

Proyecto RANSOM

- **Desarrollado y Diseñado por :**

Matias Blanco León

Diego Moreno Montes



Indice

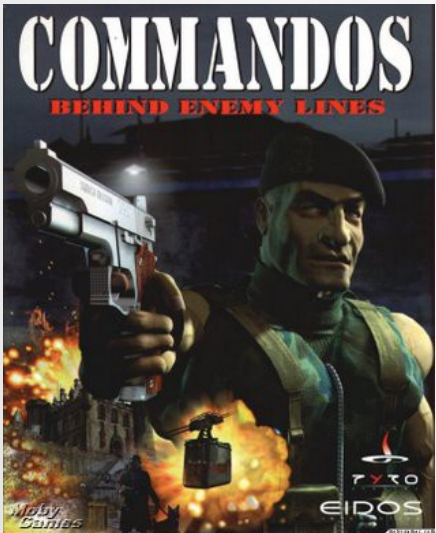
- ¿Que es RANSOM?
- Referencias
- Objetivos
- Configuración del Juego
- Detección del Héroe
- Máq. de Estados del Enemigo
- Estado de los Personajes
- Sistema de Partículas
- Sistema de Menús (SDKTrays)
- Bullet (Lógica del Disparo)
- Minimapa
- Técnicas Gráficas
- Librerías y Herramientas
- Objetivos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

- Nos hemos basado en dos juegos, uno bastante más famoso que el otro. El primero, COMMANDOS de EIDOS y el segundo, Frozen Synapse de Mode 7 Games.



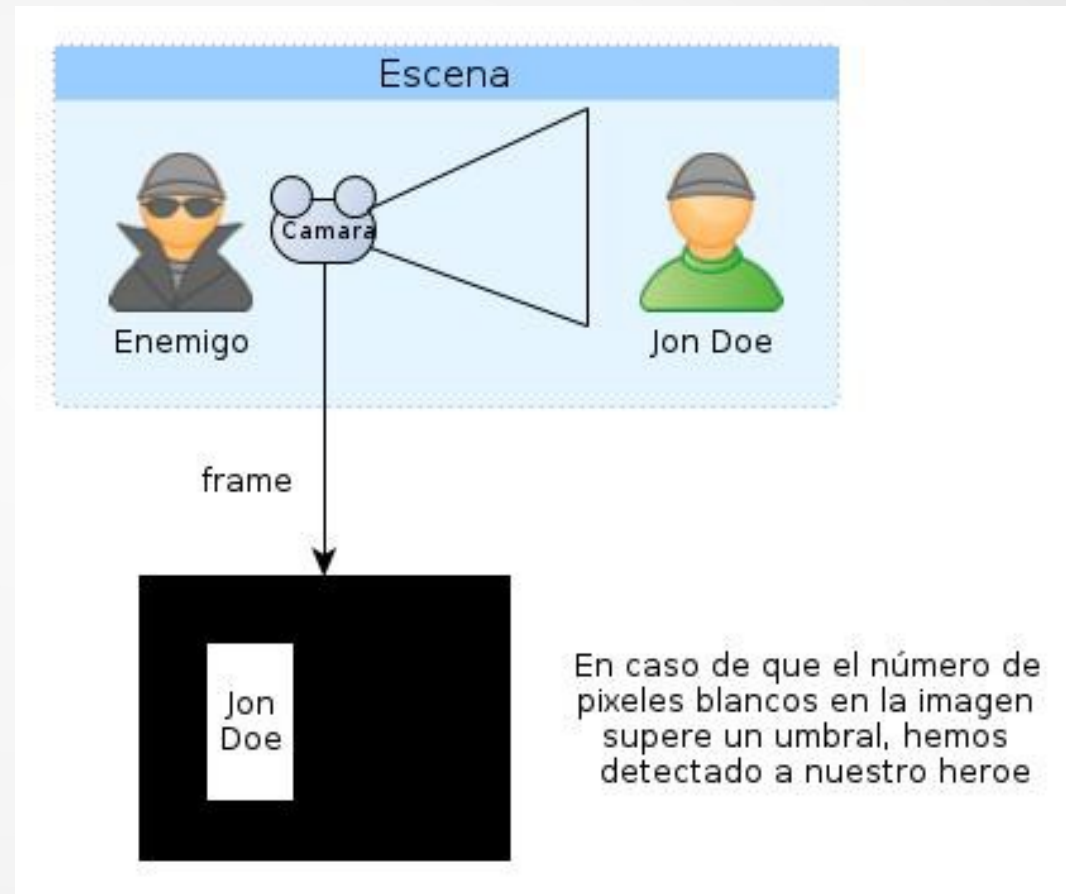
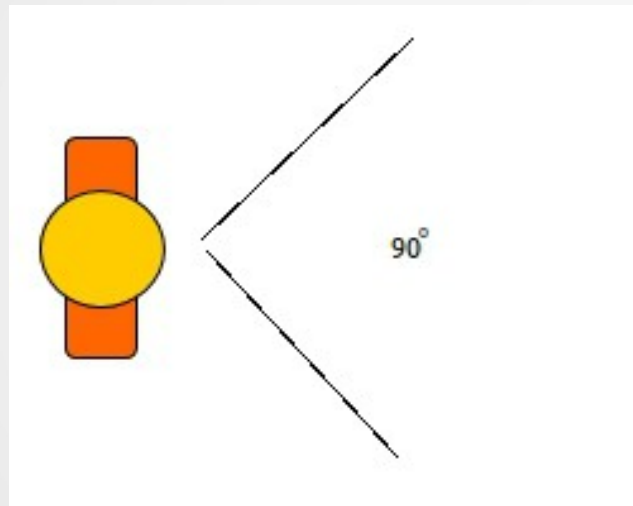
Objetivos

