



Introducción a la creación de aventuras

Introducción: Juegos de aventura

Se caracterizan por su fuerte influencia narrativa.

Comparten muchos elementos con las novelas:

- Escenarios
- Personajes
- Capítulos
- Diálogos

Se diferencian otros géneros con estos elementos en:

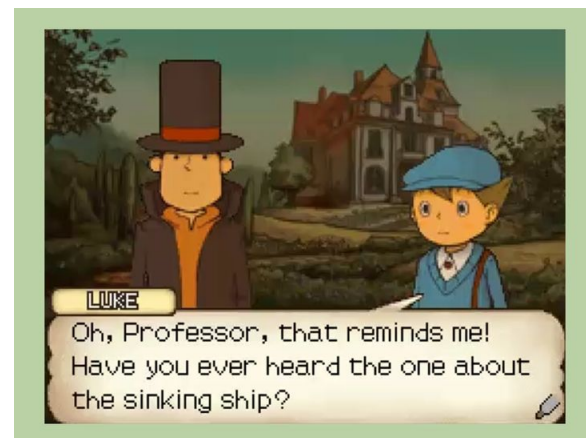
- La importancia de la exploración.
- El progreso a través de puzzles.



The walking dead - Telltale games



Zelda: Ocarina of time - Nintendo



Professor Layton - Level 5

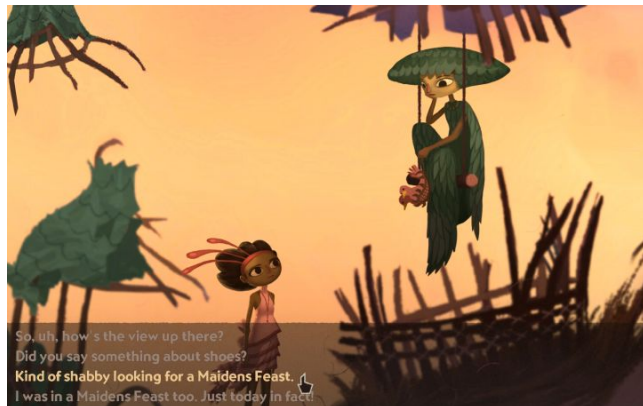
Introducción: Aventuras “point and click”

Subgénero de las aventuras gráficas:

- El juego sólo requiere interacción por ratón.
 - Ideal para entornos táctiles.
- Interacciones basadas en acciones.
 - Fácil y limitada jugabilidad.
- Progreso a través de puzzles que incorporan
 - Personajes
 - Información
 - * Objetos
 - * Estado



Runaway - Focus



Broken Age - Doublefine



Monkey Island - Lucas Arts

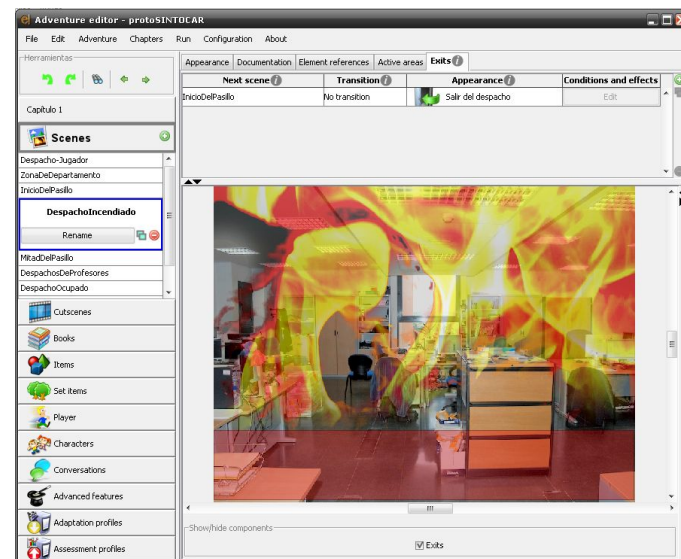
Introducción: eAdventure

Motor de juegos point and click:

- Escrito en Java
- Standalone
- Exportable como ejecutable
- Desplegable como Learning Object
- Compatible con SCORM

Última versión estable: 2012

- Los applet web han sido deprecados
- El motor es obsoleto y no alcanza plataformas móviles.



uAdventure

Evolución de eAdventure en Unity:

¿En qué se materializa la evolución?

