Parece que hemos terminado con los entornos 2D y el resultado final es un juego de marcianos espaciales y un juego de plataformas con saltos y monedas.

En primer lugar voy a empezar con un recuerdo de la práctica 2; un juego en 3D no es simplemente un cambio de escenarios, sino un cambio de dimensión en la percepción del entorno 3D.

Puedo utilizar esta reflexión para hacer una crítica constructiva del juego en 2D que voy a entregar. Podemos apreciar que es un juego simplón, de gráficos sencillos y porque no decirlo, quizás alcance una categoría C¯, quizás llegue a 4 puntos con un poco de buena fe por parte del Player.

Aun mas, puedo escribir una lista de críticas y errores que presenta mi juego:

· El personaje ‘Player’ se mueve y está animado, pero parece un muñeco de trapo, con una animación de sólo 3 sprites

Las animaciones vivas están compuestas por multitud de sprites.

· Los enemigos no giran al moverse:

Se puede cambiar con una función Flip() que contiene un script.flipX

· Las plataformas son sosas y repetitivas:

El tile contiene diferentes bloques pero no contiene ni piezas de borde, ni esquinas ni variaciones en sus materiales.

· El escenario es realmente plano y frio:

Los mejores escenarios se componen de diferentes planos con distintas profundidades de color y animaciones.

· El UI es por momentos un obstáculo para la interacción:

Es importante cuidar la tipografía y el color, la escala y el punto de anclaje. Llegados a un punto, sería un acierto hacer visible o invisible la UI para los momentos en los que no sea necesario para el Player. Me lo apunto en mi lista de implementaciones de futuro.

· Hay bugs y fallos en el código

Como el defecto de los saltos infinitos que se arregla distinguiendo colisiones al entrar y salir, evitando las caras inferiores de las plataformas.

· El juego es aburrido:

No resulta un desafío para el ‘Player’ y no innova en el tipo.

· El juego tiene dos niveles

Me pregunto si en un mundo irreal en el que este videojuego se pone a la venta, cual sería su precio, teniendo en cuenta que el tiempo de juego es de 5 minutos.

Evidentemente, todo lo anterior contiene un trasfondo cómico, porque aunque puedo reconocer que he visto el resultado de los juegos de mis compañeros (algunos son realmente asombrosos) no todo en la vida de un programador es diseñar juegos. Estudiar videojuegos no solo sirve para crear productos que se juegan, también podemos aprender otros conceptos que podemos aplicar a nuestra vida como programador. Y por eso también he hecho una lista de conocimientos prácticos que he aprendido con esta práctica.

/\*

Tengo muy presente que tanto la metodología como el profesor han permitidio que se ale alumno el que extraiga lo mejor de sí mismo para completar el videojuego, pero también sé perfectamente que el objetivo de la asignatura es introducirte en el mundo multimedia. Y de tan profundo que es, a veces es mejor tener conocimientos superficiales sin dejarte atrapar por el lado oscuro.

Entonces estos son algunos de los conocimientos que he adquirido hasta la fecha en programación de entornos 2D

· Lo primero y mas importante es SABER enlazar los scripts adecuados

‘Player’ tiene su script, enemigos tienen su script y el escenario tiene su script

· GameManager y SceneController, finalmente y convencido por el profesor, el tiempo empleado ha tenido su recompensa. Ahora puedo manejra la UI de cada nivel desde un controlador, ScenceController y todas las variables que se mantienen a lo largo del juego en un GameManager

Así podemos despedirnos de las soluciones cutres de variables estáticas.

· Animator, como decía animar los movimientos con 3 sprites vale, pero tener 6 sprites para 5 tipos de movimiento para los distintos personajes, mola mas.

· tileManager la herramienta definitiva para pintar unos escenarios asombrosos y característicos.

· Cinemachine y ahora sí es posible centrar el foco en la animación en lo relamente importante que es el player. Ahora bien, existe todo un mundo por descubrir si la cámara se centra en determinados momentos en un enemigo, una nube o una moneda. Me lo apunto.

· Narrativa, porque, para finalizar estas conclusiones, solo nos hace falta un elemento de creatividad en nuestro entorno, para dar un salto de calidad en nuestro videojuego. ¿Quién iba a decir que dar un gran salto al vacío, en la escena final junto a la última moneda te llevaría directo a la sala del caballero templario que te pide que escojas un bloque único y diferente, un bloque que solo una figura lego legendaria escogería?

¿Es divertido crear videojuegos? ¿O es más divertido jugarlos?

Después de esta práctica 2D sigo buscando responder esta pregunta. Es por eso que con esta aproximación al 2D, estoy preparado para afrontar la última práctica multimedia, el shooter 3D, donde las opciones de interfaz, el código fuente y las sorpresas creativas aumentan de manera exponencial. Resultado de un cambio de paradigma, de actitud por parte del ‘Player’ y de nuevas narrativas para contar una historia de ficción.