

PRÁCTICA 2**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO****PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****NOMBRE DEL JUEGO**

Escape Room_____

PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno/a: Carlos Quesada Pérez_____

Nombre de Alumno/a: Jorge Lombardo Bergillos_____

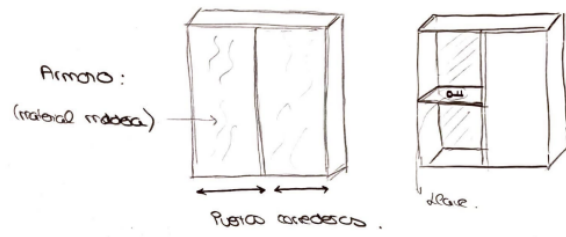
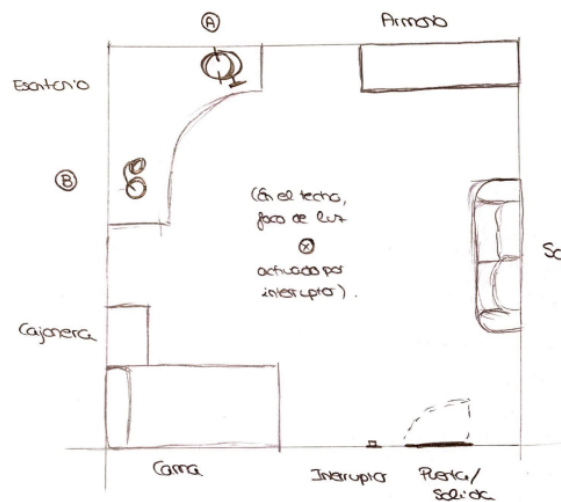
DESCRIPCIÓN

La habitación en cuestión cuenta con cuatro paredes y una puerta con su respectivo pomo, además de un armario de madera con puertas correderas, dentro del cual se encuentra una llave. También hay un sofá que es un modelo cargado, una cama construida a partir de cubos y cilindros que se han transformado para simular la apariencia de una cama, y una cajonera de tres cajones, uno de los cuales está cerrado con llave. Una mesa construida de la misma manera que la cama se encuentra en la habitación, sobre la cual se encuentran un globo terráqueo texturizado con un mapa del mundo y un flexo construido con CSG y operaciones booleanas, que actúa como la segunda fuente de luz en la habitación. Además, hay un interruptor que enciende un foco de luz en el techo.

Para escapar de la habitación, se debe seguir un orden específico: primero, encender una de las dos luces posibles, ya sea la del flexo o la del interruptor. Luego, encontrar la llave del armario para abrir el cajón bloqueado de la cajonera. Dentro de este cajón se encuentra la llave de la puerta y se podrá salir usándola en el pomo de la puerta.

El objeto en constante movimiento será el globo terráqueo, cuya bola estará en movimiento continuo..

De esta forma se cumplen todos los requisitos: las 3 condiciones necesarias para escapar, objetos modelados con diferentes técnicas, un objeto animado, interacción con el entorno, uso de distintos materiales a la hora de crear los objetos, varias luces en el interruptor y flexo, y por último la cámara que será en primera persona.



Cajonera/ Mueble de noche:



3 cajones, se pueden abrir, uno cerrado con llave (la su se encuentra en el armario)



Objeto A: bola del mundo, geográfico y animado



Objeto B: flexo, geográfico, construido por CSU, seguras focos de luz.



(2 alternativas)

Escritorio:



Sólo dos patas; no necesita más, está apoyado en la pared.

* Opcional: otros objetos de decoración como más lámparas, posters en platos, libros ... etc.