

## PROYECTO FINAL

El proyecto final consiste en realizar la versión 2.0 del juego hecho en gráficas I, sin embargo vamos a cambiar el carro por una nave. Para ello deberán crear:

1. Un video (tráiler) de la nueva versión del juego, con una duración de 15 seg. a 30 seg. (20 pto)
2. Un juego usando Unity. (25 pto)

Referencias

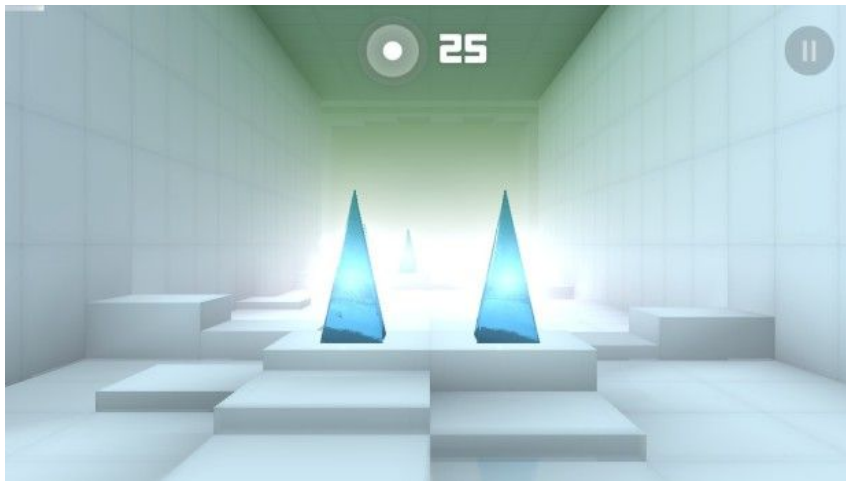
<https://www.youtube.com/watch?v=0AdrvpM8L4Q>

## JUEGO

### Especificaciones:

1. Deberán crear un mundo que tendrá lo siguiente:
  - a. Un “start” y un “finish”
  - b. 2 curvas mínimo.
  - c. Un túnel mínimo.
  - d. Puede tener las rectas que ustedes quieran.

Son libres de crear el escenario como quieran, sin embargo, demasiada simpleza afectará su calificación. Se pueden crear escenarios con primitivas que tengan cierto arte visual.





Referencias tomadas del juego “smash hit”

Debe notarse en el escenario que trabajaron en el modelado de los elementos que decorarán su escenario.

Ejm: El escenario de gráficas I sería un ejemplo de algo simple.

Traten de inspirarse en mundos cartoon, en ocasiones el modelado cartoon puede ser sencillo, no piensen en cosas realistas ya que eso les puede complicar el render en el caso del video y la cantidad de polígonos en el caso del juego en UNITY.

**2.** En el mapa deberá haber 2 secciones con obstáculos o retos para el jugador, son libres de elegir los obstáculos, **uno de los obstáculos debe ser modelado por ustedes los otros dos pueden ser descargados de internet** o modelado también por ustedes.

**3.** El orden de cómo crean el mapa es libre. Ej:

- a. Start – recta – curva – túnel – curva – recta – recta – finish.
- b. Start - túnel – recta - curva – recta - curva – recta – finish.

Ustedes eligen como armar el mapa y donde ubican las secciones con obstáculos.

El túnel no necesariamente puede ser algo angosto, pueden ser originales en este aspecto.

**4.** Al igual que en la versión 1.0, deberán colocar monedas que el jugador deberá recolectar.

**5.** Los obstáculos deben hacerle algo a la nave, ya sea frenandola o disminuyendo la velocidad.

6. Debe haber elementos secundarios moviéndose en la escena, estos modelos pueden ser objetos bajados de internet.

#### **Nave:**

1. La nave de este juego deben modelarla ustedes.
2. La nave debe tener 2 turbinas, las turbinas emitir partículas (tanto en el trailer como en el juego), de tal manera de dar una sensación de impulso.
3. La nave se deberá de moverse hacia adelante y hacia los lados, tengan en cuenta que cuando se mueva hacia los lados la nave debe inclinarse.

#### **Iluminación:**

1. Para el video pueden usar la iluminación que ustedes quieran.
2. Para el juego pueden utilizar el sistema de iluminación de Unity.

NOTA: es importante que a todos los modelos les hagan UV, de lo contrario la iluminación puede verse afectada.

#### **Texturas:**

1. El juego se puede trabajar con colores sólidos o degradados, también pueden usar texturas madera, hielo, etc. Ciertos elementos de la escena deben texturizarse.

#### **Colisiones:**

1. Deberán trabajar las colisiones con los obstáculos, en este caso use la ventajas que Unity ofrece.

## **VIDEO**

### **Especificaciones del Video:**

1. Pueden crear el video con elementos, efectos visuales, que no necesariamente tengan que estar en el juego en UNITY.
  - a. Por ejemplo, pueden añadir más obstáculos (siempre y cuando en el juego en UNITY respeten los 2 mínimo).
  - b. Añadir más animación secundaria de otros elementos.
  - c. Tengan en cuenta que el tráiler no debe ser 100% un Gameplay, sean creativos, pueden poner en Google o Youtube “Cinematic Trailer Games”, y luego “Gameplay Trailer Game” para que vean la diferencia, si pueden en el video mezclar, es decir, mostrar parte de lo que sería la forma de jugar el juego, pero no 100% Gameplay.
  - e. El video deberá tener una resolución mínimo de 800x600 o 960x540.

### **NOTA:**

1. Voy a permitir que el modelado del escenario pueda ser un 40% modelos bajados de internet, el resto tienen que ser modelos hechos por ustedes.

Sin embargo, tengan cuidado, es probable que los modelos gratuitos vengan sin textura y sin UV por lo tanto ustedes deberán crearlos.

## **PRE-ENTREGA**

1. Para el miércoles 19/Noviembre, deberán entregar la nave, y al menos el 50% del escenario, para esa fecha deben presentar el mapa por donde la nave va a volar, es decir, las rectas, curvas, túnel, el inicio y final.

### **Entrega:**

1. Ambos proyectos son para entregar en el último día de clase de semana 12.
2. Es en pareja, por favor eviten trabajar individual, esto requiere de trabajo en equipo.
3. Cada grupo presentará, el tráiler del juego y luego deberán mostrar su juego en Unity.
4. La entrega de los archivos lo haremos vía google drive.