- Uso de tecnologías móviles (táctil, conectividad, etc.)
- Adopción de nuevos métodos de evaluación: Learning Analytics.
- Inclusión de nuevas tecnologías: geoposicionamiento, cámara, QR, AR...

¿Por qué **uAdventure**?

- **Unity**
- **u-Learning: Aprendizaje ubicuo**
 - En cualquier lugar, en cualquier momento.



Cómo narrar una historia en uAdventure

A grandes rasgos, una historia de uAdventure se divide en **capítulos** que contienen diversas **escenas** en las cuales hay **personajes y objetos**.

El jugador podrá **navegar** entre las escenas e **interactuar** con los elementos a través de **acciones**. Las acciones pueden producir un **feedback y modificar el estado del juego**.

Los objetos que se **recojan** aparecerán en el **inventario**.

Los personajes con los que **hablemos** nos darán **conversación** con diálogos y opciones.

En función del estado del juego podremos **progresar** y desbloquear nuevas escenas, opciones o representaciones **a través de condiciones**.

Características: Personajes

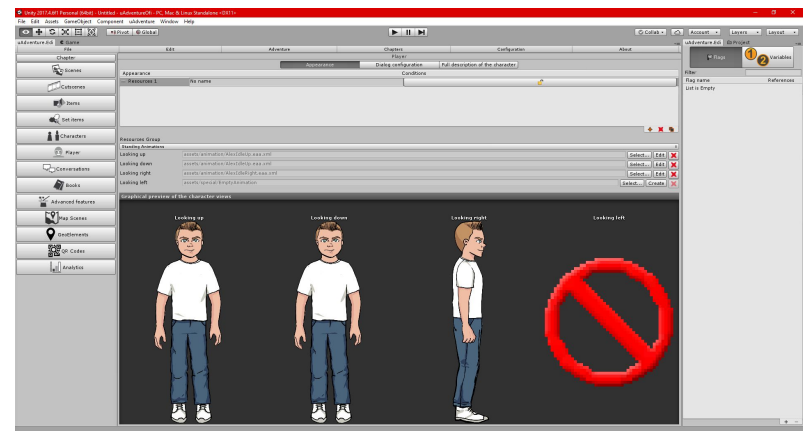
Son entidades con **apariencia**, **animadas**, con capacidades humanas:

- Pueden **hablar**: A través de conversaciones.
- Pueden **move**: A través de efectos.
- Pueden **recibir objetos**: A través de acciones.

Incluyen por ello cuatro tipos de animaciones y vistas: quieto, hablando, andando y usando.

No es necesario configurar todas sus animaciones: mínimo stand down.

Cualquier animación que falte intentará utilizar una animación similar o quieta.

