

Descripción de la Práctica 2 - SG

Adrián Portillo Sánchez
Juan Miguel Hinojosa Guerrero

May 2016

Juego de lucha en 2.5D sencillo en Unity.

Para la práctica 2 de Sistemas Gráficos hemos decidido por cuestiones didácticas, que queremos realizar un juego de lucha en Unity; para esto utilizaremos un framework y toolkit específico para la creación de este tipo de juegos, llamado Universal Fighting Engine (UFE).

UFE nos ofrece una serie de herramientas diseñadas específicamente para la creación de estos juegos en 2.5D, es decir, el entorno es tridimensional, pero los movimientos se limitan en un plano bidimensional.

A continuación podemos ver un ejemplo de la interfaz de Unity con el toolkit en uso, y se detallará el funcionamiento concreto de nuestro juego:

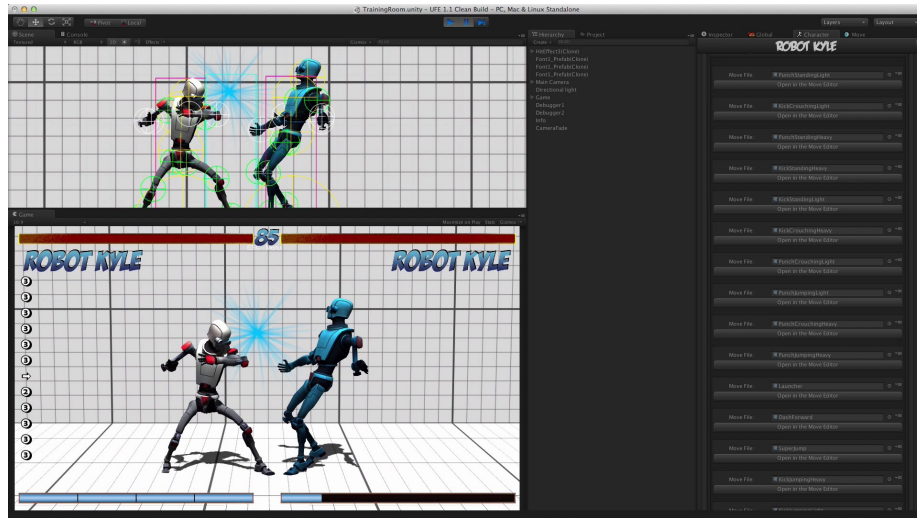


Figura 1: Ejemplo de un juego en desarrollo con UFE 1.5.

Este juego será un juego simple para el cual se diseñarán los siguientes elementos:

- Dos personajes con sus respectivas animaciones y hitboxes: partiremos de un modelo esquelético que obtendremos de internet, y las animaciones y hitboxes serán creados a mano por nosotros.
- Un escenario que podrá tener alguna pequeña animación para crear dinamismo, se hará tan complejo como nuestras restricciones temporales nos permitan.
- Todo el código que sea necesario para el correcto funcionamiento de nuestro juego.

El juego en sí, será un juego simple donde los jugadores solamente podrán efectuar dos movimientos: salto y patada en caída; así como el movimiento propio del personaje de izquierda a derecha por el escenario.

En este juego un solo golpe supondrá la victoria por lo que no habrá contadores de daño específicos simplemente el golpe directo.

Las animaciones que tendremos que realizar serán las siguientes:

- Movimiento izquierda y derecha.
- Salto.
- Patada en caída.
- K.O.
- Agacharse (no confirmado).



Figura 2: Ejemplo de una patada en caída, único movimiento de ataque en nuestro juego.