- **IA de los enemigos**
- **Carga de la configuración (XML)**
- **Uso de Billboards**
- **Sistemas de partículas**
- **Sistema de menús 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

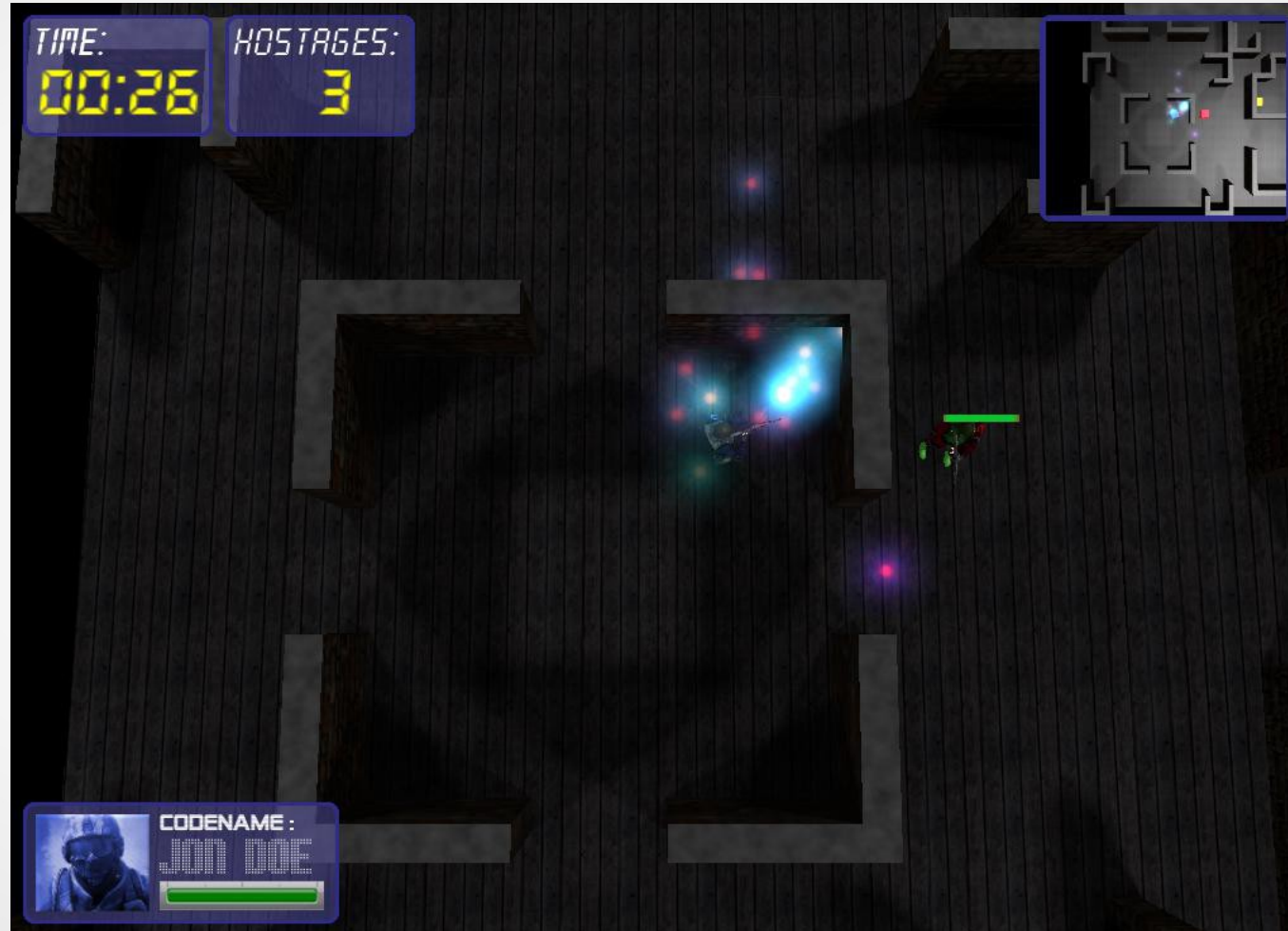


Estado de los Personajes

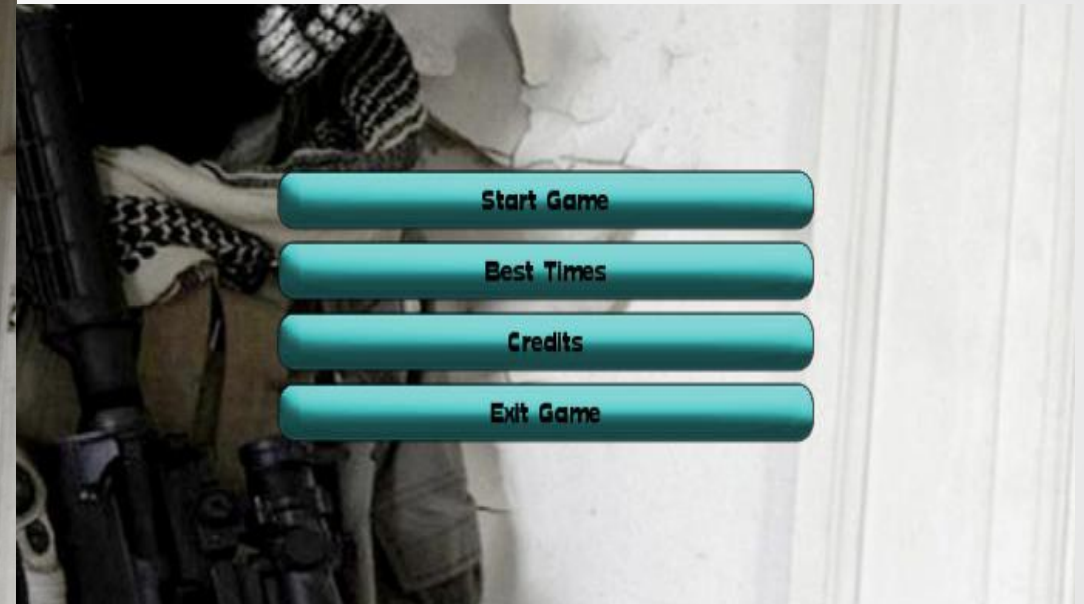
- ✓ **Billboards** (Enemigos)
- ✓ **Overlays** (Héroe)