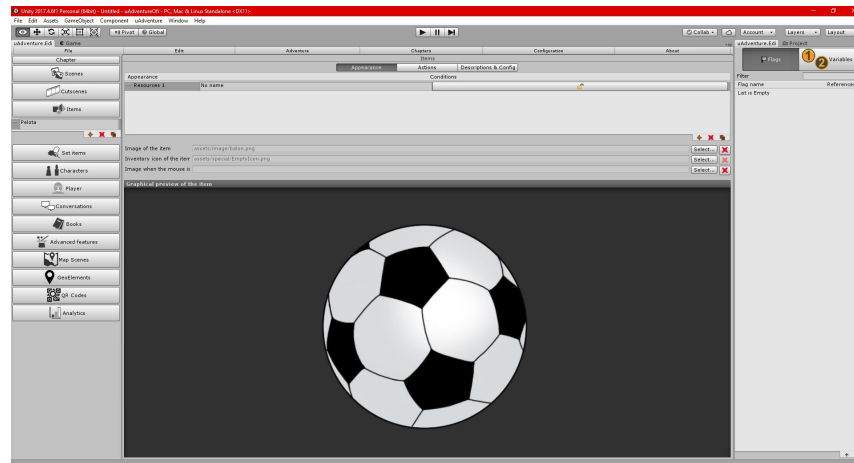


Características: Objetos

Son entidades con **apariciencia**, pero sin animación:

- Pueden **recogerse**: Y se añadirán al inventario
- Pueden **examinarse**
- Pueden **usarse**
- Pueden **combinarse**: A través del inventario
- Pueden **darse**: A través del inventario
- Pueden **consumirse**: A través de efectos

Su representación puede tener distintas apariencias que dependerán del estado del juego.



Características: Atrezzos

Los atrezzos son entidades inanimadas y sin interacción.

Su propósito es **meramente decorativo**.

**HAVE YOU
SEEN HIM?**



NOW YOU HAVE :)

Características: Escenas

Las escenas son **contenedores de elementos** consisten en:

- Un fondo (con posibilidad de distintas apariencias).
- Una música (opcional)
- Una máscara (opcional).
- Un esquema para representar el **movimiento** del personaje (Sólo en 3ª)

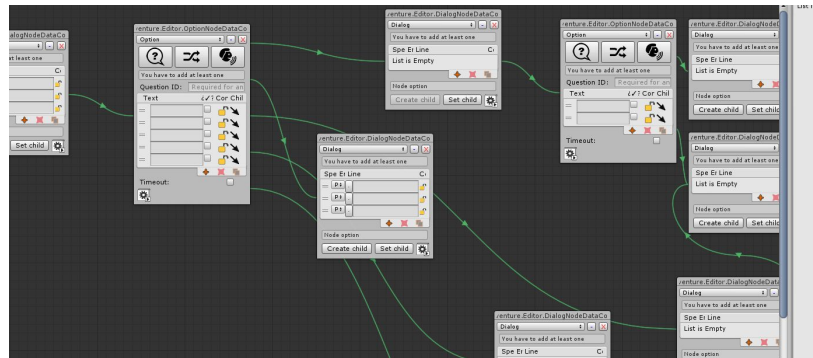
Pueden contener los elementos naturales y además:

- **Exits** que conectan con otras escenas.
- **ActiveAreas** que tienen la misma funcionalidad que los objetos pero son representados por áreas en la escena.
- **Barriers** que bloquean al jugador.

Otros elementos

Además, uAdventure incluye:

- Conversaciones, con diálogos entre personajes y opciones.
 - Simplifican el uso de feedback a través de diálogos.
 - Las opciones y líneas de diálogo pueden ocultarse y mostrarse en función del estado.

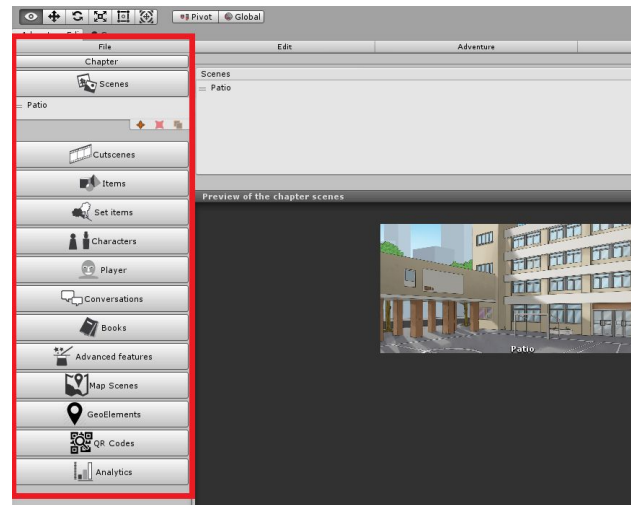


- Cutscenes:
 - Vídeos o Diapositivas, que permiten mostrar secuencias predefinidas al jugador.
- Libros: Que incluyen información fácilmente presentable al jugador.

