programación y grafismo 2D, así como animación y modelado 3D.

Idea nivel

Juego 2D con muchos objetos y dos personajes principales que son hámsters y uno se esconde y el otro lo busca.

Uno de los hámsters es el jugador principal y el otro es la IA.

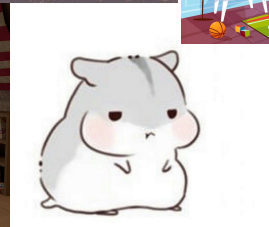
El objetivo es hacer algo básico pero agradable sin caer en el tradicional scroll 2D.



MoodBoard

Para el moodboard he buscado ilustraciones de habitaciones lo más cartoon posible, así como habitaciones en general como referencia.





Estilo escogido

Para el estilo he buscado muchas referencias de un estilo muy cartoon, he acabado eligiendo un estilo de cuento infantil ya que mantiene la simplicidad del juego y sigue el mood.



Las imágenes de presentación del proyecto inspiraron todo el juego, así que he intentado reproducir el estilo de Benji Davies. El acabado creo que es muy satisfactorio aunque he tenido que modificar ciertos detalles del escenario para que tuviera todo un estilo uniforme.

Análisis de estilo

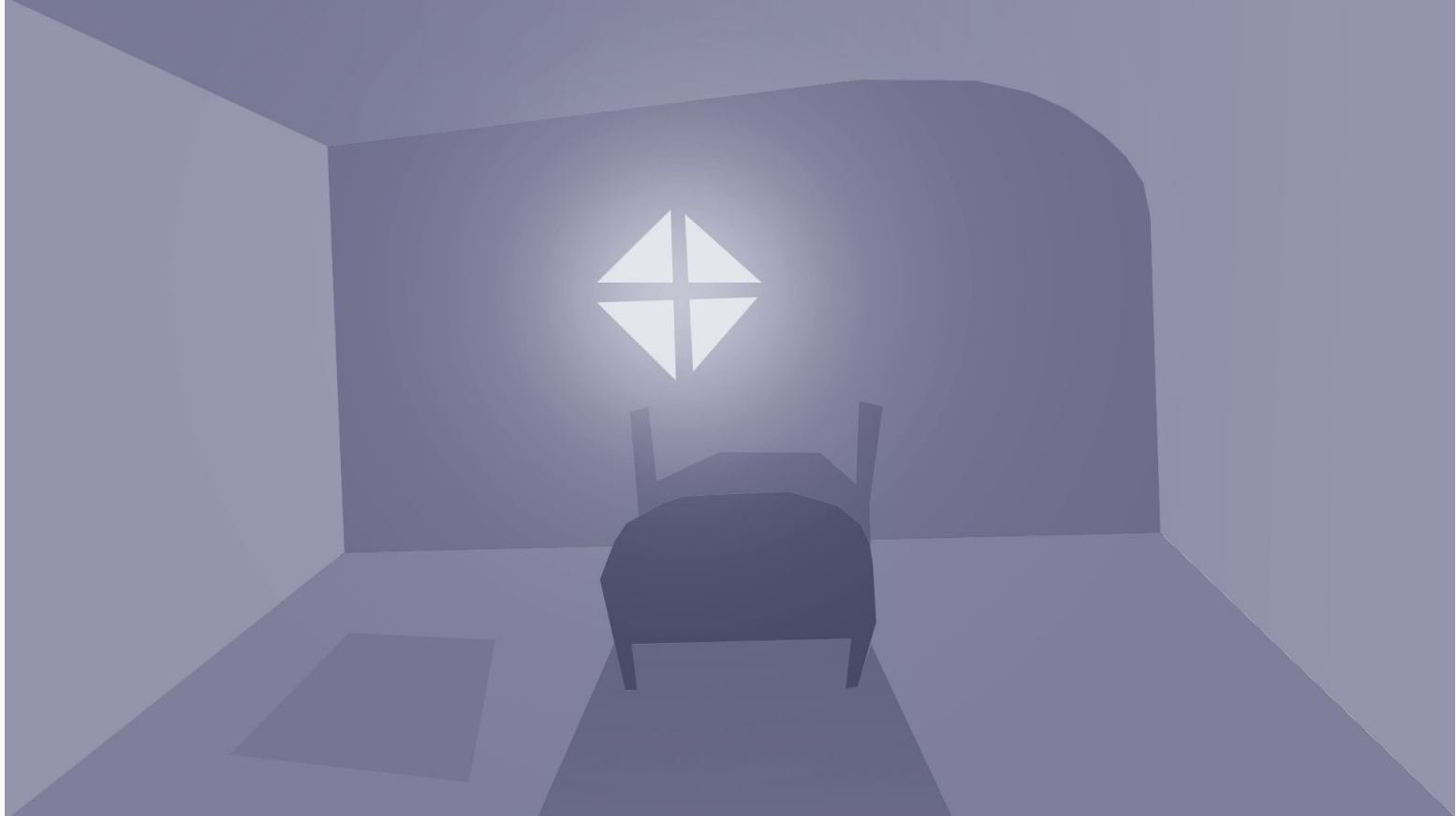
El estilo de Benji Davies es muy plano, los objetos tienden a carecer de volumen, con tintas planas y con sombras muy marcadas. Los colores son complementarios y suelen tener poca saturación.

