

SHADOW KNIGHT

PORTAFOLIO - GPD0723

ETAPAS DEL DESARROLLO

Este será un análisis de mi proceso de desarrollo, en el proyecto de “SHADOW KNIGHT”, Siendo objetivo en lo que se hizo bien y lo que se puede mejorar a futuro. A la vez que al final se verá el resultado y su valor en el género “RTS”.

01

CONCEPCIÓN E
INVESTIGACIÓN

02

IMPLEMENTACION
Y RETOS DE
DESARROLLO

03

ANALISIS DE
RESULTADOS
“MY RTS”

CONCEPCIÓN E INVESTIGACIÓN

Esta sería nuestra etapa de Preproducción, donde generamos nuestra documentación y en este caso, se hizo una investigación especializada a el proceso de producción en la industria de videojuegos, a la vez que la historia y el rol de los RTS en la historia del juego.

01

INVESTIGACIÓN

- 1982 - “Utopía”
- 1989 - “Herzog Sweï”
- 1992 – “DUNE II”
- 1997 - All IN (Todos producen RTS)
- 2000 - FALL (Saturación de mercado)

02

DOCUMENTACIÓN

- Investigación
- GDD
- Postmortem
- Fuentes
- Diario de desarrollo

IMPLEMENTACION Y RETOS DE DESARROLLO

El tiempo de desarrollo para este proyecto, fue de 3meses. Trabajando de forma anexa a la materia de Algoritmos, y siendo una aplicación mas grandes de lo visto en la materia de optimización. Si bien debido al corto tiempo de desarrollo no se logro cumplir de forma satisfactoria con todo lo planteado, pero se cimentaron sistemas para poder expandirlo a lo planteado y deseado.

01

PATH FINDER

Para esto se implementó el sistema de A*, el cual genera caminos evadiendo estructuras. Permitiendo al usuario dirigir las tropas a posiciones en particulares.

02

PERSONAJES

Se genero una plantilla de personajes, en el que dependiendo de tipo de tropa se varía el Sprite y sus propiedades.

