

VJ - Videojocs
Curs 2024/35 (Q1)
FIB UPC



Laboratori VJ: Memòria Exercici 3D

Autors: Ivan Cobos Navarro, Sergi Metcalf Quintana
Tutor: Jesus Alonso Alonso

Index

Joc Inspirat	3
Descripció del projecte	4
Objectiu	4
Instruccions	4
Pantalles	5
Funcionalitats implementades	10
Metodologia	15
Conclusions	17
Bibliografia	17

Joc Inspirat

Nom: Cliffy Jump

Data de llançament: Juny 2015

Estudi de Desenvolupament: WeGo Interactive

Numero de Versions: 6

Plataforma: Android

Cliffy Jump, publicat el 9 de juny de 2015 i llançat a la Play Store el juliol de 2015, és un joc mòbil de plataformes en 3d publicat per l'empresa WeGo Interactive, més conegut pel seu desenvolupament de la saga Re-Volt.

L'any 2017 l'empresa WeGo Interactive va tancar arran d'una controvèrsia, arran d'aquest esdeveniment la pàgina oficial de l'empresa va ser esborrada i el joc retirat de la Play Store juntament amb altres pàgines oficials. Per culpa d'això, hi ha un buit d'informació sobre aquest joc i ha sigut impossible trobar informació sobre el desenvolupament d'aquest joc i les seves fites d'interès.

De les poques referències que resten es pot extreure que el joc no va ser molt popular, probablement amassant descàrregues durant el temps de desenvolupament sense generar-se una comunitat d'usuaris.

Les referències oficials que en resten són el trailer i una sèrie de vídeos de gameplay officials en el canal de ReVolt:

Tràiler: <https://www.youtube.com/watch?v=uDsVZ2FEINs>

Canal oficial: https://www.youtube.com/@REVOLT_ONLINE

Descripció del projecte

Objectiu

L'objectiu del projecte és crear un joc inspirat en el Cliffy Jump. Aquest és un joc de plataformes en 3D i amb models de baixos polígons. En ell el personatge segueix un circuit ple d'obstacles que cal saltar mentre s'agafen monedes per obtenir puntuació. El circuit està elevat sobre el mar i el personatge el segueix automàticament excepte en els salts on cal evitar caure-hi. Hi ha també diversos tipus d'obstacles al llarg del recorregut.

El gameplay segueix el del Cliffy Jump, per un exemple millor es pot mirar els gameplays en el canal oficial mencionat anteriorment.

Instruccions

Per jugar-hi només fa falta la barra d'espai o el clic esquerre del ratolí. El personatge es mou automàticament i quan es troba amb un obstacle es pot prémer la barra d'espai o el clic esquerre del ratolí per fer que salti. També cal evitar saltar i caure al mar. No evitar un obstacle o caure al mar comporta perdre el nivell i cal començar de nou.

Mentre avancen les pantalles i els nivells, els obstacles són més complicats i requereixen salts més precisos incrementant la dificultat del joc.

El joc també permet triar un dels tres personatges diferents abans de començar un nivell, aquests no comporten cap canvi sobre el funcionament del joc i són purament canvis estètics.

Pantalles

Menú Principal:

És la primera pantalla del joc des d'on es pot jugar, veure els crèdits i sortir del joc.



Figura 1: Pantalla del menú principal

Pantalla de selecció de nivell:

Des d'aquesta pantalla es poden veure els diferents nivells i el millor percentatge aconseguit. Es pot prémer un dels dos nivells per jugar-lo o el botó 'back' per tornar enrere.



Figura 2: Pantalla de selecció de nivell

Selecció de personatge:

Permet triar entre els tres personatges diferents del joc, quan es prem la tecla 'play' comença la partida amb el personatge seleccionat.



Figura 3: Pantalla de selecció de personatge

Nivell:

Mentre es juga el nivell, es pot veure a les cantonades superiors el percentatge actual del nivell i les monedes recollides.



Figura 4: Pantalla del nivell

Menú de derrota:

Quan es perd el nivell, es veu una pantalla amb el percentatge aconseguit i el millor percentatge a més de les monedes recollides. Des d'aquesta pantalla es pot tornar a intentar el nivell, canviar el personatge o tornar al menú principal.



Figura 5: Menú de derrota

Menú de pausa:

Prement la tecla ESC es pot obrir un menú de pausa que permet reiniciar en nivell o tornar al menú principal.

