Posibles mejoras de TAG

# 1. 4 optimizaciones del motor

-Bounding volumes: Mejora de colisiones mediante el uso de bounding box. Nuestro juego no necesita de precisión extrema, por lo que un bounding box servirá.

-Partición del espacio: Como nuestro juego usa mapas grandes con muchas habitaciones, un modo de optimizar el motor sería detectar que habitaciones están fuera de cámara, para que esa habitación y sus objetos no se renderizen.

-Shading de phong rápido: Puede reducir los cálculos en un tercio, por lo que será una buena mejora para nuestro juego.

-Anti-aliasing: Se revisarán las distintas técnicas de anti-aliasing y se usará la más adecuada para nuestro proyecto.

# 2. 3 Efectos visuales

-Partículas: Se pueden introducir efectos de partículas en diversos elementos del juego (explosiones, disparos láser…)

-Fuego: Como nuestro juego tiene barriles explosivos, sería buena idea introducir un efecto de fuego en las explosiones, y hacer que el fuego permanezca tras la explosión. El fuego también puede quemar a los personajes.

-Shader alternativo: Se podrían introducir efectos especiales en el menú de opciones, para darle al juego un aspecto distinto (por ejemplo, cel-shading)

# 3. Extras

-Radiosity: Existe la posibilidad de usar radiosity en nuestro juego. Sin embargo, como es un proceso complicado y de alto coste computacional, puede que se no se llegue a desarrollar dependiendo del progreso del proyecto.

-Raytracing: El raytracing podría ser muy útil para darle un aspecto de realismo a nuestro juego.

-Light Buffer: Guardándonos los objetos y su distancia a la cámara, podemos mejorar el aspecto de las sombras.