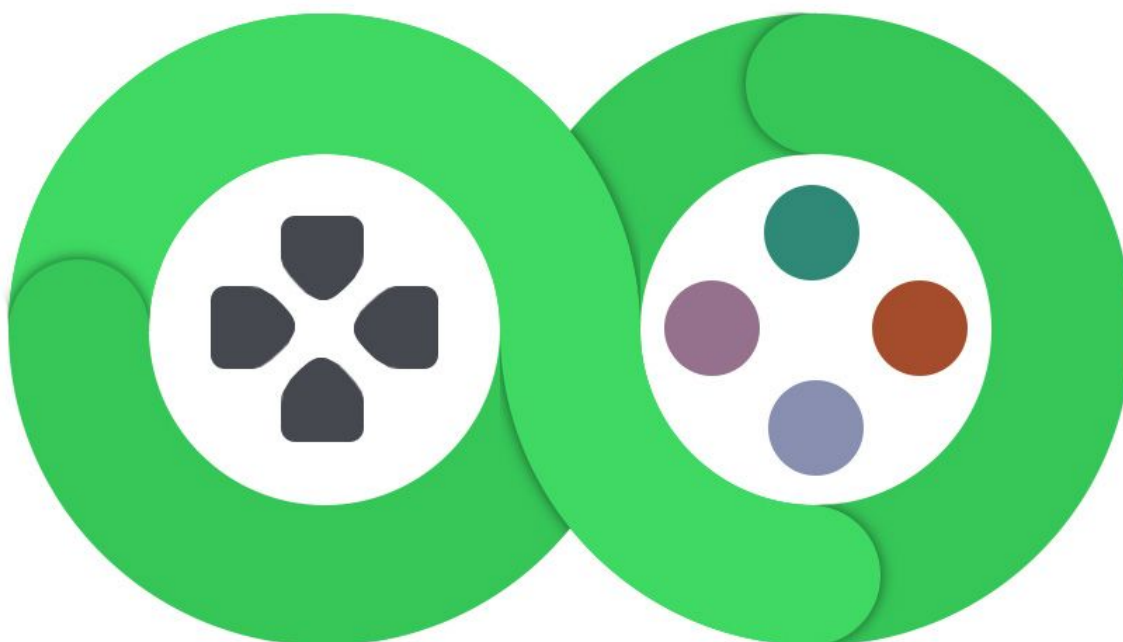


# Comparativa previsión y real del hito 4



PARADOX | STUDIOS

## **Paradox Studios:**

Moltó Ferré, Enrique

Muñoz Perriñán, José Luis

Pérez Cristo, Rubén

Rebollo Berná, Antonio

Zamora Pastor, Julio

Durante el hito 0 hicimos una previsión de las diferentes asignaturas de todo lo que queríamos hacer durante cada hito, en el hito 4 hemos cumplido todo lo que queríamos hacer excepto la implementación del sistema de partículas por falta de tiempo.

A continuación iremos asignatura por asignatura explicando los entregables que hemos realizado comparando lo que planificamos inicialmente con lo que tardamos realmente.

## **Técnicas avanzadas de gráficos (TAG):**

### **Optimizaciones del motor, efectos visuales y diferentes shaders:**

En TAG hemos incluido todos los elementos propuestos al profesor para este hito, que son las sombras, *billboards* y *Skybox*, además de los que ya hicimos en hitos pasados, como *deferred shading*.

## **Videojuegos I (V1):**

### **Sistema de predicción de movimiento multijugador en tiempo real para los jugadores:**

En el hito 0 planificamos un total de 50 horas, no obstante, debido a problemas en el multijugador y a la necesidad de adaptar nuestro motor de red para que pueda realizar la predicción de movimiento se han tardado unas 75 horas.

### **Sistema de depuración visual in-game de la IA:**

Este entregable se realizó en el hito anterior.

## **Gestión de recursos de IA con Level-of-Detail (LoD):**

Este entregable se presupuestó con un total de 35 horas, sin embargo sólo se le han dedicado 8 horas ya que nuestro juego no necesitaba LoD en primer lugar, así que se ha implementado un LoD sencillo y adaptado a nuestro juego.

## **Videojuegos II (V2):**

### **Implementación del clipping y la oclusión mediante portales PVS:**

Estos dos entregables están muy relacionados entre sí, ya que la realización del clipping nos acortó enormemente el tiempo necesario para la implementación de los portales PVS.

En total estaban planificadas 80 horas para estos dos entregables, pero finalmente se realizaron 30 horas para cumplir los objetivos con éxito.

### **Creación e implementación del skybox:**

No llegamos a planificar ningún número de horas previamente para el skybox, pero fue realizado en unas 5 horas.

### **Implementación de un sistema de partículas:**

Desgraciadamente, debido a la dificultad y a la falta de tiempo no hemos podido hacer este entregable.

## **Postproducción digital (PD):**

### **Trailer del juego:**

En este caso más o menos se cumplieron las previsiones, ya que planificamos 56 horas para la realización del trailer y le hemos dedicado 45 en total.

## **Video final del juego:**

Para el video final del juego planificamos 16 horas, pero finalmente tardamos 26 en terminarlo.

## ***Making of* del juego**

En este entregable planificamos 16 horas, pero se alargaron a un total de 22.

# **Realidad virtual (RV):**

## **Rigging de los personajes:**

En hacer el rigging de los personajes planificamos unas 42 horas, pero finalmente tardamos 35 horas.

## **Captura de movimiento y animación de los personajes:**

Planificamos 32 horas en hacer las animaciones y prepararlas para tenerlas en el juego, sin embargo, se nos alargó un poco más de la cuenta y le hemos dedicado unas 40 horas.

# **Conclusión:**

Exceptuando el sistema de partículas, hemos cumplido todo lo previsto en el hito 0 y hemos podido depurar el juego y prepararlo para la entrega sin problemas.