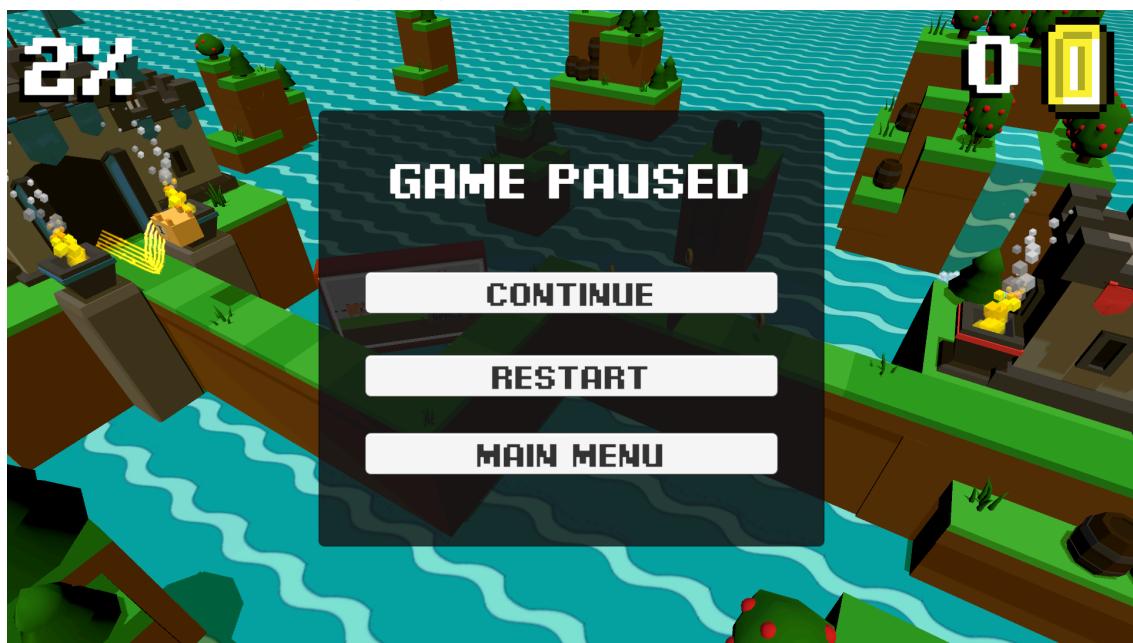


Figura 6: Menú de pausa

Menú de victòria:

Un cop vençut en nivell es pot seguir al següent nivell o tornar a provar el mateix.



Figura 7: Menú de victòria

Crèdits

Des del menú principal es pot accedir també als crèdits del joc.

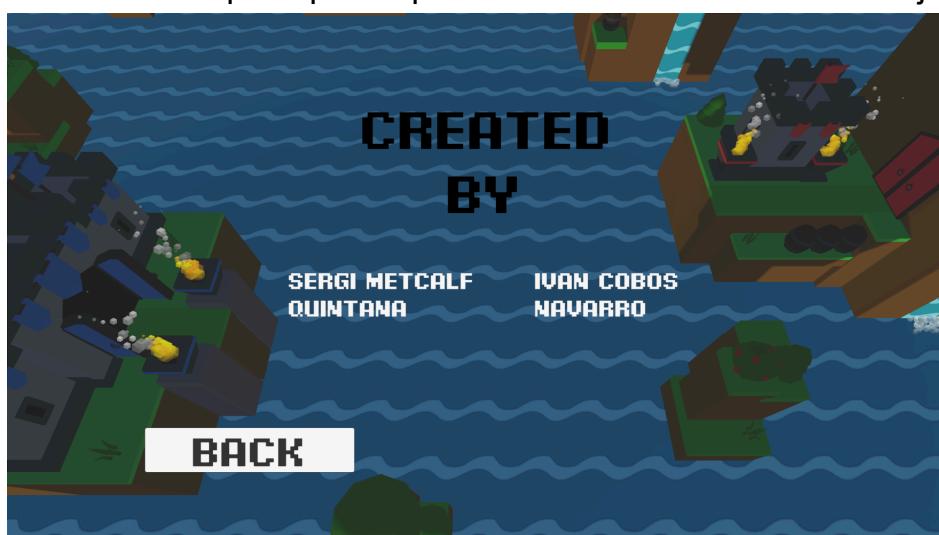


Figura 8: Crèdits

Flux entre pantalles

Per visualitzar el canvi entre pantalles del joc la següent figura ilustra les connexions entre pantalles i les accions fets per canviar de pantalla:

