

Kings of Insults

Oriol Burgaya Verdaguer

Versió: 0.1.0

General

Petit joc d'aventures classic basat en el famós duel d'insults de la saga *Monkey Island*. En aquest joc encarnarem a un granjer que viu a la sombra de la gent de ciutat, cosa que li fa estar molt enfadat.

És per això que disputarem un duel d'insults amb un empresari habitant de la gran ciutat.

Gènere

Joc d'aventures.

Mecàniques bàsiques de joc

Tant per decidir les diferents decisions dins del joc com per a navegar per la interfície gràfica només necessitarem el ratolí (*point & click*).

Plataformes compatibles

Windows 10 de 32 i 64 bits.

Scope del projecte

- Temps de desenvolupament: 4 setmanes.
- Membres de l'equip: 1 desenvolupador.

Influències

La influencia a l'hora de desenvolupar aquest joc és, com hem dit anteriorment, la saga de videojocs *Monkey Island*. Concretament, està influenciat amb els duels d'insults que succeïen més d'una vegada al llarg del joc, i que es van fer molt famosos.



Tot i estar influenciat en *Monkey Island* he intentat canviar la història de *background* per tal de no implementar una còpia exacte d'aquest.

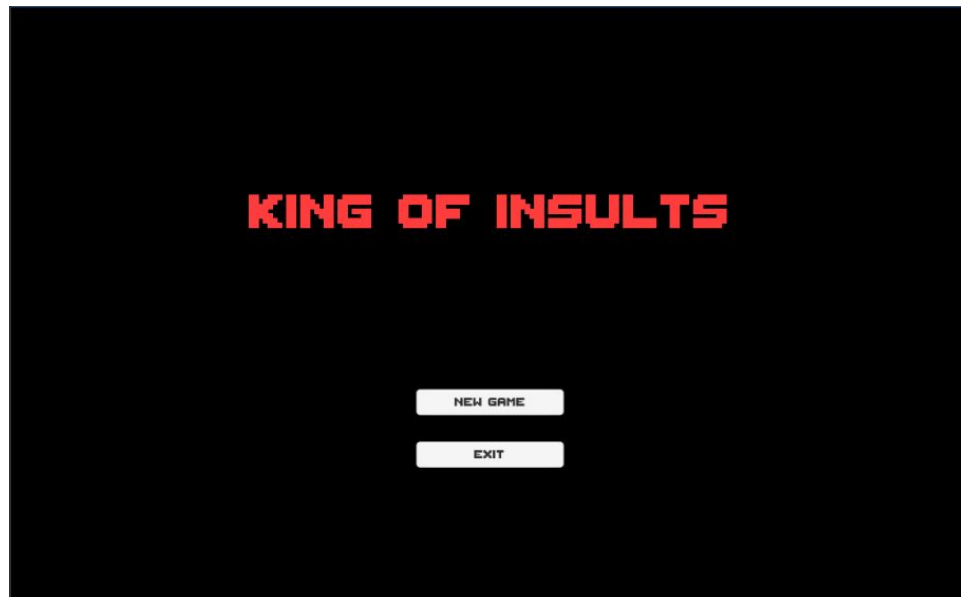
Descripció del projecte

Aquest projecte ha estat desenvolupat per a l'entrega d'una pràctica (PAC1) de l'assignatura *Programació de videojocs en 2D* del màster universitari en *Disseny I Programació de Videojocs*. En aquesta pràctica es demanava que s'implementés el duel d'insults que apareix en el joc *Monkey Island* utilitzant el motor gràfica *Unity3D*.

Escenes

El joc desenvolupat consta de tres escenes (*Scenes*) molt diferenciades entre elles:

- **StartScene:** Aquesta pantalla de GUI consta de dos botons: un per a començar el joc i un altre per a sortir del joc i anar a l'escriptori.



- **GameScene:** Escena principal del joc on tindrà lloc el duel d'insults. Aquesta es basarà en un escenari on es mostraran els dos personatges enfrontats i un panell amb *scroll* a sota amb tots els insults i respostes possibles que el jugador podrà escollir.



- **EndScene:** Escena final de GUI on l'usuari podrà decidir si tornar a jugar o dirigir-se al menú principal a través de dos botons. A més a més, en aquesta escena es mostrarà el guanyador del duel jugat.



