

PROYECTO FIN DE CICLO

Miembros del grupo: Juan Antonio Dólera Jiménez, Pedro Antonio López Parras.

Título del proyecto: Escape Room VM.

Temática: Videojuego de misterio / mental / puzzles.

Análisis previo: El juego hemos decidido hacerlo en 1ª persona, para que sea más fácil e intuitiva la captación de las diferentes pistas que se encontrarán en el escenario del juego para la resolución de los distintos puzzles. La temática principal a la que queremos orientar los distintos niveles que haremos será la de misterio. El juego estará pensado para jugarlo en un ordenador de sobremesa o en un portátil.

Para los escenarios y demás recursos necesarios para la realización de este proyecto se usarán modelos 3D de la biblioteca de FAB, asociada con Unreal Engine. Estos recursos son originalmente de pago, pero se han obtenido mediante ofertas puntuales en las cuales se daban gratis dichos recursos, por lo que no será necesario un desembolso económico para ninguno de ellos.

Para la realización del proyecto, llevaremos a cabo una planificación en la cual definiremos un nivel base para el escape room, y, una vez familiarizados con la tecnología, crearemos los siguientes niveles de manera similar.

Tecnologías a utilizar: Unreal Engine 5. Versión 5.5.4.

Razones por las que elegir este proyecto: Después de la visita al ayuntamiento de Alguazas, donde presenciamos una serie de charlas por parte de algunos emprendedores, nos surgió la idea de crear un videojuego replicando un escape room, como uno de los negocios de una de las ponentes de la charla.

Creemos que es una buena idea dada la popularidad que han adquirido en tiempos recientes este tipo de actividades. Fundamentándonos en la emprendedora que abrió un negocio de escape rooms online, pensamos que no todas las personas pueden disfrutar de este tipo de actividades, ya que puede ser que no tengan ningún lugar para la realización de las mismas que sea cercano, mediante este videojuego también acercaríamos este tipo de actividades a la gente común.

También nos motiva aprender una nueva tecnología como es Unreal Engine 5. Esta es una de las herramientas más utilizadas en la creación de videojuegos a día de hoy, va desde desarrolladores indie hasta grandes estudios. Aprender a usar esta herramienta nos puede abrir puertas de cara al futuro.

Como conclusión, este proyecto hará que aprendamos herramientas y tecnologías avanzadas para el desarrollo de videojuegos, a la par que crearemos un producto interactivo y divertido para el usuario.