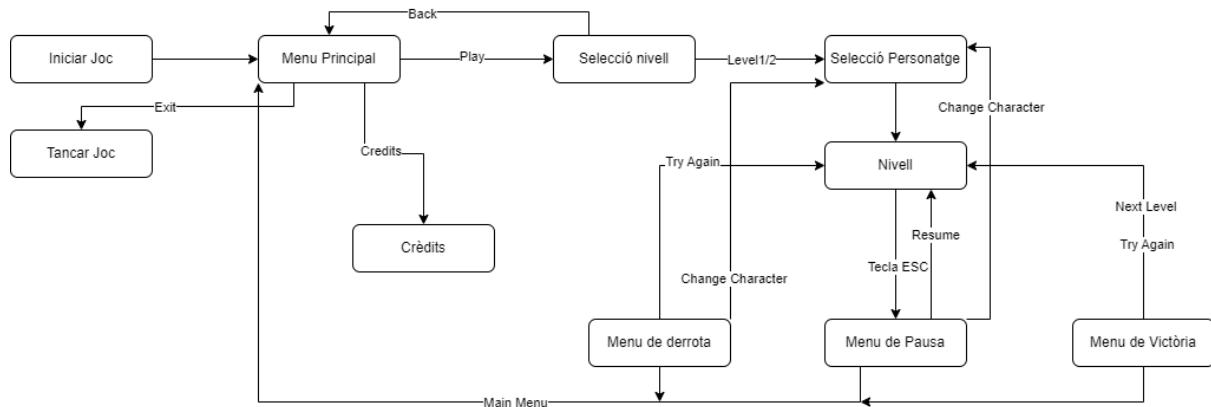


Figura 9: Diagrama de flux entre pantalles

Funcionalitats implementades

Tres possibles animals per controlar durant el joc

S'ha implementat tres models diferents per controlar, un gos, un panda i un llop, aquests es poden triar en la pantalla de selecció de personatge.



Figura 10: Models controlables del jugador

Dos nivells amb estètica different

Cada nivell té un total de 4 pantalles diferents i tenen una estètica different que es pot observar a continuació:

Nivell 1:

