

Memoria motores Unreal

Frías Bernal, Roberto
`roberto.frias@live.u-tad.com`

June 10, 2018

Contents

1	Descripción	2
2	Controles	2
3	Blueprints	2

1 Descripción

Me he basado en el juego Berserk de Atari para hacer un juego twin stick shooter con vista top down. El juego consiste en acabar con los enemigos del nivel para avanzar al siguiente y acabar los niveles y con el jefe antes de que se acabe el tiempo o nos maten.

2 Controles

- **Teclas direccionales y W/A/S/D:** Controlan el movimiento del player.
- **Movimiento ratón:** Controlan el movimiento de la camara.
- **Click izquierdo:** Disparo del player.
- **M:** Menú de pausa, se controla con el ratón.

3 Blueprints

- **Enemies:** Tengo dos tipos de enemigos uno que dispara y se mueve de manea aleatoria y otro que cuando te ve te sigue y mientras se mueve de forma random. Luego tengo el boss que es la union de los dos dispara y te sigue además tiene un dash cada 2 segundos.
Las balas no conseguí que se eliminaran al chocarse con paredes y lo que intente no me gusto como quedo por lo que las deje que pudieran atravesar las paredes, por eso les añadí un tiempo máximo de vida de cara a controlarlo aunque sea un poco y que no se llenara la pantalla de balas enemigas y aliadas.
- **Player:** El player es un character como hicimos en clase con un sistema de vida e invulnerabilidad además de poder disparar. También puede pausar la partida al presionar la letra M. La vida y tiempo perduran durante los niveles y se restartean al iniciar el nivel uno que solo se puede acceder del el menu principal.
- **Widgets:** En los widgets he tenido que conseguir los datos de la vida y tiempo del gameInstance y la cantidad de enemigos restantes, además de desactivar el HUD, poner el juego en pausa y volver a activarlo, y volver al menú principal. Aquí también me he encargado de ejecutar la musica, tanto del menú como de la partida.
- **Puertas:** En los niveles chequeo que la cantidad de enemigos, cuando es cero abro la puerta al siguiente nivel mientras tanto esta tapa el trigger que te lleva al siguiente nivel.