

# Proyecto RANSOM

- Desarrollado y Diseñado por :

Matias Blanco León

Diego Moreno Montes



# Indice

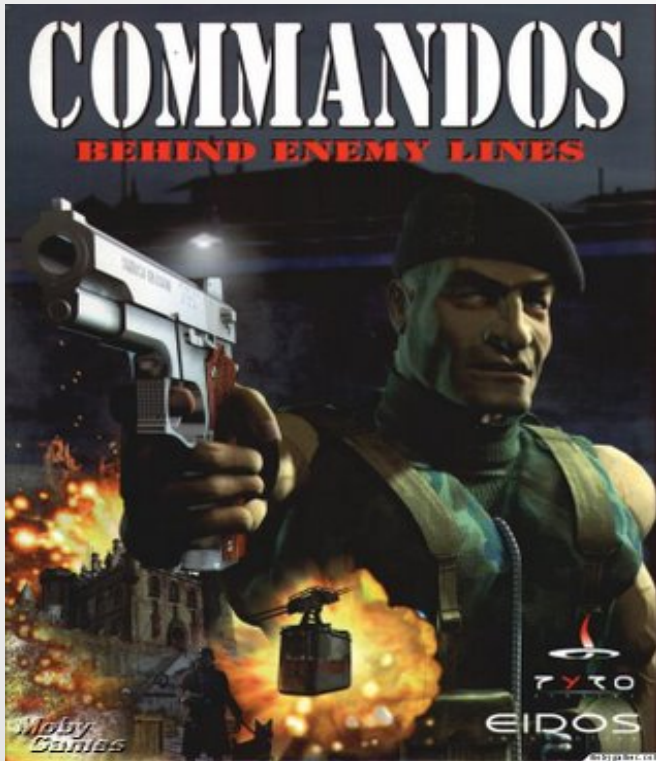
- ¿Que es RANSOM?
- Referencias
- Objetivos
- Configuración del Juego
- Detección del Héroe
- Máq. de Estados del Enemigo
- Estado de los Personajes
- Sistema de Partículas
- Sistema de Menús (SDKTrays)
- Bullet (Lógica del Disparo)
- Minimapa
- Técnicas Gráficas
- Librerías y Herramientas
- Objetivos Futuros

# ¿Que es RANSOM?

Ransom es un juego de táctica en tiempo real, el cual se centra en el objetivo de rescatar todos los rehenes que se encuentran presos dentro de un almacén

# Referencias

- Basado en el exitoso juego COMMANDOS de EIDOS.



