

1º

Explica los pasos que seguirás y documentos generados para la creación de un videojuego que consiste en recorrer un laberinto para encontrar un tesoro. Usa la imaginación .

-Organización de el proyecto:

En primer lugar una vez creado el proyecto, me dirigiré a el apartado de el entorno “Project” el cual estructura los diferentes directorios y ficheros generados por mi proyecto, e iré creando las distintas carpetas que vaya a necesitar, en primer lugar una carpeta llamada colores dentro de Assets y otra llamada “Escenas”y dentro de esta cada Escena tendrá una subcarpeta con el nombre Escena1,2 o la que toque según el orden de ejecución.

Dentro de cada una de estas subcarpetas de escenas, habrá si se da el caso otras carpetas para organizar otros tipos de recursos específicos para cada escena, como Sprite en caso de 2D.

-Construcción:

En primer lugar creare un primer Asset o “3DObject” llamado “Plane”al cual renombraría como “suelo o plano”,y tras esto crearía un objeto vacío o “Empty Object”(llamado pared) dentro de este crearía (como hijos) un objeto cubo el cual colocaría lo mas a ras de el plano “Suelo”, tras esto duplicaría el cubo y usando la herramienta “Snap Setting” y las tecla de atajo CTRL + click izquierdo arrastraría solo una cuadrícula el cubo duplicado para colocarlo de forma paralela en el eje X al anterior así consecutivamente hasta acaba la primera fila, el siguiente paso seria seleccionar todos los cubos de esta fila y ejecutar la misma técnica pero desplazándolos una cuadrícula de nuevo pero sobre el eje Y, de esta forma los colocaríamos a ras de la linea de cubos inferiores. Esta pared la duplicaríamos e iríamos posicionando las paredes que conforman el laberinto. Tras esto crearíamos un objeto capsula (llamado Tesoro) y la orbitaríamos hasta estar en posición horizontal paralela al eje X.

-Idea conceptual del juego:

Objetivo:

El personaje deberá encontrara un tesoro dentro de un laberinto en un determinado tiempo, el cual iría en función de la complejidad de dicho laberinto (para esto se crearían varias escenas con diferentes laberintos, desde uno básico “solo con caminos”, hasta otros más complejos y largos con distintos obstáculos en algunos de los caminos).

Extras:

Dicho tesoro, puede estar tanto en el suelo, en el techo, o colgando de una pared.

De este modo obliga al personaje a estar atento a todo su entorno y no solo al suelo.

Este personaje, podría llevar una antorcha en la cual el efecto de partículas de el fuego iría disminuyendo (como si esta se apagase) indicando el tiempo que tiene disponible antes de quedarse totalmente a oscuras .“Este tiempo podría indicarse también sobre algún tipo de barra la cual iría disminuyendo”.

Cada vez que este supera un nivel con X tiempo mínimo de sobra, se le añadiría una antorcha extra para el siguiente nivel.(Este tiempo restante variara en función de la dificultad de el nivel, desde un 30% hasta un 5% de el total de tiempo disponible en el nivel superado).

2º-3º

Haz una lista, con una descripción breve, de los motores de juegos más usados actualmente, así como, sus ventajas e inconvenientes.

1-Unreal Engine 4:

Creado por Epic Games.

Con el se crearon juegos como:

- Fortnite.
- Unreal Tournament.
- Batman Arkham City.

Entre otros....

Ventajas:

- Posee bastante potencia comparado con su competidor unity
- Gratuita,pero si el juego supera 3000\$ de ganancia tienes que dar trimestal 5% de tu ganancia.
- Kit de desarrollo bastante amplio.
- Bastante documentación .

Desventajas:

- Consume muchos recursos de tu ordenador.
- El peso del proyecto es enorme.

2-Unity:

Creado por Unity Technologies.

Con el se crearon juegos como:

- Crossy road.
- Temple run.
- Kerbal space program.
- Assassins Creed Identity.

Entre otros....

Ventajas:

- Bastante sencillo comparado a sus competidores.
- Facilidad crear juegos tanto en 2d como en 3d .
- Totalmente gratuito.
- Kit de desarrollo bastante amplio.
- Bastante documentación.

Desventajas:

- No tiene la potencia de Unreal Engine 4.

-Cryengine:

Creadores Crysis de Crytek (Empresa Alemana)

la cual obtuvo su fama a raíz de los efectos de iluminación y el realismo.

Con el se crearon juegos como:

- Saga de FarCry.
- Saga de Crysis.
- Evolve.
- Warface.

Entre otros....

Ventajas:

- Potencia descomunal.
- Kit de desarrollo bastante amplio.
- Bastante documentación.
- Permite crear juegos en 3D estereoscópico(Gafas de realidad virtual o VR).

Desventajas:

- Consume muchos recursos de tu ordenador.
- Hay que apuntarse a un sistema de suscripción para usarlo libremente..