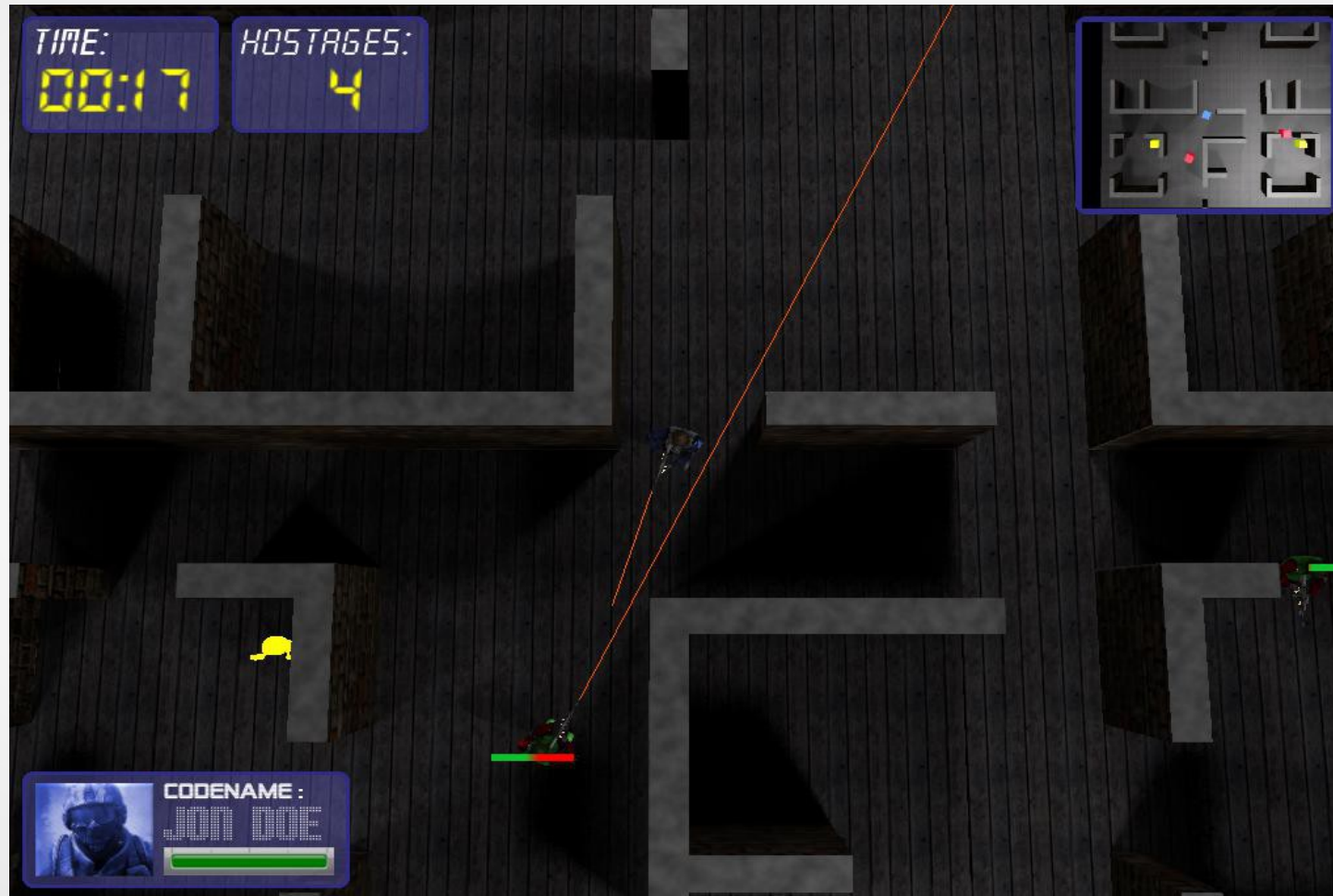
Sistema de Partículas



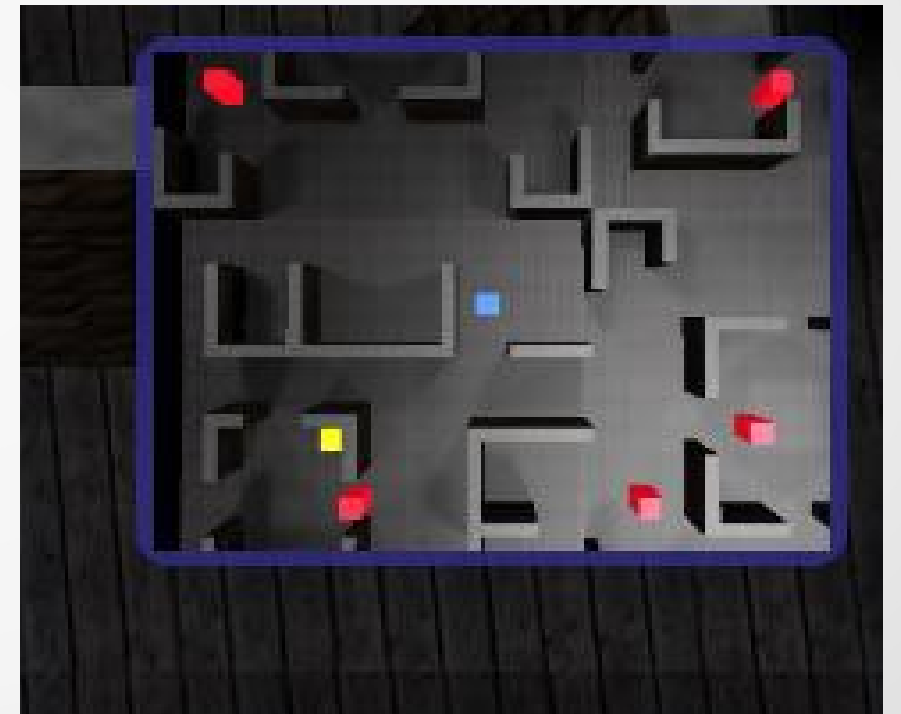