Modelo

El modelo es el conjunto de elementos de cada tipo que conforman nuestro juego. *Por ejemplo, el personaje **Balta** está en la escena **Clase**.*

Para acceder a nuestro modelo, utilizaremos el **panel de la izquierda** de uAdventure, que está dividido en las diferentes secciones.



Diseño de modelo

Ejemplo práctico: Enseñar protocolo de incendios

- Deberemos enseñar a conservar la calma, utilizar la alarma, evacuar a los compañeros y no utilizar el ascensor.
- Múltiples finales: uno de victoria y muchos de derrota por errores.

Vamos a hacer un modelo que incluirá cuatro escenarios para cada una de las pruebas: Tu despacho, el pasillo, el despacho ocupado y el ascensor.

Despacho

Pasillo

Ascensor

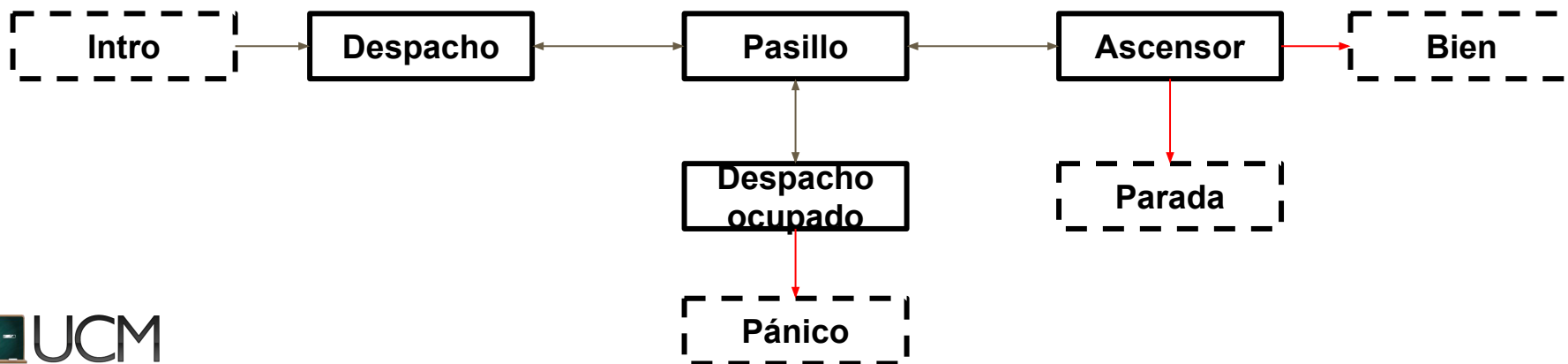
**Despacho
ocupado**

Diseño del modelo

Las escenas estarán conectadas para poder pasear libremente.

Además incluiremos una intro y varios finales que se dispararán en las escenas de despacho ocupado y ascensor.

