

Holy spoons

Gonzalo Sanz Lastra

Diego Mateos Arlanzón

Diego Baratto Valdivia

Jorge Rodríguez García

Juan Barea Gallego

Lluís Cañellas Salesa

Nap Time Studios

DISEÑO

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

Inspiraciones:



Arquitectura (cada uno un proyecto)

- Render e input: Ogre3D
 - Físicas: Nvidia Physx
-
- Sonido: SDL_Mixer/Another FMOD (3D)
 - Config. y logs: json

Arquitectura (un proyecto)

- Main / máquina de estados
 - Estados (con lista de entidades)
-
- GameManager (controles del estado, etc)

Arquitectura (un proyecto)

- Entidades (con lista de componentes)
 - Componentes
-
- Mensajes

Arquitectura (pipeline de contenido)

- Configurar los estados (lista de entidades)
 - Configurar cada entidad (lista de componentes)

 - Configurar cada componente (parámetros, etc)

(Todo desde JSONS)

Planificación

1^{er} Hito: Desarrollo de la arquitectura / motor de juego

2^{do} Hito: Acabar la arquitectura + desarrollo del juego

3^{er} Hito: Corrección de errores y pulido de arte