

# Holy spoons

Gonzalo Sanz Lastra

Diego Mateos Arlanzón

Diego Baratto Valdivia

Jorge Rodríguez García

Juan Barea Gallego

Lluís Cañellas Salesa

---

Nap Time Studios

# DISEÑO

(sigue sin cambios)

- FPS
  - Sobrevivir oleadas
  - Estética/mecánicas simples y minimalistas
- 
- Circle-strafig
  - Time-Attack
  - Rogue-lite

# Inspiraciones:



Devil Daggers



Nuclear Throne



Enter the gungeon

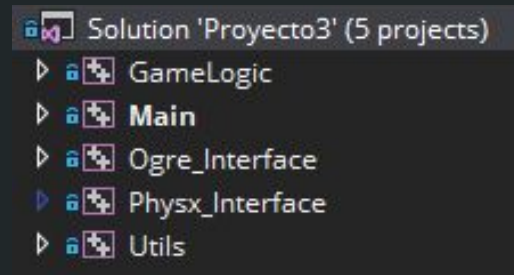
# Planificación (cumplida)

*1<sup>er</sup> Hito: Desarrollo de la arquitectura / motor de juego*

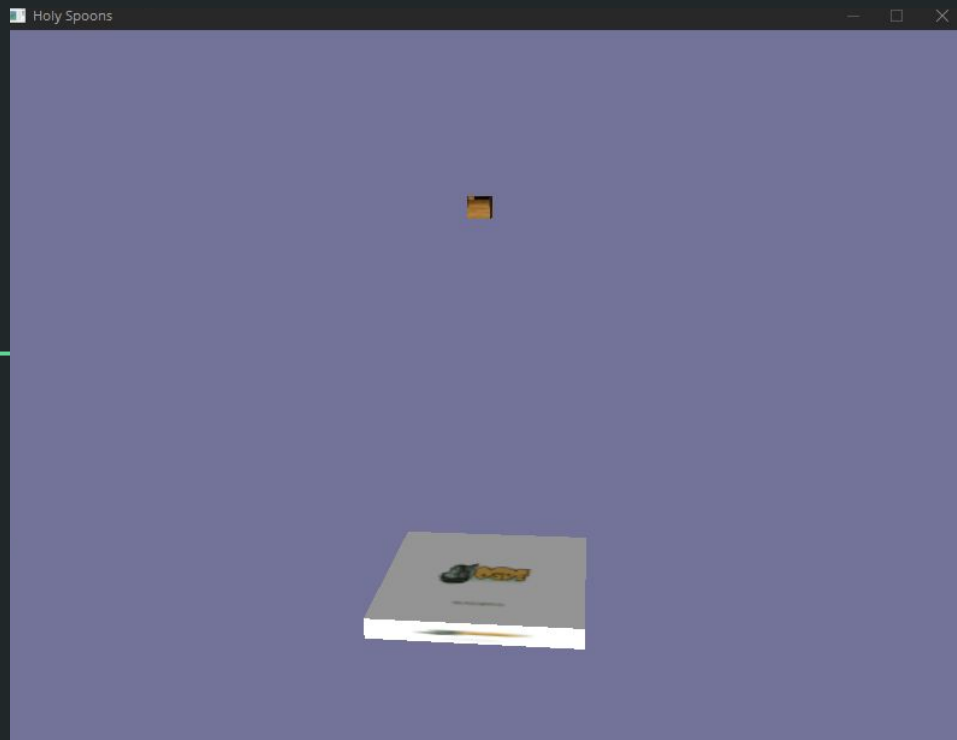
---

# Desarrollo Arquitectura (que tenemos)

- Render e input: Ogre\_Interface
  - Físicas: Physx\_Interface
- 
- Entidades y componentes
  - Main / máquina de estados
  - Config. y logs: json / consola



# Desarrollo Arquitectura (que tenemos)



- Gamestate
  - con dos entidad
  - con dos componentes
    - de render
    - de fisica
- 
- Physx y Ogre sincronizados
    - Sólo actualiza ActiveActors (objetos desplazados)
  - Ventana, input, recursos
    - Sin OgreBites

# Desarrollo Arquitectura (que nos falta)

- Sonido<sub>(3D)</sub>: Another FMOD / OpenAL (arquitectura)
- Componentes: desarrollar contenido (con mensajes y jsons)

---

  - Y con ello empezar a tener escena y jugador
  - Usar los mensajes y los json
  - Diseñar enemigos, mapa, etc
  - Buscar / desarrollar recursos

# Planificación

~~1<sup>er</sup> Hito: Desarrollo de la arquitectura / motor de juego~~

**2<sup>do</sup> Hito: Acabar la arquitectura + desarrollo del juego**

---

3<sup>er</sup> Hito: Corrección de errores y pulido de arte



¿Preguntas?

Holy spoons

Gonzalo Sanz Lastra

Diego Mateos Arlanzón

Diego Baratto Valdivia

Jorge Rodríguez García

Juan Barea Gallego

Lluís Cañellas Salesa

---

Nap Time Studios