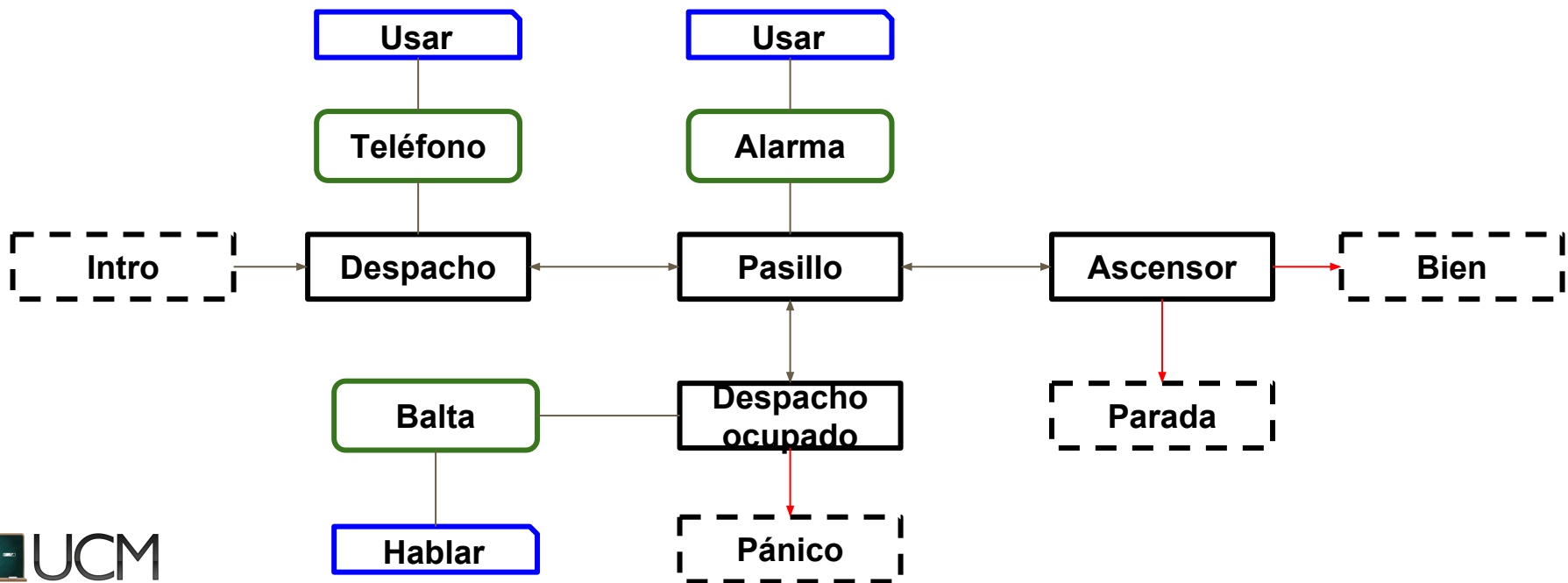
Sin embargo, para decidir a qué cutscene vamos, esta transición se hará mediante efectos que se producirán por las elecciones del jugador.



Diseño del modelo

En cada habitación añadiremos los distintos objetos:

- Un teléfono en el cual recibiremos la señal de llamada inicial.
- Una alarma que habrá que activar para continuar.
- A Balta, que deberíamos evacuar y evitar que entre en pánico.



Efectos y condiciones

Los efectos se producen como **consecuencia de acciones** y elecciones de diálogo. Un efecto puede dar **feedback** y cambiar el **estado del juego** entre otras cosas.

Por ejemplo: cambiar la escena, añadir objetos o reproducir sonidos y textos.

Las condiciones, por su parte, son un sistema de **variables y flags** booleanas con los cuales se puede **delimitar la aparición de elementos**.

Casi todos los elementos de uAdventure se pueden controlar con condiciones.