Gameplay:

Una vegada començada la partida, comença la primera ronda del duel, on s'escollirà de manera aleatòria quin contrincant comença a jugar.

Una vegada escollit, aquest cridarà el primer insult. L'usuari només haurà d'escollir-ne un entre tots els que es trobin en el panell inferior. En canvi, l'enemic n'escollirà un de forma aleatòria.

Seguidament, en el torn del contrincant, aquest respondrà l'insult posterior. Si la resposta és correcte, aquest guanyarà la ronda. En cas contrari, el contrincant que hagi insultat primer guanyarà la ronda.

Per a guanyar el joc, és necessari que un dels dos contrincants guanyin 3 rondes. Una vegada això passi, s'acabarà el duel.

Assets

En aquest apartat llistaré els diferents assets utilitzats en aquesta versió del videojoc. Cal dir que tots aquests han estat dissenyats per mi utilitzant el software *Aseprite*.

Sprites

- Pagès enfadat



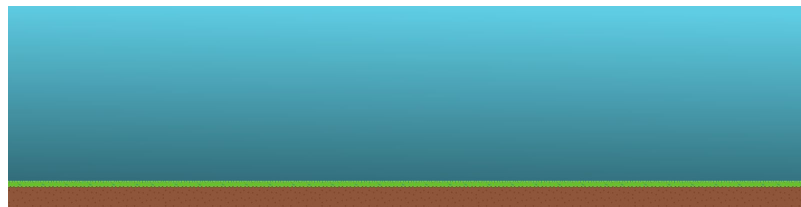
- Ciutadà enemic



- Senyalitzador vides restants:



- Background:



Fonts

- Per a tots els texts dins del joc, he utilitzat la *PixelFont*, ja que encaixa bastant dins d'un joc en 2D. Aquesta, l'he obtingut a través de l'Asset Store de Unity. Un exemple d'aquesta font es pot veure en el mateix títol del joc:



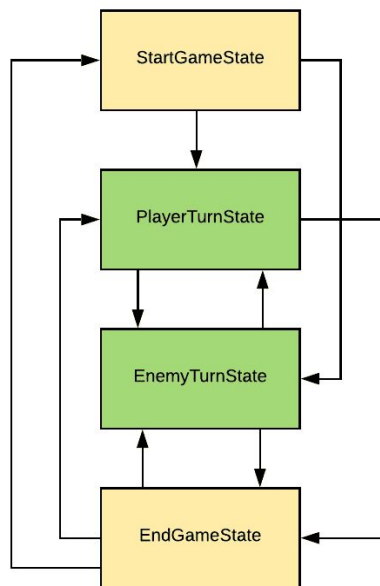
Sons

- **player_chatter:** So que s'executa quan l'usuari prem qualsevol insult o resposta disponible.
- **enemy_chatter:** So que s'executa quan l'enemic diu qualsevol insult o resposta disponible.

Implementació

En aquest apartat detallaré els punts més importants en quant a la implementació dels diferents scripts del projecte:

- **GameplayManager:** En aquest script, es troba gairebé tota la lògica del joc, i serà l'encarregat de gestionar les diferents situacions que es donen.
- **GameState:** Aquí es defineix una màquina d'estats del joc. Els diferents estats que podrà tenir el nostre joc seràn els següents:



- **InsultFiller:** Aquest script serà l'encarregat d'omplir els insults i respostes disponibles en el joc a partir d'un fitxer JSON amb tota la informació. Per a fer-ho, he utilitzat la classe *Resources* de Unity3D.
- **ExtendedBehaviour:** Classe amb herència *MonoBehaviour* implementada per a utilitzar esperes o *waits* de manera fàcil. L'script *GameplayManager* hereda d'aquesta classe.
- **GameData:** Classe utilitzada per a guardar dades que han de ser utilitzades per a més d'una escena.

TO-DO list

En la següent llista s'indicarà totes les funcionalitats i *bugs* que queden per solventar en aquesta versió del joc:

- Resolució dinàmica que s'adapti a la pantalla de l'usuari. Ara per ara, la resolució del joc és totalment fixe.
- Millora de l'ús de la màquina d'estats implementada per a què el codi sigui més modular.
- Afegir animacions dels personatges.
- Millorar sprites.