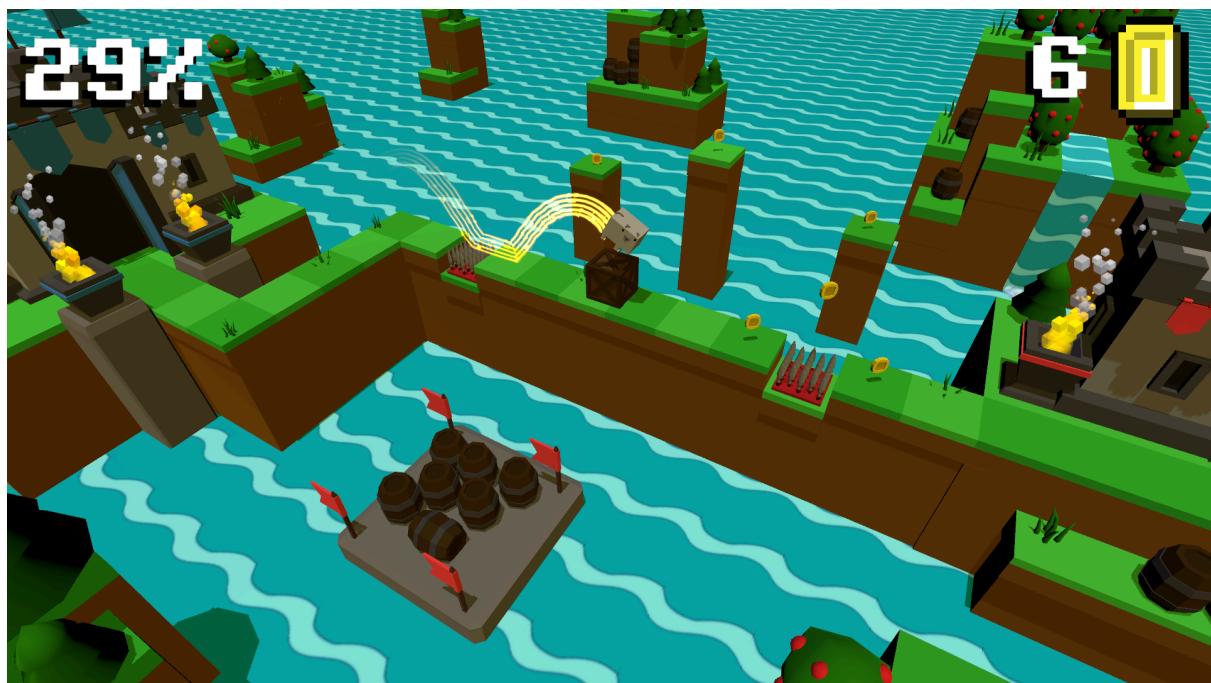


Figura 11: Captura del Nivell 1

Nivell 2:

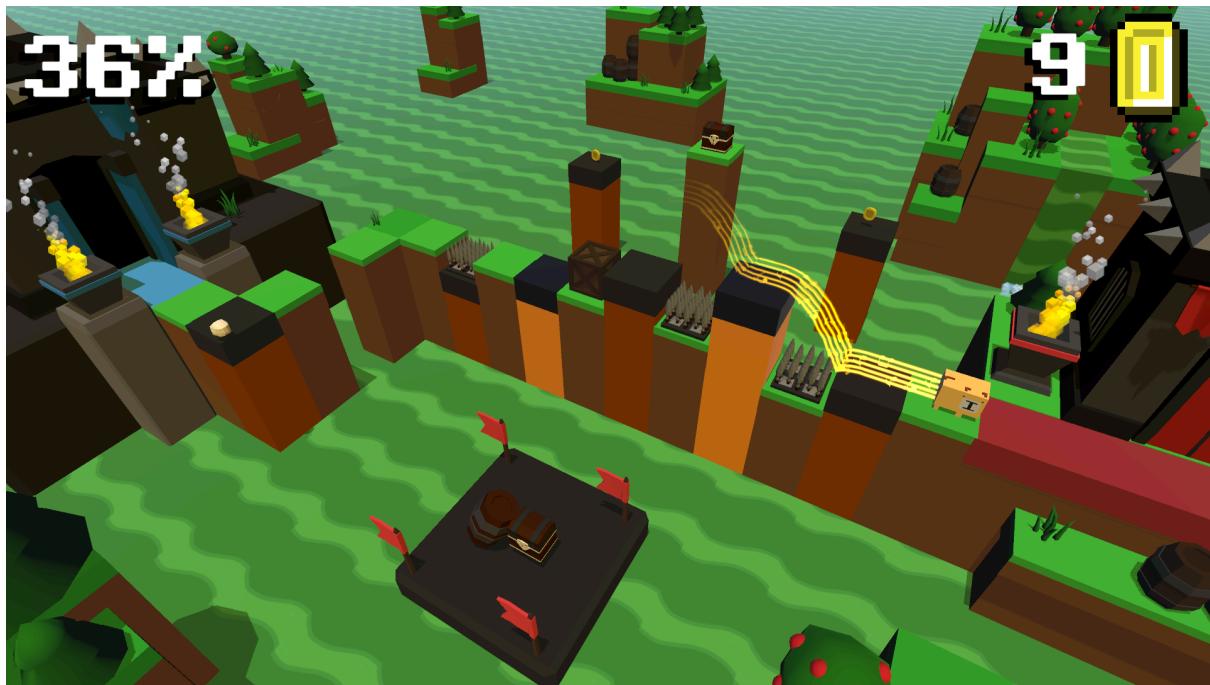


Figura 12: Captura del Nivell 2

Dintre de cada pantalla hi ha un circuit únic que el jugador segueix de forma automàtica i cal evitar els diferents obstacles que es troba al llarg d'aquest recorregut.

A més, sota el circuit hi ha aigua i als voltants hi ha elements de decorat i terreny extra.

Tant el terreny del circuit com el terreny extra apareixen de sota l'aigua com en el Clifly Jump i marxen de forma inversa un cop el jugador acaba aquella pantalla.

Per saltar els obstacles el jugador pot prémer la barra d'espai o fer clic esquerre amb el ratolí. No evitar un obstacle implica perdre i des del menú de derrota es pot tornar a intentar en nivell des de la primera pantalla.