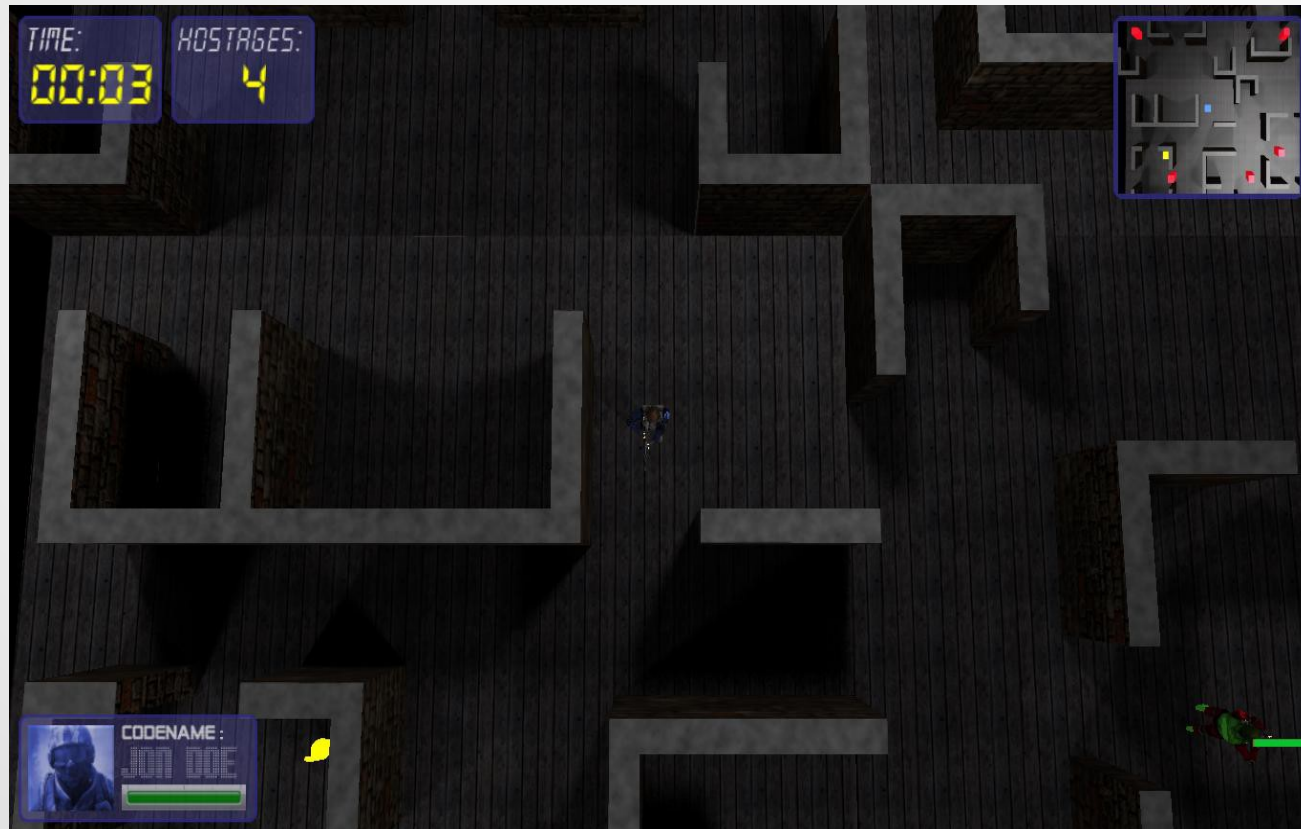
Sistema de Menús (SDKTrays)