Existen puntos de luz cálida pero el ambiente es dominado por colores fríos. Los objetos están muy simplificados, esto es debido a que los dibujos están pensados para acompañar libros infantiles.

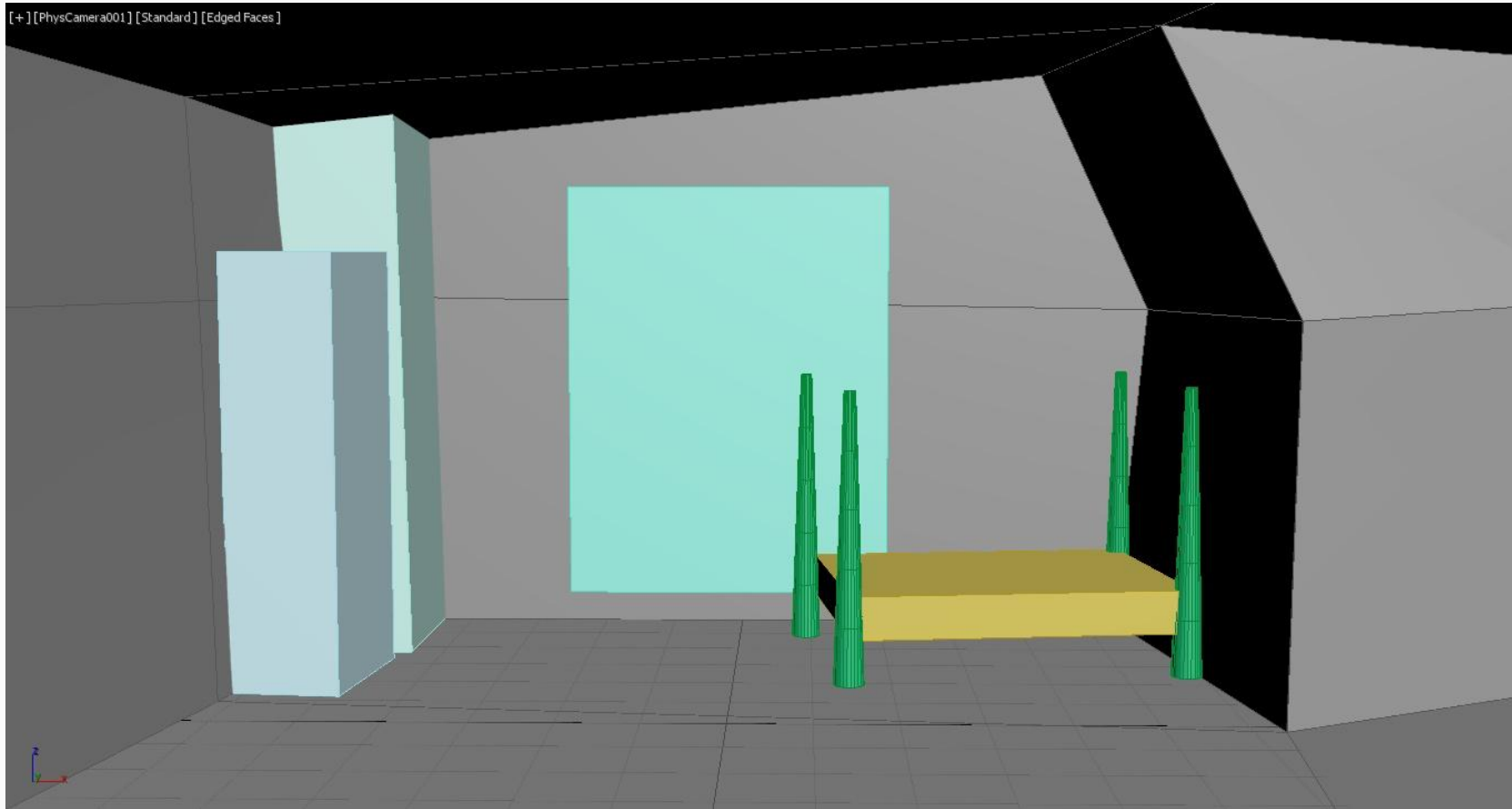
Bocetos



Bocetos



Blocking del escenario



Análisis final

En mi escenario he optado por coger más contraste y tonos generalmente más cálidos. He planteado el nivel de forma que no existe parallax en la escena ya que la cámara es fija.

La paleta de color es cogida de las referencias, pero modificada con filtros de color y saturación en Photoshop para lograr una paleta más uniforme y con sentido.