Obstacles

Hi ha un total de 5 obstacles diferents repartits entre els dos nivells.

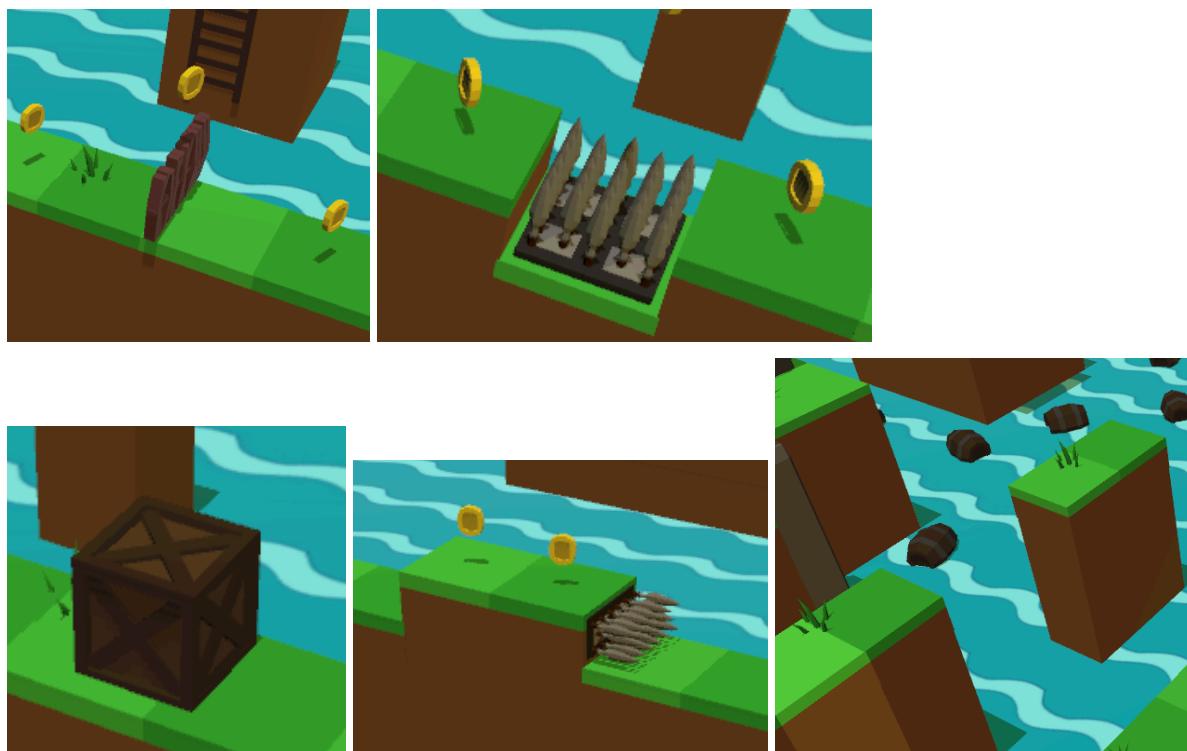


Figura 13: Obstacles del joc

Hi ha també altres variants d'aquests obstacles repartits entre els dos nivells, però en general tots segueixen el comportament d'un d'aquests obstacles.

Monedes

Els circuits contenen monedes que es poden recollir i es reflecteixen a la GUI com es veu en les següents figures:

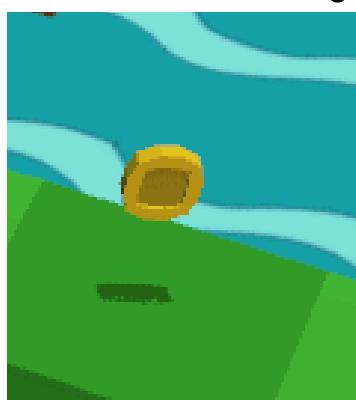


Figura 14: Monedes Recollibles



Figura 15: Monedes mostrades a la GUI

Estela Jugador

Mentre el jugador avança deixa enrere una estela com es veu a la següent figura:



Figura 16: Estela del Jugador

Interfície gràfica

El joc mostra el percentatge del nivell completat al jugador durant el nivell i en perdre, a més, guarda el millor percentatge i el mostra a la pantalla de selecció de nivell vista anteriorment.

També, la interfície gràfica també mostra les monedes recollides durant el nivell.



