|  |
| --- |
| Software de entretenimiento y Videojuegos Jordán Pascual : pascualjordan@uniovi.es |

|  |  |
| --- | --- |
| 12 | Juego de temática libre 2 |

# Requisitos

Se debe realizar un videojuego de temática libre en Unreal Engine. La arquitectura del juego debe partir de la vista en clase, pudiendo ser en cualquier caso ampliada o mejorada.

**El tiempo estimado de realización del videojuego debe ser de unas 25 horas.**

Como mínimo el juego debe contar:

* Cuatro Peones o Characters que intervengan de forma diferente en el juego
* Mayas con animación y sistema de animación mediante BlueprintAnimation.
* Elementos HUD para mostrar vida, puntos, etc.
* Efectos de sonido.

Se valorará muy positivamente la calidad de la implementación y de la funcionalidad.

* Código limpio, buena arquitectura y funcionalidad correcta.

**No se valorará el aspecto gráfico.**

Se pueden utilizar los propios gráficos incluidos en la carpeta **content2**.

Consultar los guiones

* **Proyecto nivel e importaciones** del **Tema 6**
* **Importar Recursos gráficos** del **Tema 10**.

Consultar el material adicional **Modelar 3D de forma sencilla** expuesto en el **Tema 7**, donde se combina el uso de la herramienta **MagicaVoxel** con los recursos de la plataforma mixamo <https://www.mixamo.com/>

## Entrega de propuesta

Se debe subir a la tarea correspondiente un pequeño informe (1 hoja o menos) explicando que tipo de juego se pretende desarrollar, **para que el profesor pueda aprobar o rechazar la idea**.

**Utilizar la plantilla de la propuesta subida al campus virtual o adjuntada a continuación (Es la misma).**