



LAZOR

Comportamiento de Personajes.

≡ ÍNDICE ≡

01

INTRODUCCIÓN

02

AGENTES

03

MUNDO

04

CONCLUSIONES





INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

- SIGILO
- 3RD PERSON SHOOTER
- EXPERIENCIA
INTERACTIVA

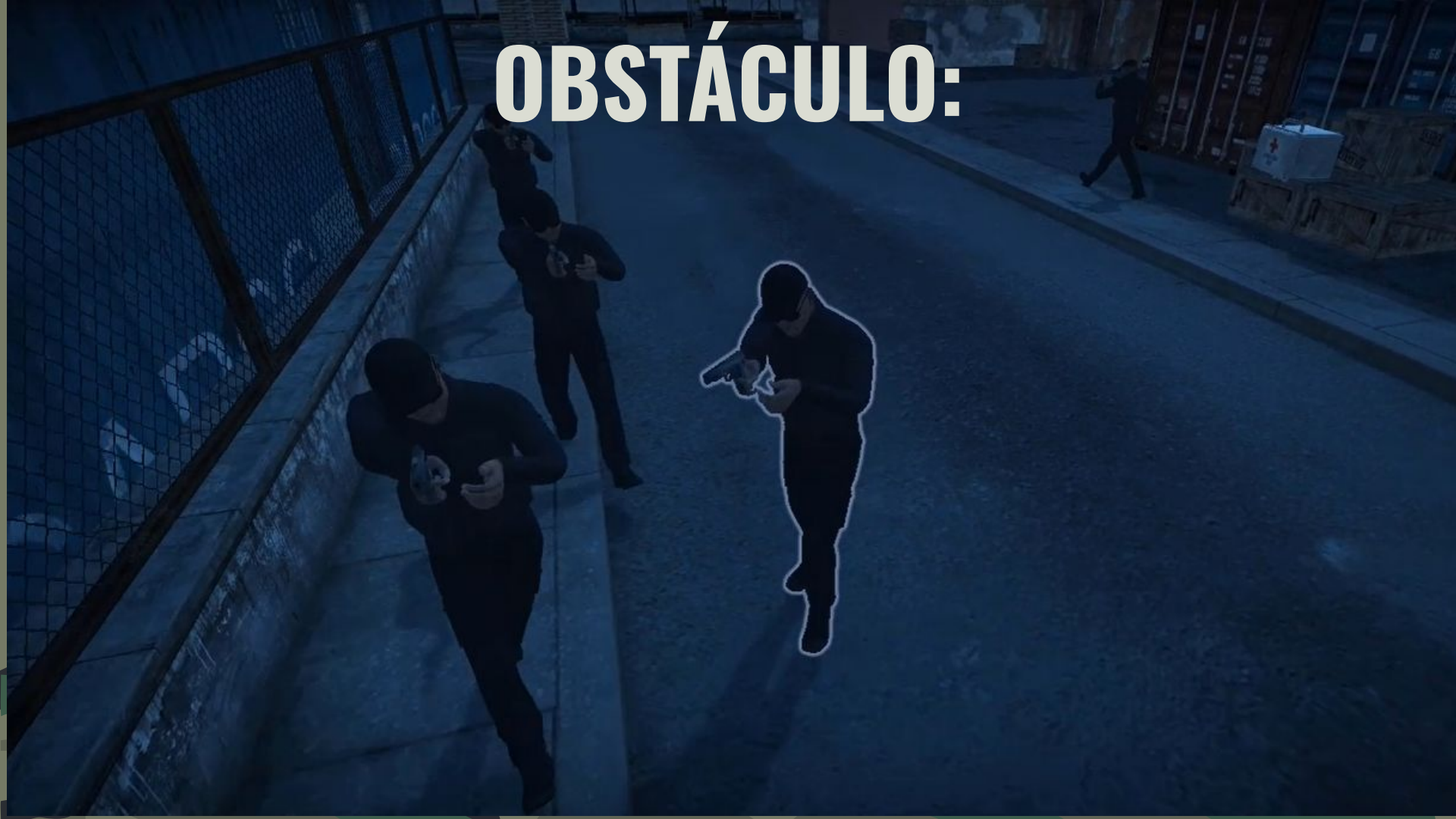


The image shows a blue metal cabinet or safe in a dark, industrial environment. Two yellowed, framed documents are resting on top of the cabinet. The background includes a corrugated metal wall and a wooden pallet on the left. The overall lighting is dim and blue-toned.

OBJETIVO:

CONSIGUE LOS DOCUMENTOS CLASIFICADOS

OBSTÁCULO:



≡ ACCIONES ≡

MOVIMIENTO Y RUIDO



ESCONDERSE



APUNTAR Y DISPARAR





AGENTES





TIPOS DE AGENTES



GUARDIAS



CÁMARAS



TRABAJADORES



GUARDIAS



**PATRULLA Y
BÚSQUEDA**

COMBATE

**ESCAPANDO Y
MUERTO**



CÁMARAS DE SEGURIDAD

BÚSQUEDA



SIGUIENDO Y DESTRUIDA



TRABAJADORES

TÉCNICOS



LIMPIADORES



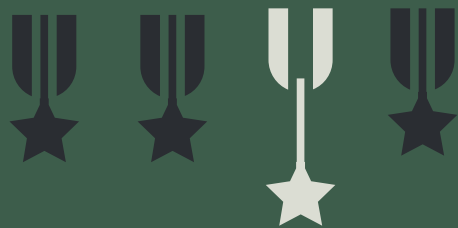
TRABAJADORES - ESTADOS

TRABAJANDO



DANDO LA ALARMA Y HUYENDO





MUNDO



≡ MUNDO ≡

ALARMA



GUARDIAS Y CÁMARAS





CONCLUSIONES





CONCLUSIONES



VARIEDAD DE PARTIDAS

Cada partida tiene una experiencia diferente.



AGILIDAD EN EL DESARROLLO

Sistema muy modularizable y ampliable para crear nuevos niveles rápidamente.



DE CARA AL FUTURO

Los conocimientos adquiridos en esta práctica son útiles y podrían cambiar el enfoque de futuros proyectos.



GRACIAS



¿Alguna duda?



/ignacio-molina-gamedev



/javier-vico



/carlosmarianogarciasanz