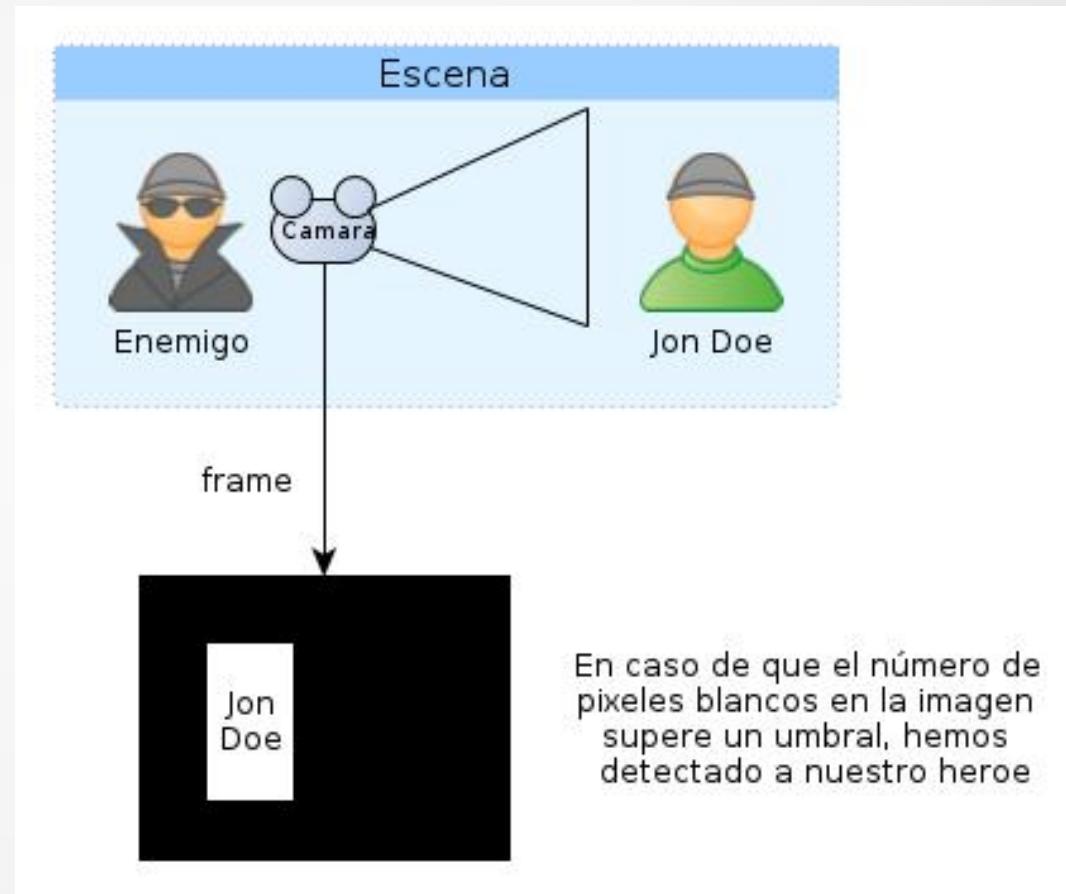
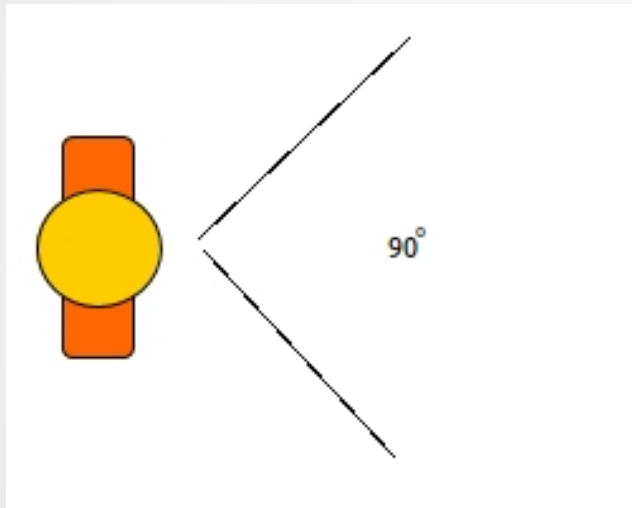
# Objetivos

- IA de los enemigos
- Carga de la configuración (XML)
- Uso de Billboards
- Sistemas de partículas
- Sistema de menus SDKTrays
- Uso del motor de física BULLET
- Creación de un minimapa
- Sistema de Cámaras "natural"
- Registro de Records

# Configuración del Juego

- Configuración almacenada en fichero XML
  - Posición inicial del héroe
  - Tamaño del escenario (piezas)
  - Piezas que componen la escena
    - Rutas de los enemigos
    - Posición de los rehenes

