

Integrantes del grupo: Guillermo Alvarez, Max Faro, Oriol Pelino, Vicente Gimenez

Un solo nivel - (Guillermo Alvarez)

Recreación del nivel a partir de diferentes packages. Montaje de los assets y darle lógica a nuestro nivel principal. Un nivel donde tenemos una cueva, donde se encuentran las dos llaves, los enemigos y pociones para curar la salud del player.

Un menú principal básico y posibilidad de guardar y recuperar la partida (total o parcialmente) - (Guillermo Alvarez)

Creación del menú Pausa al pulsar la P, el cual hace entrar el juego en Pausa y donde podemos volver al juego en el Botón Resume Game, Guardar Partida con el Botón Save Game y Cargar con Load Game.

Mundo abierto o mezcla de mundo abierto y cerrado (uso de Landscape obligatorio con material de al menos dos capas) - (Guillermo Alvarez)

Tal y como nos enseñaste en clase, hemos hecho servir 3 capas, hierba, roca y tierra para hacer nuestro Landscape.

Uso de la herramienta de vegetación - (Guillermo Alvarez)

Hemos hecho servir la herramienta de vegetación sobretodo para cortar caminos y señalarle al jugador el camino a seguir.

Al menos una instancia dinámica de material con un parámetro que se modifica en tiempo real (Oriol Pelino)

Este material se ilumina gracias a una variable dinámica, que controla la emisión cuando el player se acerca a la puerta y tiene el número de llaves necesarias, en caso de no tener las llaves necesarias no se ilumina.

Al menos un blueprint de animación con su máquina de estados + Al menos un blendspace (Max Faro)

El árbol de animaciones del zombie está formado por una máquina de estados. Esta máquina tiene el estado de movimiento y el estado de atacar. El estado de movimiento está compuesto por un blendSpace. Este blendSpace tiene 3 animaciones diferentes que hacen merge dependiendo de la velocidad en la que se mueva el Zombie (idle, walk, run). Hemos limitado la velocidad del componente Character Movement para que la velocidad de

Integrantes del grupo: Guillermo Alvarez, Max Faro, Oriol Pelino, Vicente Gimenez

movimiento se adapte al desplazamiento del personaje con la animación. A continuación, el estado atacar del árbol de animaciones está compuesto de una animación de atacar. Este estado tiene una transición condicionada desde el estado de movimiento de ida y vuelta. Cuando el player está a menos de 120 cm una variable booleana activa la transición y a la inversa para volver al estado movimiento. El blueprint que controla estas animaciones tiene dos variables que dinámicas que se actualizan a tiempo real. Una booleana que controla si el player está a menos de 120cm del zombie (activa la animación de atacar). Y otra variable que coge la velocidad de desplazamiento del controlled pawn (zombie).

Al menos una IA con Behaviour Tree en al menos un tipo de NPC (Oriol Pelino)

AI Controller del zombi donde decidimos la blackboard, el behavior tree que usara el NPC BlackBoard asociada al BT del zombi donde cargaremos sus variables.

Behaviour tree, lo que hace es mirar la distancia con el player, si está lejos patrullea por la nav.mesh generando un punto aleatorio dentro de ella, si está cerca corre hacia él, y cuando está a 120cm distancia golpea al player.

Una mecánica completa del nivel (objetivo, condición de victoria y condición de fracaso) - (Vicente Gimenez)

El nivel tiene una mecànica simple. El objetivo es conseguir las llaves necesarias para poder entrar a la isla (*objetivo*). Para eso tendrá que adentrarse a investigar una cueva donde encontrará zombies. Tiene que evitar quedarse sin vida y no morir por los ataques de los zombies (*derrota*), coger las llaves y abrir la puerta para llegar a la estatua sagrada donde el terminará el nivel (*victoria*).

Al menos un pawn en primera persona y al menos uno en tercera persona - (Vicente Gimenez)

El pawn del nivel es un humanoide que puede variar la perspectiva de la cámara entre primera y tercera persona usando la tecla tabulador. Esta formado por un BP que contiene dos cámaras que se activan y desactivan conectadas con un SpringArm. Si esta activa una cámara se desactiva la otra y viceversa con un flipflop.

Integrantes del grupo: Guillermo Alvarez, Max Faro, Oriol Pelino, Vicente Gimenez

Al menos un UMG con al menos dos variables a representar en tiempo real – (Max Faro & Guillermo Alvarez)

El UMG enseña dos variables diferentes dinámicas al jugador. La primera es el número de llaves que tiene el player. Estas claves se actualiza a tiempo real accediendo al SInventory del player y se setea como texto en el Text Box del UMG. La segunda es la vida, que se ve mostrada en la healthBar que se actualiza si los enemigos nos atacan y al consumir health packs.