Figura 17: Interfície gràfica

So i música

Durant el nivell i en els menús el joc reproduceix música per ambientar i durant el nivell hi ha diferents sons per a les diferents accions que fa el personatge.

Cheat Codes

Per facilitar la visualització del joc hi ha dues funcionalitats extra afegides:

God Mode:

Amb la tecla 'G' es pot canviar al god mode i el joc saltarà automàticament els obstacles.

Saltar Nivell:

Amb les tecles '1' i '2' es pot saltar al nivell 1 o dos directament des de qualsevol punt del joc.

Metodología

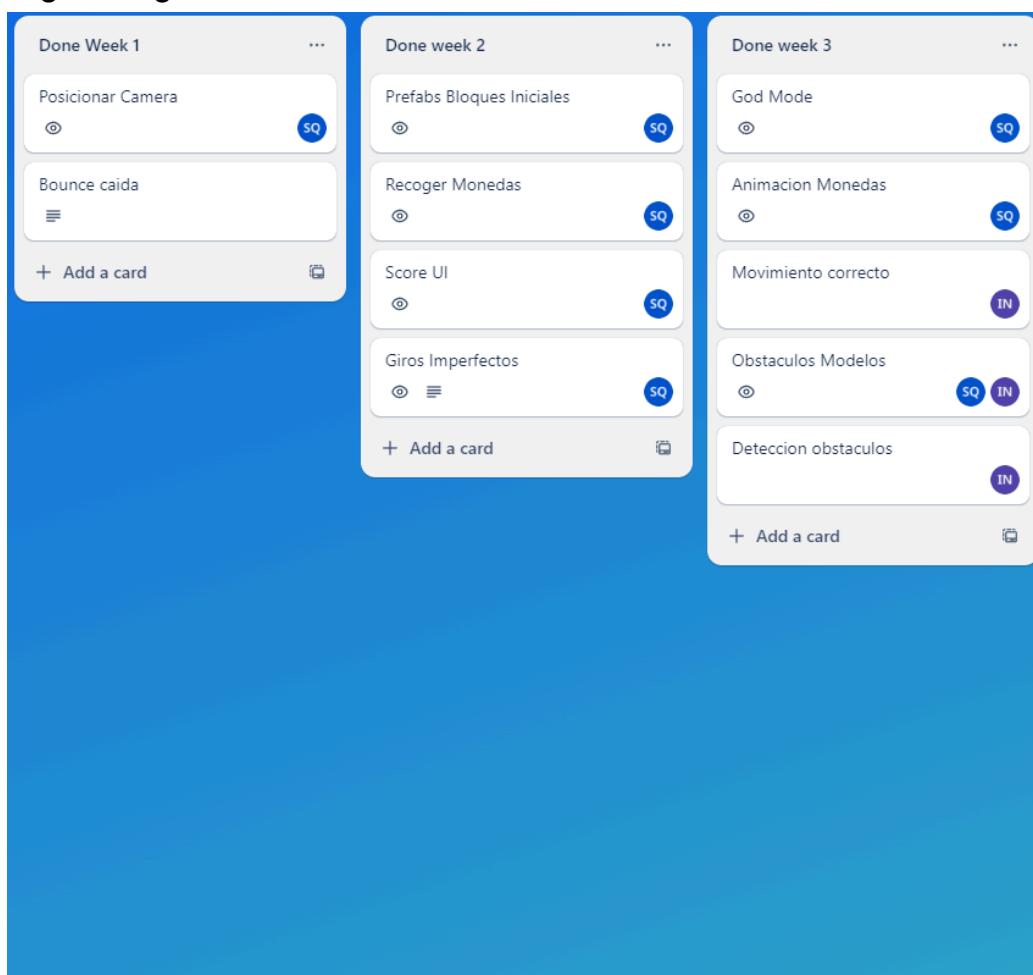
Procés

Per dur a terme el Projecte hem organitzat el treball a fer amb un Trello. Durant les classes de laboratori, ens hem reunit per posar en comú les coses acabades durant la setmana i repartir la feina per la següent setmana.

Per crear el joc hem utilitzat l'eina Unity per prototipar i desenvolupar el producte final. Pels models hem usat models gratuïts de la Unity Asset Store o els hem creat amb el Magica Voxel.

Tasques

Les tasques fets durant les diferents setmanes són les que es veuen en la següent figura.



