

Nombres: Griffero Agustin Julian
Koroch Santiago
Profesor: Santiago Ismael Miño
Nombre del Juego: Tiny Dungeon

Consigna:

Aplicación de Motores 2 - TP 2

Primer cuatrimestre 2022

El objetivo es que los alumnos continúen con el desarrollo del juego del primer trabajo práctico, aplicando correcciones y nuevos elementos para mejorar el proyecto.

Nuevas consignas del TP2:

- Tener en cuenta las correcciones y recomendaciones hechas por el profesor para el TP1, y aplicar los elementos necesarios
 - Agregar un sistema de ads que de recompensas variables si se ve el ad entero o se lo saltea
 - Agregar los siguientes menús:
 - Splash Screen: Menú que aparece al principio del juego y que cuando toco algo avanza al menú principal.
 - Menú de configuración: Un menú donde pueda borrar los datos guardados.
 - Opcional: Poder modificar cosas del juego (cómo el sonido, tipo de controles a usar, idioma, etc).

 - Deberán entregarse al menos un niveles más, jugables de principio a fin, y con condiciones de victoria y derrota implementadas
 - Se recomienda que los niveles reciclen la mayor cantidad de elementos posibles (ej: enemigos, retos) para hacer más fácil y rápido su desarrollo
 - En caso de ser endless runner, no hace falta que se pueda perder o ganar.
 - Implementar scroll layouts con grid, horizontal o vertical layouts en alguna UI (menú principal, selección de niveles, inventario, tienda, etc.)
 - El juego deberá tener algún sistema de persistencia (ej: PlayerPrefs, JSON)
 - Deberán haber al menos dos elementos interactivos más que en la entrega anterior (en total, cinco como mínimo), todos con comportamientos distintos fuera de sistemas base como salud o movimiento
- Consignas del TP1:
- El juego debe ser en 3D, o bien 2.5D (modelos 3D con gameplay 2D)
 - Deben estar presentes los siguientes menús:
 - Menú principal
 - Créditos del juego
 - Explicación de los controles y objetivos del juego
 - Menú de pausa
 - Pantallas (o menús) de victoria y derrota
 - Se pueden usar controles en pantalla o aprovechando los sistemas de input nativos (ej: giroscopio), pero no se aceptará el uso de controles bluetooth o USB
 - Tiene que haber al menos un nivel jugable de principio a fin, con condiciones de victoria y derrota implementadas
 - El juego no puede ser open world, y se recomienda separar los niveles (en caso de haber varios) para limitar la carga de assets

 - En caso de que en un juego no tenga sentido tener pantalla de victoria (ej: un endless runner), se deberá validar con el docente antes de empezar el

desarrollo

- Deberán haber al menos tres elementos interactivos con comportamientos distintos (fuera de sistemas base como salud o movimiento), que afecten o interactúen con el jugador (aliados, enemigos, NPCs, obstáculos, power-ups, trampas, etc.)
- Se aceptarán assets placeholder, pero no podrán ser cuadrículas o colores planos. En caso que tengan sentido en el juego, deberá charlarse con el docente y obtener su visto bueno antes de empezar con el desarrollo
- Todas las acciones importantes del juego deberán tener algún tipo de feedback (partículas, sonidos, etc.)
- Al menos una entidad del juego deberá usar un Animator, con varios estados y transiciones, y usando parámetros
- Los assets de juego deberán ser cuidados en cuanto a su cantidad y peso:
 - Texturas de 1024x1024 como máximo (tanto en build como en el proyecto)
 - No más de dos canales de textura por material
 - Minimizar el uso de materiales con transparencia dentro de lo posible
- Opcional de IA: Usar una máquina de estados en alguna entidad del juego (enemigos, NPCs, etc.)