Descripcion de la practica:

Este documento corresponde a la practica 1 de la asignatura Multimedia y Movil.

La practica consiste en el desarrollo de una aplicación tipo videojuego, de temática espacial, donde se aplican todos los conocimientos aprendidos durante la primera parte del curso.

El videojuego, diseñado en un entorno 2D presenta 3 niveles de dificultad, según las características implementadas.

Yo he realizado las tareas correspondientes a un videojuego de nivel 2, donde se implementan los sprites de las naves y los scripts, los movimientos de cada una de las naves, dentro de los limites del juego, los disparos, sonidos y explosiones.

El videojuego es perfectamente jugable y puedo decir que, aunque toda la creación del mismo es por momentos frustrante, además de que se necesita lidiar con la interfaz de usuario compleja d eUNITY, además de manejar múltiples simples en un entorno C#. Decía que el resultado es una aplicación interactiva que engancha al usuario desde el primer momento, donde lo mas asombroso es la capacidad casi infinita de personalizar tu propio juego.

Quiero hacer hincapié en dos aspectos relacionados con este unltimo pensamiento.

1) En primer lugar, he escogido utilizar los sprites, animaciones y sonidos que me ha proporcionado el maestro.

Esta ultima decisión está basada en la numerosa cantidad de recursos que existen hoy en día en internet. He probado diferentes spirets de naves, barcos, fondos de pantalla, mas o menos opacos, sonidos de móvil, de disparo o incluso de ambiente espacial.

Hasta incluso se puede cambiar todo el concepto del videojuego, cambiando naves por sprites d elibros y disparos por sprites de lápices(¡)

Uno de los puntos positivos de esta practica es darse cuenta que no existen, realmente, limites a la hora de diseñar un videojuego, y es mas, no existen límites a la hora d ediseñar una interacción digital entre usuario-máquina-usuario.

Esta practica me ha ayudado a entender las posibilidades de las interacciones y mas concretamente, el de un videojuego clásico.

2) Y así paso al segundo punto donde me he dado cuenta que, hoy en día, las personas que aun no han cumplido 30 años y algunas mas mayorcitas, contamos con muchísimas referencias hacia lo que debe ser un videojuego. Quizás esto se deba a mis experiencias personasles con los videojuegos desde bien pequeño. Pero quiero decir que videojuegos espaciales se han hecho desde los primeros momentos, pero el Consciente Colectivo de como debe ser un videojuego espacial está terriblemente asentado.

La parte positiva es que todos tenemos referencia hacia lo que debe ser un videojuego de naves 2D. La parte aun mas positiva, es que modificar el videojuego para hacerlo mas novedoso y transgresivo consiste en saber actuar sobre los elementos de interacción del Player. Juguemos!