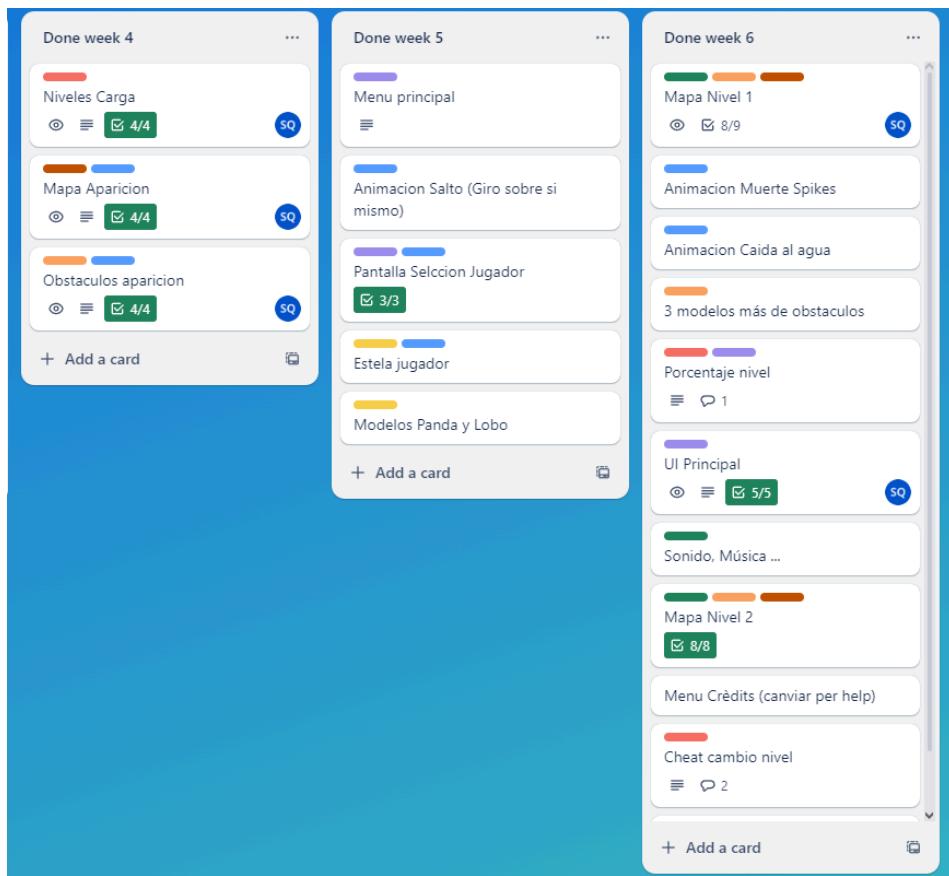


Figura 18: Tasques setmanals en el trello

Conclusions

En conclusió, valorem satisfactòriament el joc final que ha resultat d'aquest projecte. Ha complert l'objectiu de crear un joc similar al Cliffy Jump quasi completament i només han faltat alguns detalls per acabar de deixar-ho perfecte.

També valorem que hem pogut aplicar els coneixements obtinguts en el projecte 2D i millorar el nostre nivell de coneixement sobre aquests i també sobre l'eina Unity usada per desenvolupar-lo.

Tot i això, creiem que a escala organitzativa podríem haver millorat, ja que no hem guardat prou dades per detallar la metodologia i l'última setmana ha sigut més carregada que les altres.

Bibliografia

“Cliffy Jump, lo nuevo de los creadores de Re-Volt 2 te reta a completar sus desafiantes niveles”

<https://www.xatakandroid.com/juegos-android/cliffy-jump-lo-nuevo-de-los-creadores-de-re-volt-2-te-reta-a-completar-sus-desafiantes-niveles>

Notícia sobre el llançament de Cliffy Jump

“WeGo Interactive”

https://revolt.fandom.com/wiki/WeGo_Interactive

Pàgina de l'empresa WeGo Interactive en la wiki de ReVolt

“In the News (Archive)”

[https://revolt.fandom.com/wiki/In_the_News_\(Archive\)](https://revolt.fandom.com/wiki/In_the_News_(Archive))

Notícies arxivades de la wiki de ReVolt on s'hi referència el tancament de WeGo Interactive

“RE-VOLT (Youtube)”

https://www.youtube.com/@REVOLT_ONLINE

Canal oficial de ReVolt on hi ha vídeos de Cliffy Jump