

Enunciado Práctica 2 (30% nota final)

Descargad los modelos 3d adjuntos y seleccionad un personaje para animar. Se pueden usar otros personajes, si así se desea (siempre que sean de uso libre), pero debéis asegurarnos de que se pueden exportar correctamente a Unity.

Objetivo:

Crearemos un juego sencillo con dos personajes animados en un combate de artes marciales. Se podrá jugar en versus local a dos jugadores. Se debe poder jugar con mando de PC. La aplicación se creará en Unity. El juego debe incluir efectos de sonido y dos personajes enfrentándose en combate. Se valorará positivamente la inclusión de efectos visuales.

Se puede añadir un escenario 3d como nivel de juego, pero el área por la que se desplazan los personajes debe ser plana. Se proporcionará un escenario de ejemplo que puede usarse, o puede descargarse de internet (siempre que sea gratuito). El foco del trabajo no debe estar en el *environment*, sino en las animaciones.

Se realizarán las siguientes animaciones para el personaje seleccionado (se incluyen los inputs de referencia):

Idle

Walk front -- INPUT: X axis

Walk backwards - INPUT: X axis

Dodge high attack - INPUT: down + block button

Evade Low attack (jump in place) - INPUT: up + block button (just press Y = jump)

Attack quick (short range) - INPUT: X

Attack slow (long range) - INPUT: A

Low quick attack (short range) - INPUT: down + X

Low slow attack (long range) - INPUT: down + A

Die

Win

Todas las animaciones deben estar animadas a mano (keyframe animation), no se permite el uso de *motion capture* o *retargeting* de animaciones.

El juego se programará con *Root Motion*, así que las animaciones pueden desplazarse del punto de origen si es necesario.

En el juego no podremos saltar hacia los lados ni cambiar de lado con el oponente. Los límites del escenario determinarán el área total por la que los jugadores podrán desplazarse. La cámara será con vista lateral (tipo Street Fighter) y sin scroll.

El objetivo principal del juego es golpear al contrincante. Quien golpee antes, gana el round. Podremos jugar infinitos rounds.

Otros detalles específicos del juego y su programación se discutirán **en clase** durante las dos sesiones de programación de la asignatura.

Se realizará **un documento** con el desglose de animaciones y los tiempos de cada una, intentando cuadrar el diseño de las distintas animaciones para que funcionen en combinación.

Organización:

Se formarán grupos de 2 alumnos que trabajarán juntos para usar sus personajes en el juego, siendo uno el Player 1, situado a la izquierda del escenario y otro el Player 2, situado a la derecha del escenario.

Cada alumno/a deberá animar su personaje (pudiendo ser el mismo si así se escoge) y trabajarán juntos la implementación en Unity y la programación y compilación del juego. La *Build* final será compartida. Las animaciones individuales.

Valoración:

Se valorará el resultado de la animación final y la correcta aplicación de los conceptos de animación usados. Además, se valorará la implementación en Unity y la compilación del juego.

La nota de este ejercicio supondrá un **30%** de la nota final de la asignatura.

Fecha de entrega:

Viernes 10 de Enero.

Estos ejercicios son **individuales** y se valorarán como tal. No se aceptarán entregas fuera de la fecha estipulada.

Formato de entrega:

Todas las animaciones en formato Maya (.ma o .mb), junto a un **vídeo en formato mp4** donde se vea un gameplay de 2 minutos del juego. Además, el ejecutable de Unity final (no el proyecto) y el documento de diseño de animaciones en pdf.

Subid el contenido a la carpeta “Práctica 2” disponible en el aula de entregas de la asignatura (campus Atenea).

Comprimidlo usando esta nomenclatura: **“Nombre Completo del Alumno”_P2.rar**

Marc Ripoll 2024