# Detección del Héroe





# Máquina de Estados del Enemigo



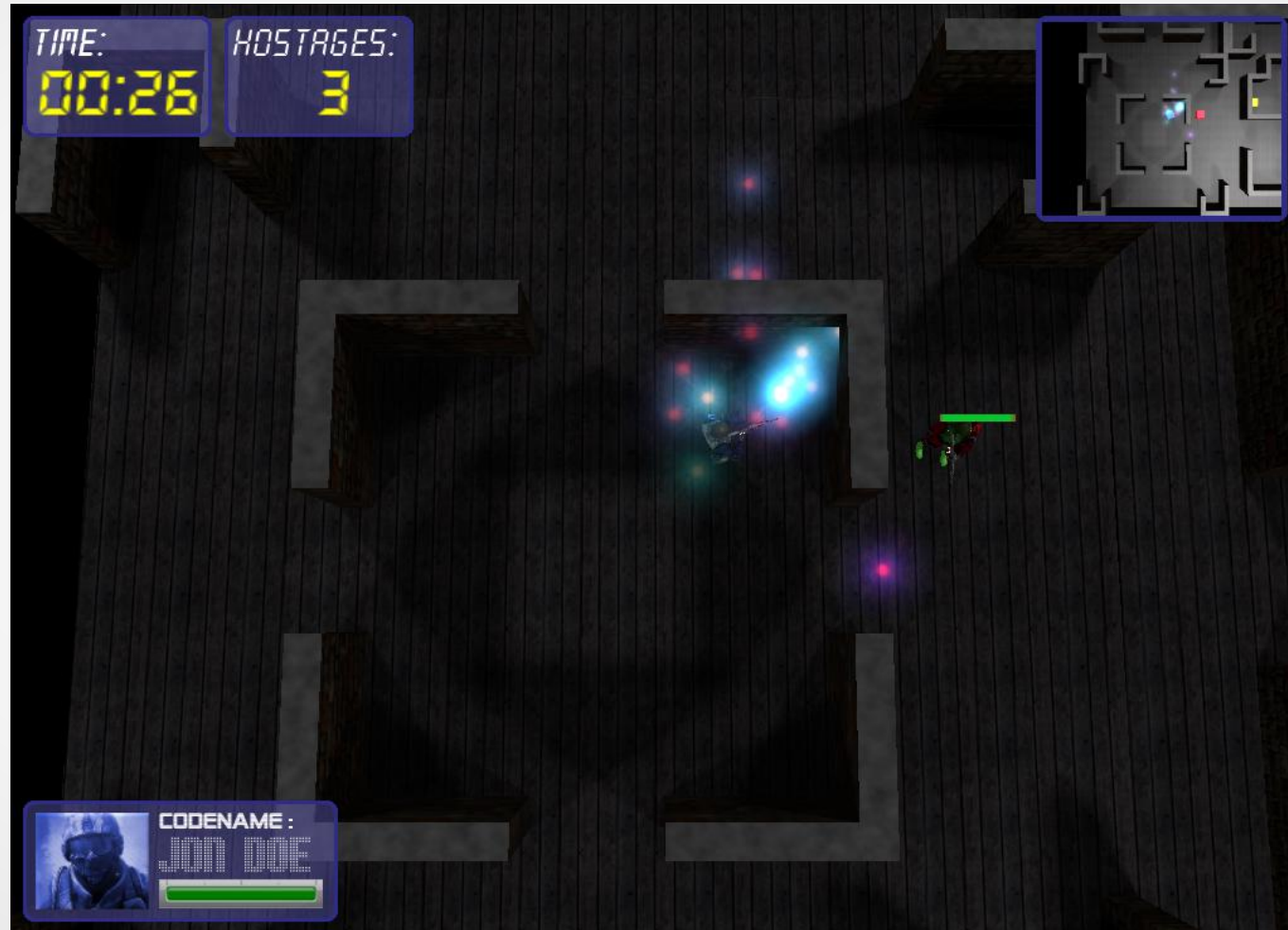


# Estado de los Personajes

- ✓ Billboards (Enemigos)
- ✓ Overlays (Héroe)



