

Space Evaders

Integrantes: Agustín Roca, Andrés Emilio González Páez, Mauro Pellegrino

Intención del trabajo: Con el juego desarrollado buscamos que el jugador se sienta inmerso en una especie de lluvia de asteroides, donde los mismos pueden aparecer en cualquier posición “aleatoria” (la aparición de los asteroides está definida según un algoritmo de generación procedural). La posición de la cámara fija dentro de la nave favorece a la sensación de estar experimentando la escena en primera persona. Sin embargo, no nos olvidamos de que estamos haciendo un juego, y por lo tanto la música y los efectos de sonido juegan un papel importante, determinando límites entre los distintos momentos (la música de espera entre un Game Over y el inicio de una nueva partida es diferente, con un BPM distintivo en cada caso), y ayudando al feedback con el mundo (los choques con asteroides producen un efecto de sonido distintivo).

Manual de usuario: Al iniciar el juego la nave empieza a moverse y los asteroides empiezan a aparecer a medida que la misma avanza. Al mismo tiempo empieza a aumentar el puntaje, y se puede ver fijo en la parte superior izquierda de la pantalla. El juego finaliza al chocar con un obstáculo, y se indica con un cartel de Game Over y una cuenta regresiva de 10 segundos, luego de los cuáles se reinicia y empieza una nueva partida.

Tareas realizadas: El trabajo se empezó en simultáneo haciendo uso de Collaborate, sin embargo, debido a problemas de sincronización se terminó trabajando de manera mas asincrónica, usando como versión principal la de Agustín. En general Emilio se encargó del diseño preliminar y conceptual del juego, así como de buscar los efectos de sonido; Mauro realizó los modelados pertinentes en Blender (la nave y los asteroides); y Agustín fue el principal encargado de realizar la programación y el desarrollo de la aplicación en Unity.