Escenario final



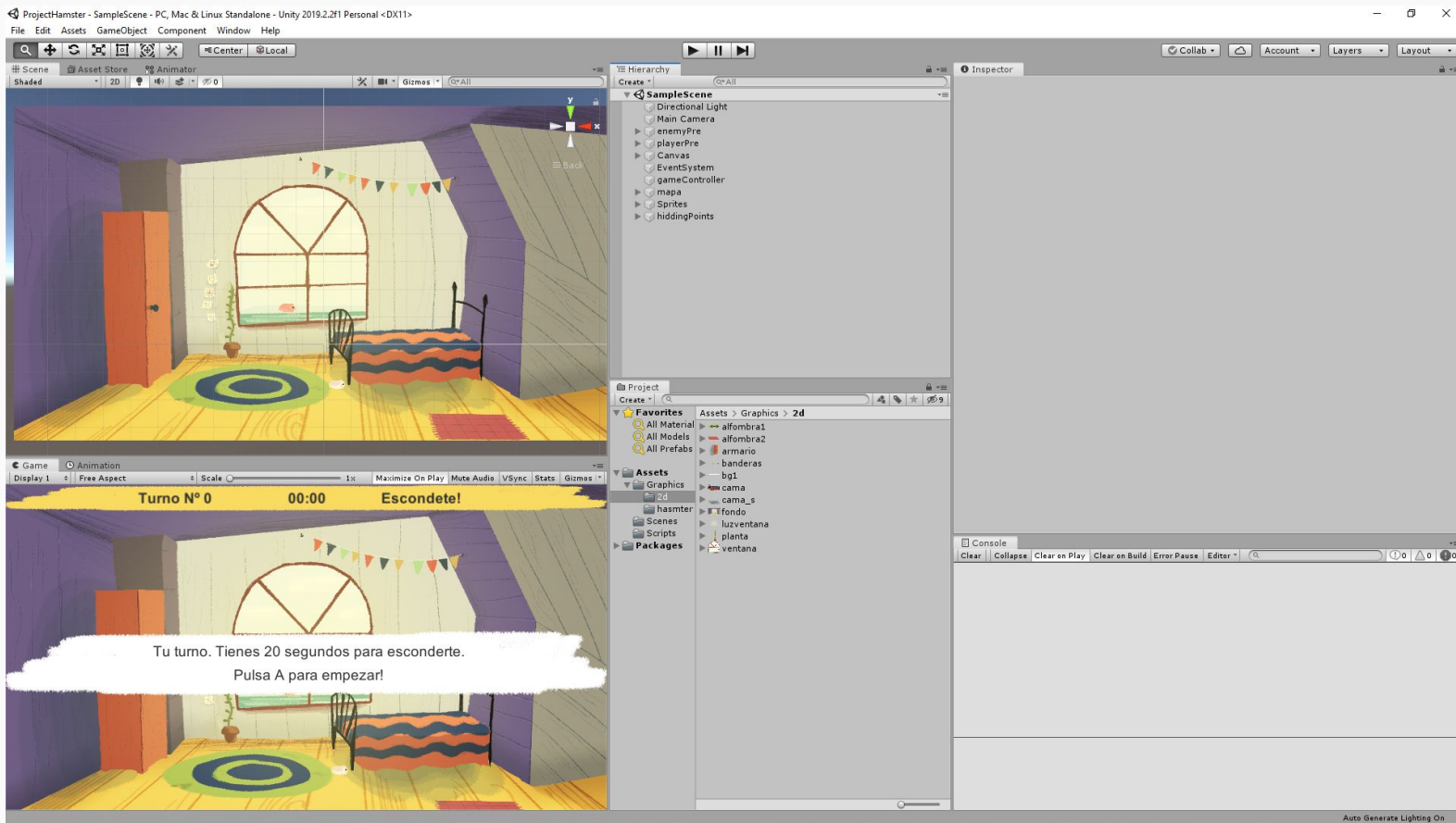
Lista objetos

- Armario ☼
- Cama ☼
- Alfombra ☼☼
- Ventana ☼
- Posters ☼
- Banderitas ☼
- Lámpara
- Casita hámster
- Colgador
- Puerta
- Lucecitas
- Fotos pared ☼
- Canasta
- Planta ☼

☼ = hechos.



Escenario en Unity



Lista programación

- Movimiento p.enemigo esconderse
- Movimiento p.principal moverse
- Descubrir objeto
- Tiempo
- Game Manager

La programación se ha realizado modularmente atendiendo a los requisitos de Florida Oberta. Aunque mucho código ha sido modificado posteriormente para resolver errores o añadir funcionalidades, ha sido efectivo y una forma de establecer una ruta a seguir. El juego tiene 4 scripts:

- Jugador
- Enemigo
- Objetos
- GameManager

El código contiene comentarios para facilitar su comprensión, todas las variables son auto-descriptivas y tienen una nomenclatura parecida.

He preparado el código para que sea relativamente fácil implantar diversas funcionalidades, entre ellas: la IA en vez de ir semi-aleatoriamente por el escenario, sigue los pasos del jugador para encontrarlo a través de una lista de posiciones, competitivo local...

<https://github.com/joelblasco/projectHamster>

Animaciones