# Sistema de Partículas

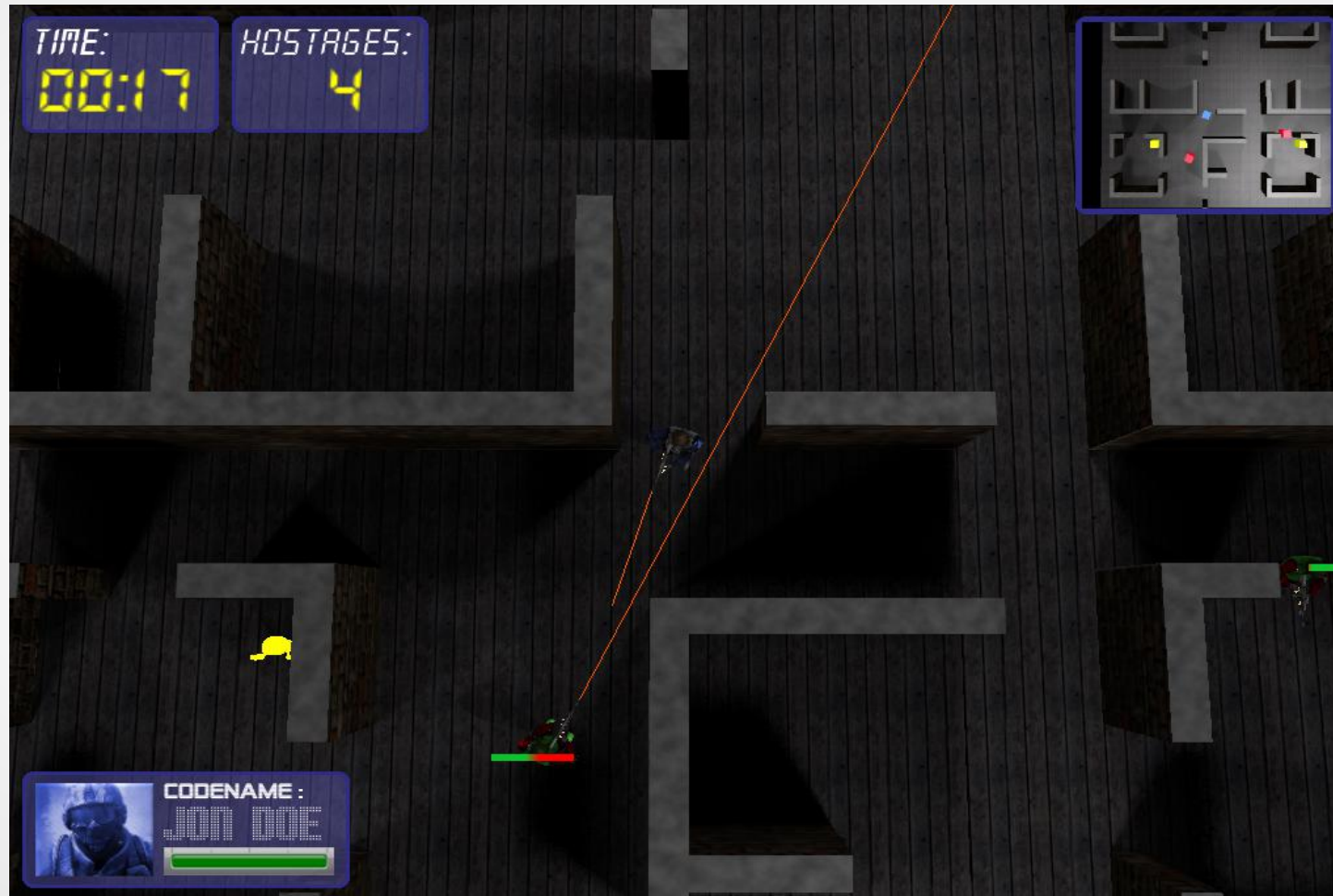


# Sistema de Menús (SDKTrays)

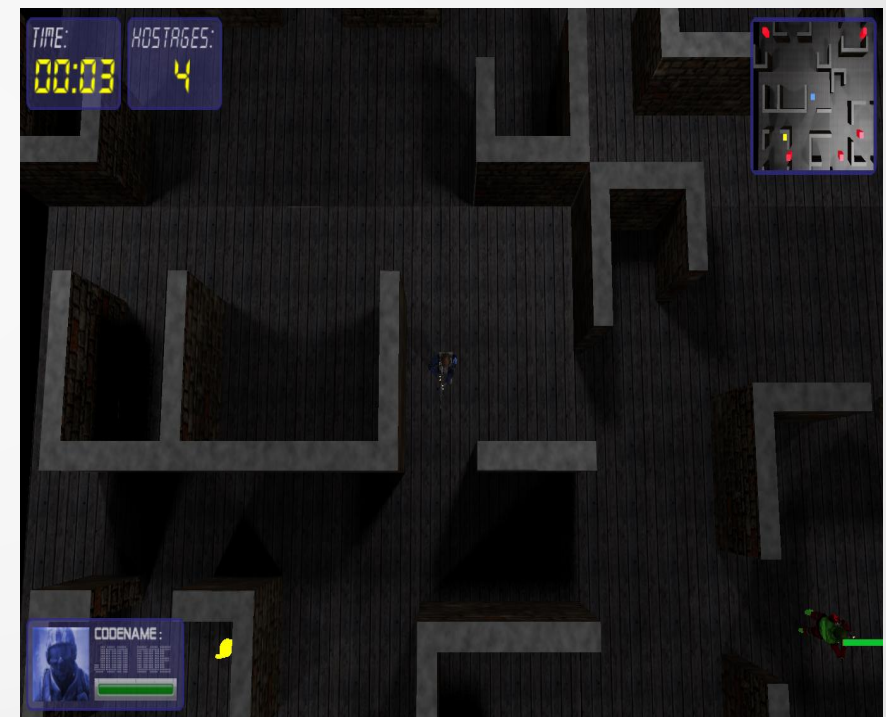
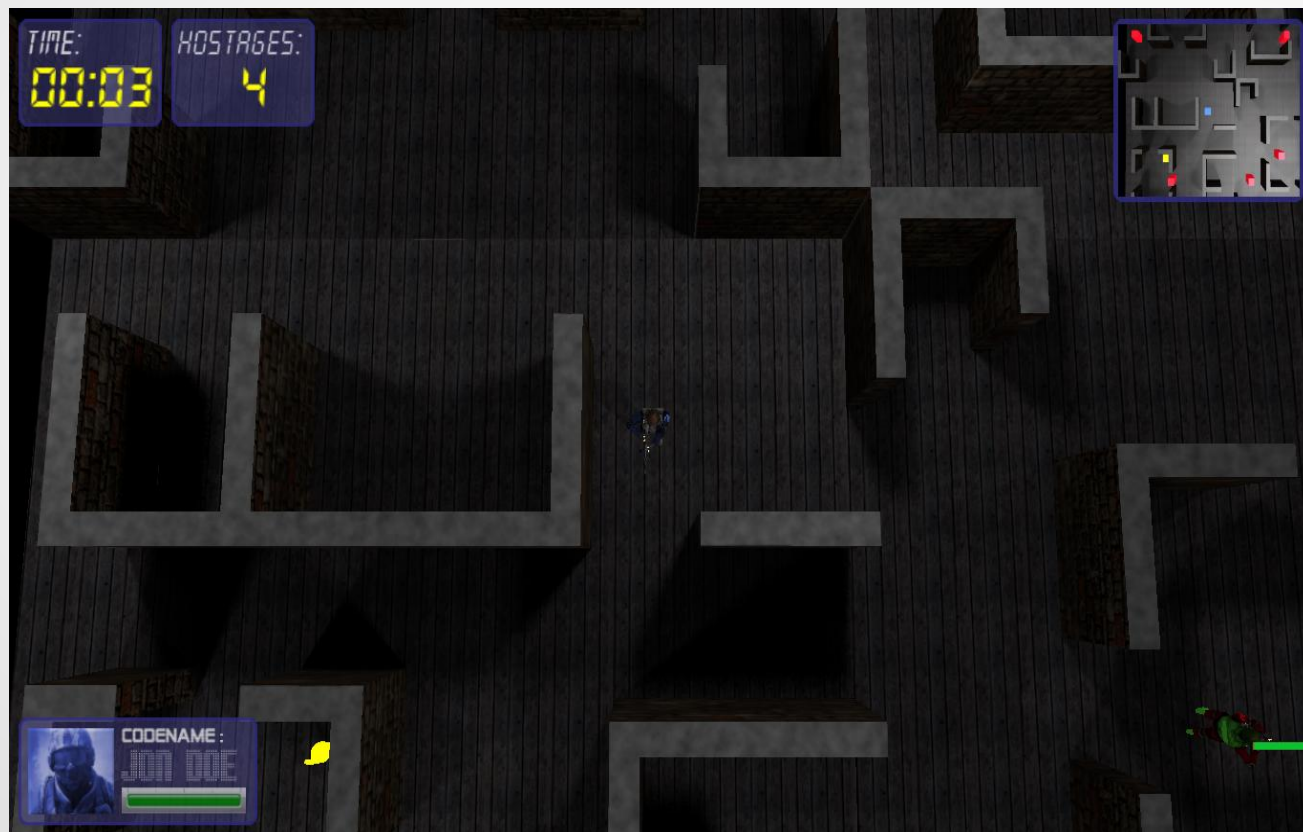