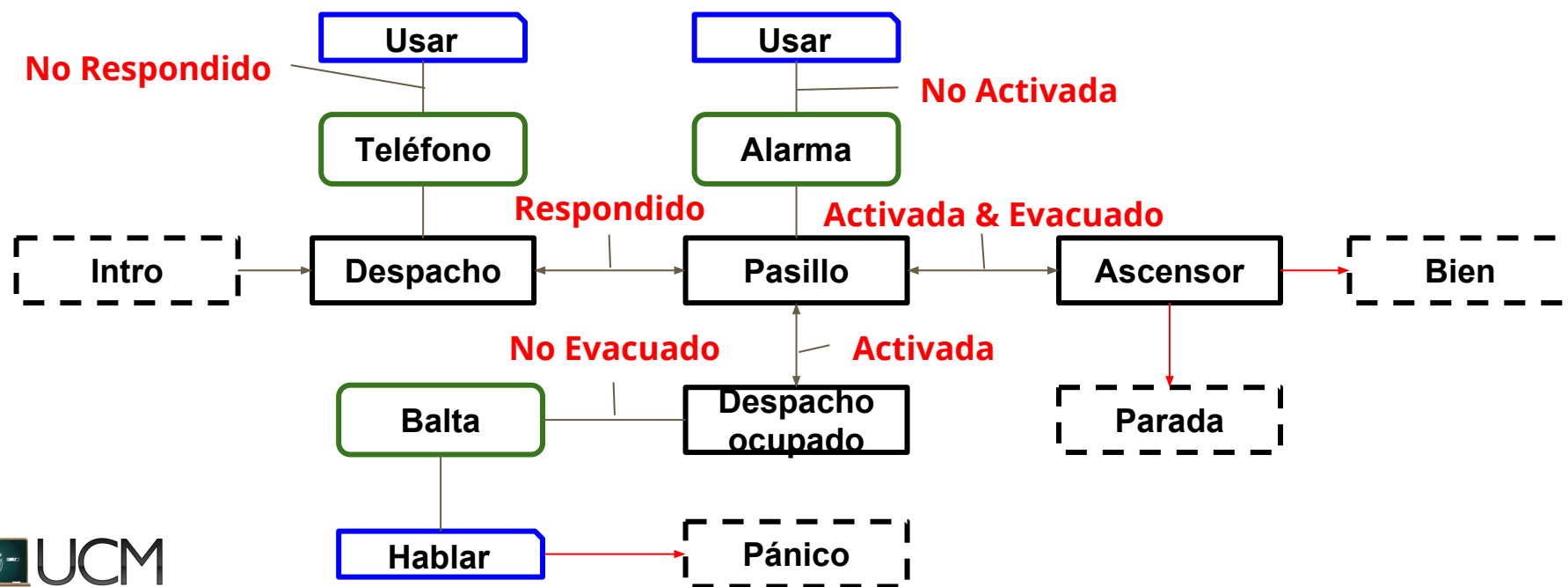
Tanto las variables como las flags se pueden modificar mediante efectos.

Por ejemplo: Una flag controla la aparición de un personaje en una escena.

Diseño del modelo

En cada transición y elemento añadiremos **condiciones** de activación.

- Respondido para cuando respondamos al teléfono.
- Activado para cuando activemos la alarma.
- Evacuado para cuando evacuamos a Balta.



Diseño del modelo

Además de todo esto, añadiremos algunas condiciones extra:

- En la apariencia del teléfono, para cuando están llamando.
- En la apariencia de la oficina, para poner sonido.

Los efectos de las acciones deberán:

- Usar el teléfono: Mostrará un mensaje que dirá que se ha activado el protocolo de incendios y apagará el teléfono.
 - Activará la flag: **Respondido**
- Usar la alarma: Dirá que se acaba de activar la alarma.
 - Activará la flag: **Activado**
- Hablar con Balta: Tendrá tres opciones, una en bucle, una que llevará al final malo, y una que llevará a evacuar a Balta.
 - Activará la flag: **Evacuado** o iniciará la cutscene **Pánico**

Otras funcionalidades

uAdventure además incluye:

Funcionalidades avanzadas:

- Timers: Que inician efectos con el tiempo.
- Macros: Que agrupan funciones para poder ser reutilizadas.
- Global States: Que agrupan condiciones para poder ser reutilizadas.

Learning Analytics: En la próxima clase hablaremos en detalle de las analíticas en tiempo real, los eventos trazados y los completables.

Geoposicionamiento: Que será lanzado próximamente como plug-in al motor básico.