Bullet (Lógica del Disparo)

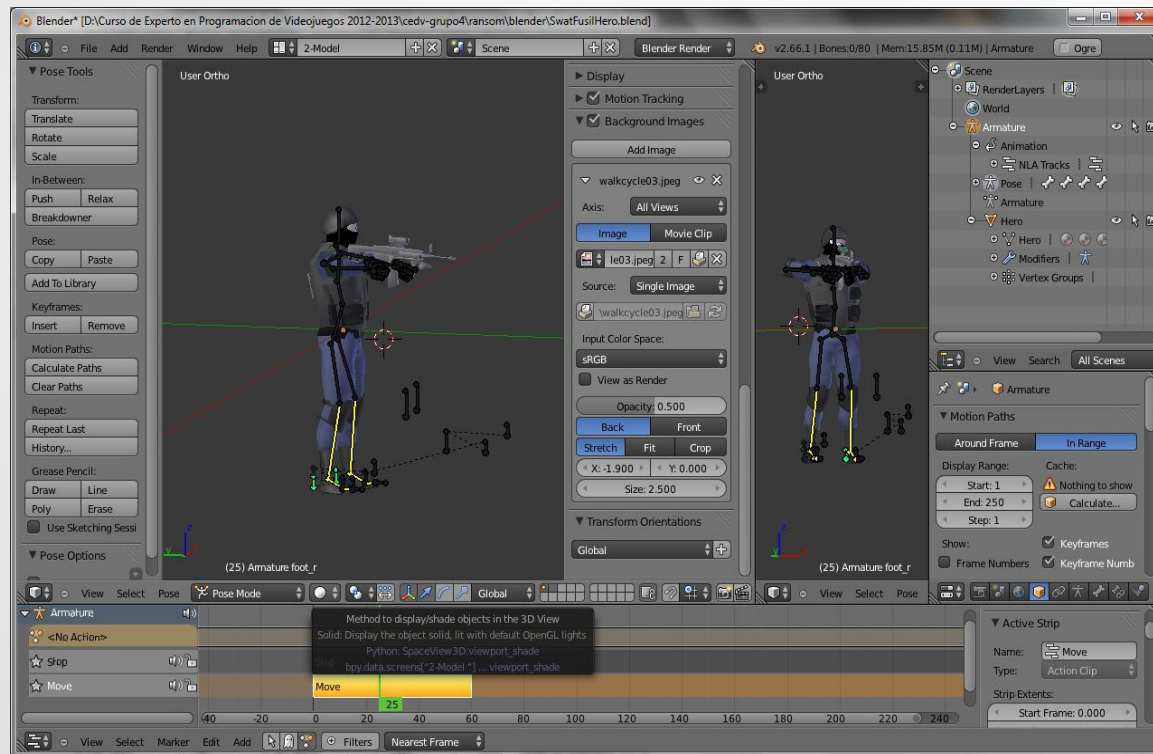


Minimapa

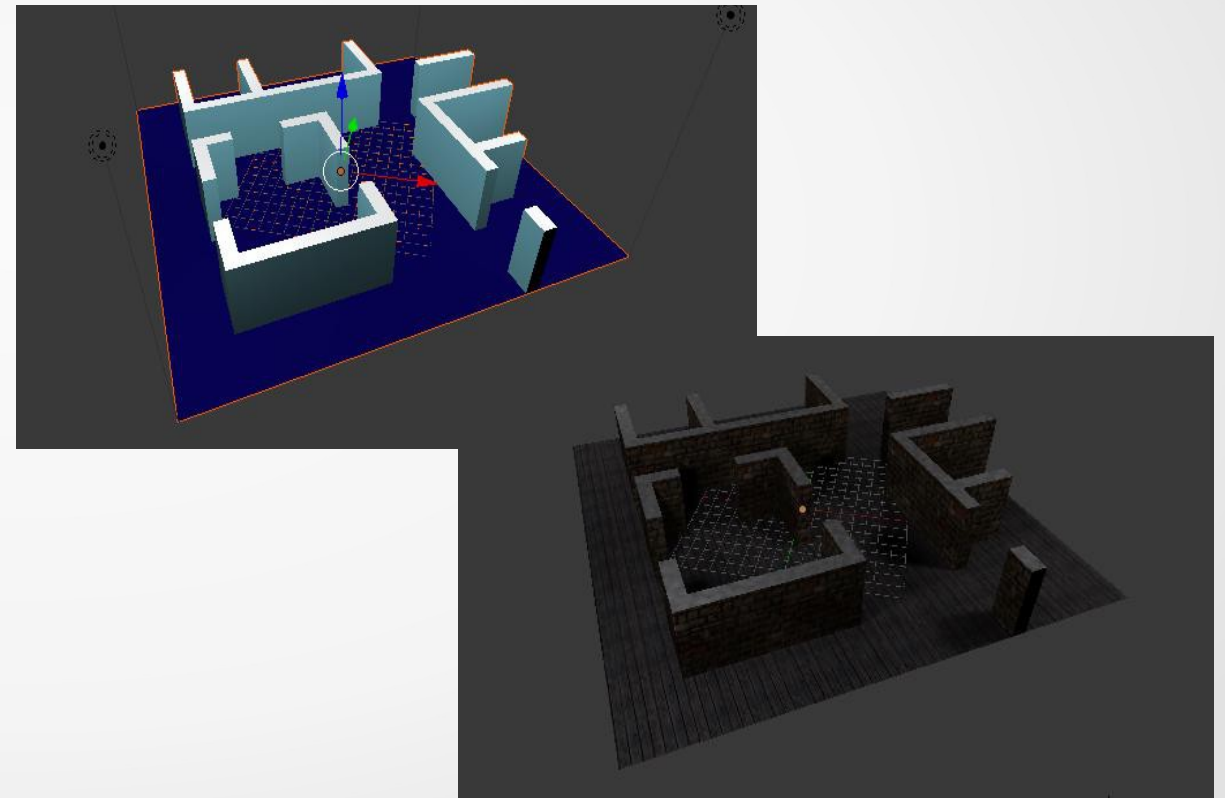


Técnicas Gráficas

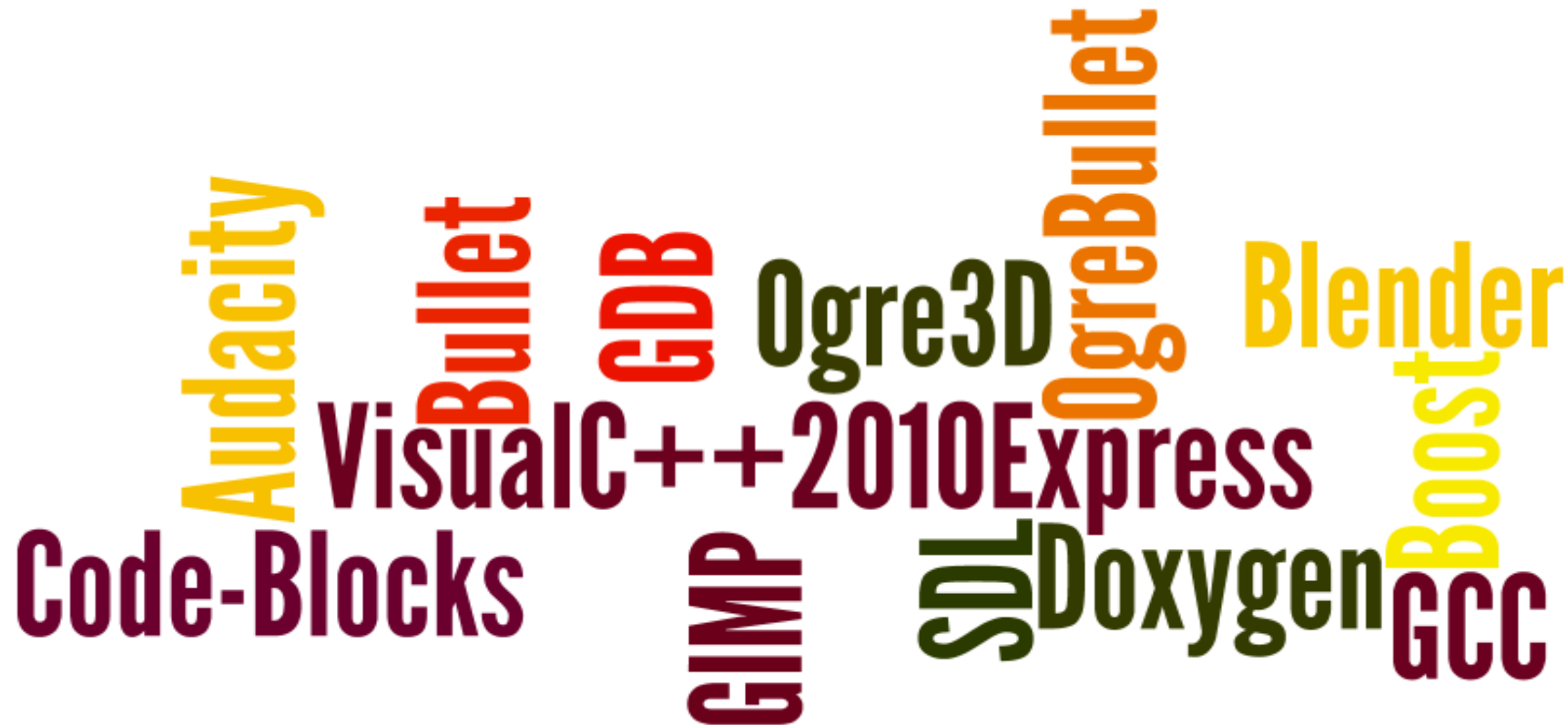
- Animación del Personaje



- Precálculo de Iluminación



Librerías y Herramientas



A word cloud featuring various game development tools and libraries. The words are arranged in a cluster, with some appearing vertically and others horizontally. The colors of the text include yellow, orange, red, green, and purple. The tools and libraries shown 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