# Bullet (Lógica del Disparo)

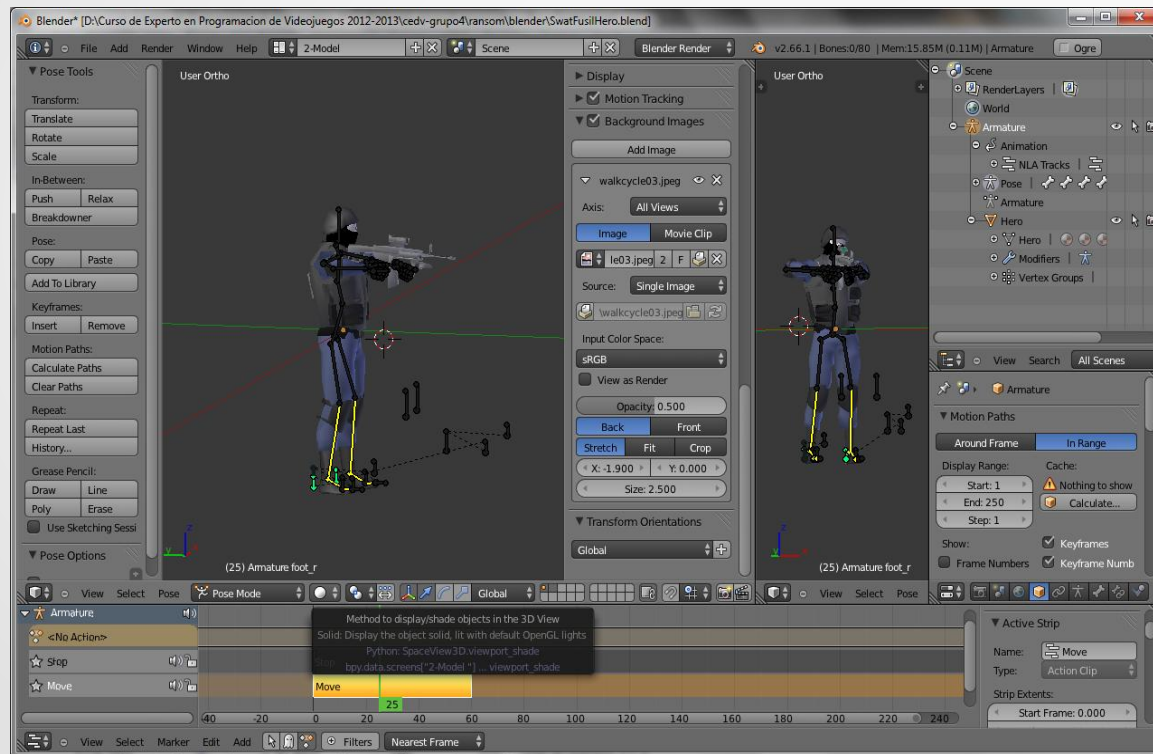


# Minimapa

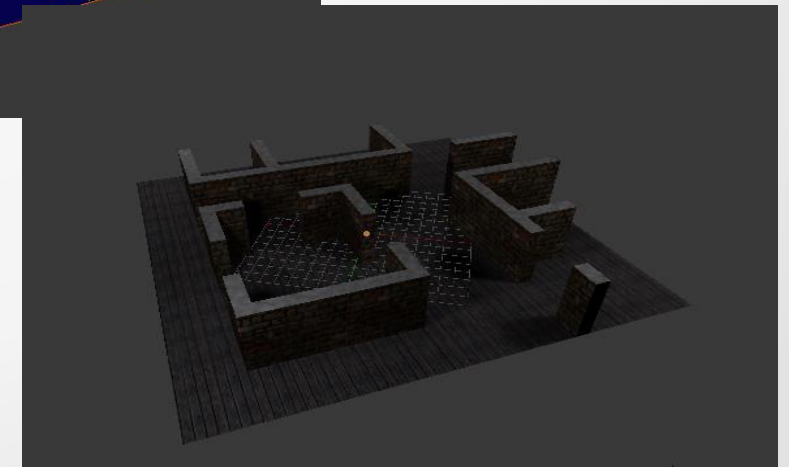
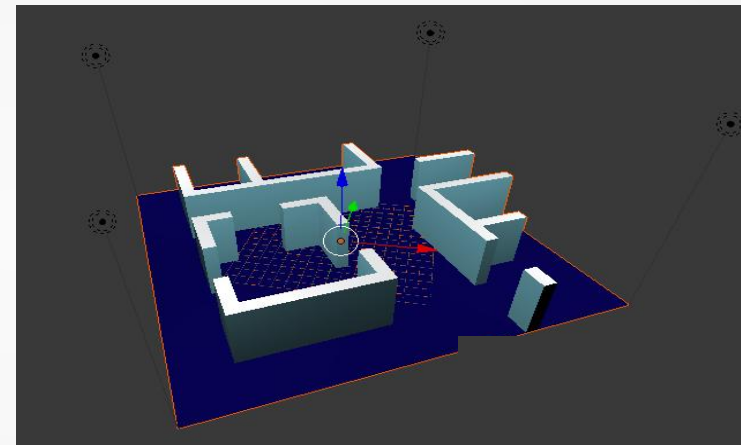


