**MEMORIA DEL PROYECTO FINAL DEL CURSO DE EXPERTO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS**

Universidad de Castilla La-Mancha. Ciudad Real.

Curso 2014-2015.

Titulo: Accel-Exceeded

Autores: - Juan Carlos Fernández Duran

- Iván Martínez Heras

Índice:

1. Introducción.
2. Resumen.
3. Objetivos.
4. Arquitectura del juego.
5. Análisis de costes.
6. Manual de usuario.
7. Conclusiones.
8. Propuestas y trabajo futuro.
9. Bibliografía.

1. - Introducción.

Con este proyecto se pretende realizar una demo para un juego en 3D totalmente funcional. Para dicho juego se pondrán en uso de los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.

En este proyecto hemos usado el motor gráfico Ogre3D para manejar las escenas y todos los objetos tridimensionales, Bullet como motor de físicas para controlar las colisiones y la herramienta CEGUI para diseñar los menús del juego.

2. - Resumen.

Accel-Exceeded está concebido como un juego de plataformas a contrarreloj en el que los usuarios compiten por ocupar los mejores puestos en el ranking al modo de los juegos árcade tradicionales.

Tomando como referencia elementos de otros juegos comerciales como Portal, Mirrors Edge o Prince of Persia, Accel-Exceeded ofrece un nivel que requiere del uso de toda la destreza del usuario, además de saber utilizar en el momento oportuno las habilidades del personaje (doble salto, aceleración, retroceder en el tiempo) para ser superado en el menor tiempo posible.

3. - Objetivos.

4. - Arquitectura del juego.

5. - Análisis de costes.

6. - Manual de usuario.

**W ->** Adelante.

**S ->** Atrás.

**A ->** Izquierda.

**D ->** Derecha.

**Espacio ->** Salto.

**Espacio-Espacio ->** Doble salto.

**B ->** Retroceder en el tiempo.

7. - Conclusiones.

8. - Propuestas y trabajo futuro.

Como propuesta para ampliar el juego en un futuro está el diseñar e implementar una inteligencia artificial pensada para ser usada en modos para un jugador, como pudiese ser el modo carrera o el modo persecución.

Otra propuesta interesante que nos gustaría añadir seria un modo multijugador, ya que el juego da pie a ello. Podría implementarse a pantalla partida o incluso para jugar en red.

9. - Bibliografía.