

# TFG - Videojocs PAC 3

Miquel Sanuy Trullàs

## 1. Introducció

Aquest document recull diversos aspectes sobre el projecte. En primer lloc, es revisa la feina feta desde l'entrega de la PAC 2. A continuació es comenta el més destacable de la build actual.

## 2. Progrés respecte la PAC 2

En acabar la PAC 2 hi havia diverses armes i enemics funcionals, però el nivell era provisional i faltaven molts altres aspectes.

Durant aquestes setmanes he treballat per desenvolupar totes les parts importants del projecte. L'objectiu era que l'estat del projecte fos jugable, cohesionat i autoexplicatiu. Per tant, els apartats que més han evolucionat són els enemics, la creació d'un nivell i la modificació de la interfície.

Tot i això, encara queda feina per fer, com la configuració de les animacions o la correcció de diversos errors.

-Modificació de l'interfície: Aquesta ha consistit principalment en modificar o eliminar elements. També s'han afegit un contador de munició, que mostra la de cada arma, i un avís per a la recàrrega que es mostra actiu mentre duri. S'ha configurat gairebé tots els elements del HUD i dels menús amb un mateix esquema de colors: blau per als fons i groc per al text o els elements importants. L'única excepció és la barra de vida, que utilitza el color lila per destacar. La brúixola també s'ha modificat, però amb la quantitat d'enemics que hi ha resulta bastant confusa i és probable que l'acabi eliminant.

-Creació del nivell: he utilitzat diferents assets de la store per a crear els edificis i la resta d'elements. El resultat són cinc edificis al voltant d'un pati i el jugador ha de passar per tots ells. Els edificis són principalment industrials, així que s'assemblen entre ells a excepció del primer i l'últim. Si bé estic content amb la geometria del nivell, hauré de modificar-ne l'aspecte.

-Creació del Boss: he partit de la base de la resta d'enemics però he fet diverses modificacions en el comportament. El Boss utilitza les mateixes funcions per trobar i apuntar al jugador, però canvia la manera en què l'ataca. De moment té dos atacs, però m'agradaria que en tingués un més i reaccionés més a les accions del jugador.

-Correccions i canvis menors: durant el desenvolupament he anat fent ajustaments i registrant els errors amb que m'he anat trobant. D'aquests errors n'he anat corregint alguns, però encara en queden d'altres (i segurament n'apareixeran més).

### 3. Punts destacables

La feina feta fins ara m'ha ensenyat molt i generalment estic satisfet, però tampoc és perfecta i té alguns apartats millors que altres. En destaco els més interessants per mi:

-El disseny del nivell: L'aspecte que més m'interessa personalment. El nivell travessa diversos edificis i alguns espais exteriors. Tot i que el jugador ha de passar per molts punts determinats, he intentat que pugui adoptar diferents estratègies a l'hora d'avançar.

Per exemple, la plataforma que dona al pati pot ser un problema si els enemics que hi ha detecten al jugador mentre s'enfronta a l'enemic dur, però també pot ser un avantatge si el jugador l'ocupa per enfrontar-se a l'enemic dur. També he afegit una finestra al primer edifici que permet veure el posicionament dels enemics del pati sense que l'ataquin.

-El combat: utilitzant la combinació de molts enemics i la facilitat per derrotar-los el combat pot ser bastant ràpid. Tot i això si els enemics s'acumulen el jugador es veu obligat a utilitzar la mobilitat per posar distància i anar-los eliminant. El que més m'agrada és el fet de curar-se en atacar als soldats, el que fa que l'agressivitat es vegi recompensada i, per tant, el combat sigui més frenètic. Els enemics robòtics, en canvi, fomenten més utilitzar la distància ja que no poden atacar el jugador que es troba lluny i per molt que aquest s'hi apropi no es podrà curar.

### 4. Feina que queda

Com ja he dit, el projecte té algunes mancances que cal afrontar. Els principals punts a solucionar són:

-Modificació de l'apartat artístic: si bé l'aspecte del nivell actualment és funcional, és poc estètic. La idea és afegir textures a tot el nivell de manera similar al primer edifici, que ha de servir de mostra. També vull afegir il·luminació que pugui potenciar l'estètica "cyberpunk".

-"Efectes especials": vull afegir millors efectes de partícules i de sò als diferents atacs o col·lisions.

-Animacions: els models que utilitzo tenen, en la seva majoria, animacions. Tot i això, encara he de configurar-les perquè responguin correctament al seu comportament.

-Altres millores: si em sobra temps, m'agradaria millorar la IA dels enemics o altres aspectes. (IA dels enemics, diferències entre armes)

-Correcció d'errors: durant el procés de desenvolupament han anat apareixent diversos errors que he detectat. Alguns els he solucionat, però d'altres no i segur que encara n'hi ha més que no he trobat així que serà un apartat important en la fase final.

### 5. Enllaços

Enllaç al vídeo:

<https://youtu.be/GgrmPiaRxMc>

Enllaç al GitHub:

[https://github.com/msanuyt/TFG\\_Videojocs\\_msanuyt](https://github.com/msanuyt/TFG_Videojocs_msanuyt)