# Técnicas Gráficas

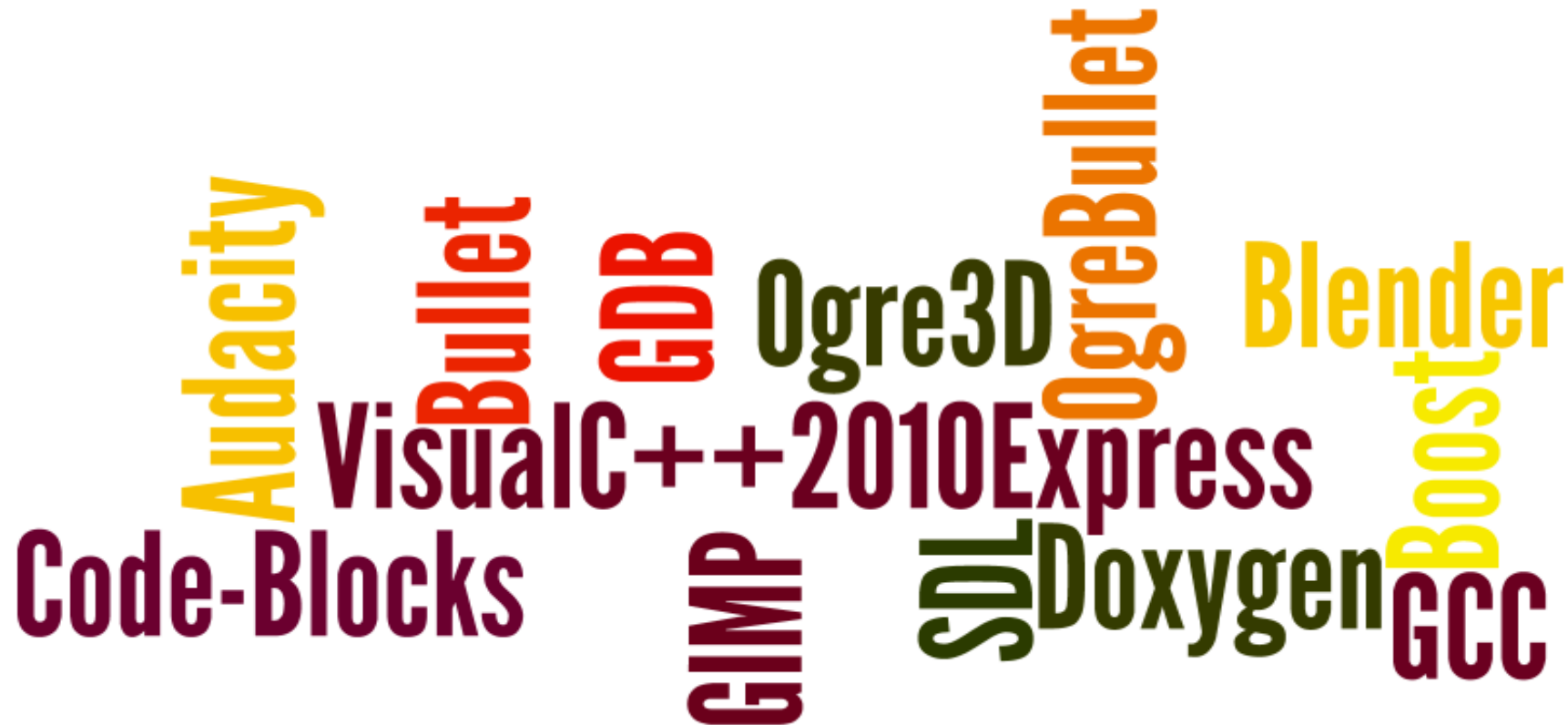
- Animación del Personaje



- Precálculo de Iluminación



# Librerías y Herramientas



A word cloud featuring various software tools and libraries. The words are arranged in a cluster, with some oriented vertically and others horizontally. The colors of the text include yellow, orange, red, green, and purple. The tools listed are: Audacity, Bullet, GDB, Ogre3D, OgreBullet, Blender, VisualC++2010Express, Code-Blocks, GIMP, SDL, Doxygen, Boost, and GCC.

Audacity  
Bullet  
GDB  
Ogre3D  
OgreBullet  
Blender  
VisualC++2010Express  
Code-Blocks  
GIMP  
SDL  
Doxygen  
Boost  
GCC



# Objetivos Futuros

- Editor de niveles del juego
- Mejorar la IA de los enemigos
- Pantalla de configuración
- Adaptación a Plataformas Móviles
- Añadir diferentes armas
- Añadir varios personajes

Fin

# Ejecución del Juego