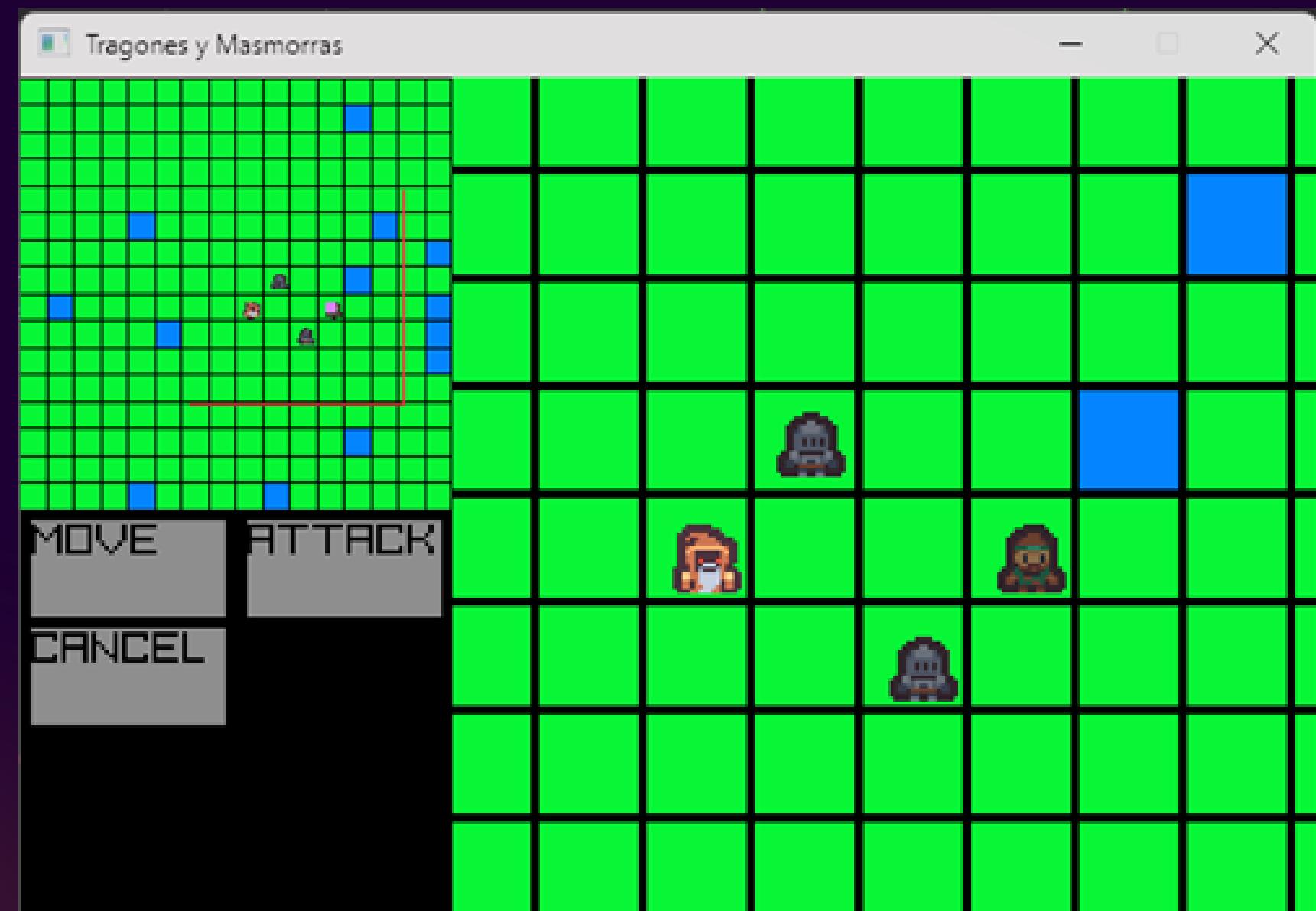
03

SELECCIONAR TROPAS

Para poder escoger entre las tropas, se implementó un sistema de selección, y haciendo una muestra de la selección mediante un tono más claro al seleccionado.

IMPLEMENTACION Y RETOS DE DESARROLLO

El tiempo de desarrollo para este proyecto, fue de 3 meses. Trabajando de forma anexa a la materia de Algoritmos, y siendo una aplicación mas grandes de lo visto en la materia de optimización. Si bien debido al corto tiempo de desarrollo no se logro cumplir de forma satisfactoria con todo lo planteado, pero se cimentaron sistemas para poder expandirlo a lo planteado y deseado.



ANALISIS DE RESULTADOS

“MY RTS”

Este texto describe un proyecto de desarrollo de un juego RTS (Real-Time Strategy), resaltando las dificultades, aprendizajes y logros alcanzados durante su creación. Al principio, el equipo pensó que el proyecto sería relativamente sencillo debido a la popularidad del género, pero pronto se enfrentaron a desafíos relacionados con la inteligencia artificial (IA) y la generación procedural de mapas. Decidieron usar Unity para un prototipo inicial, pero encontraron que generar caminos se volvía más lento a medida que aumentaba el tamaño del área. Al pasar a C++ y RayLib, priorizaron la optimización y la creación de mapas, algo que al principio fue difícil de manejar pero que con el tiempo dominaron.

Aunque el sistema de A* y otras funcionalidades fueron simples debido a limitaciones de tiempo, lograron mejorar la estructura del código, integrar herencias y generar un RTS funcional. A pesar de que no lograron implementar sistemas de recursos, comportamientos de personajes ni combate, sí consiguieron generar un sistema de tropas que seguían caminos a destinos específicos.

APRENDIZAJES

Se logró aprender múltiples cosas a lo largo del desarrollo. A la vez que desarrollaron las habilidades de optimización y la comodidad para generar mapas y estructuras.

El resultado no es el 100%, de lo planteado. Pero, sienta las bases para un juego más grande y con el tiempo puede ser lo planteado y más.

GRACIAS

EDUARDO DAMIÁN HUERTA ESTARAGUÉS - 17506 - PORTAFOLIO - "MY RTS"