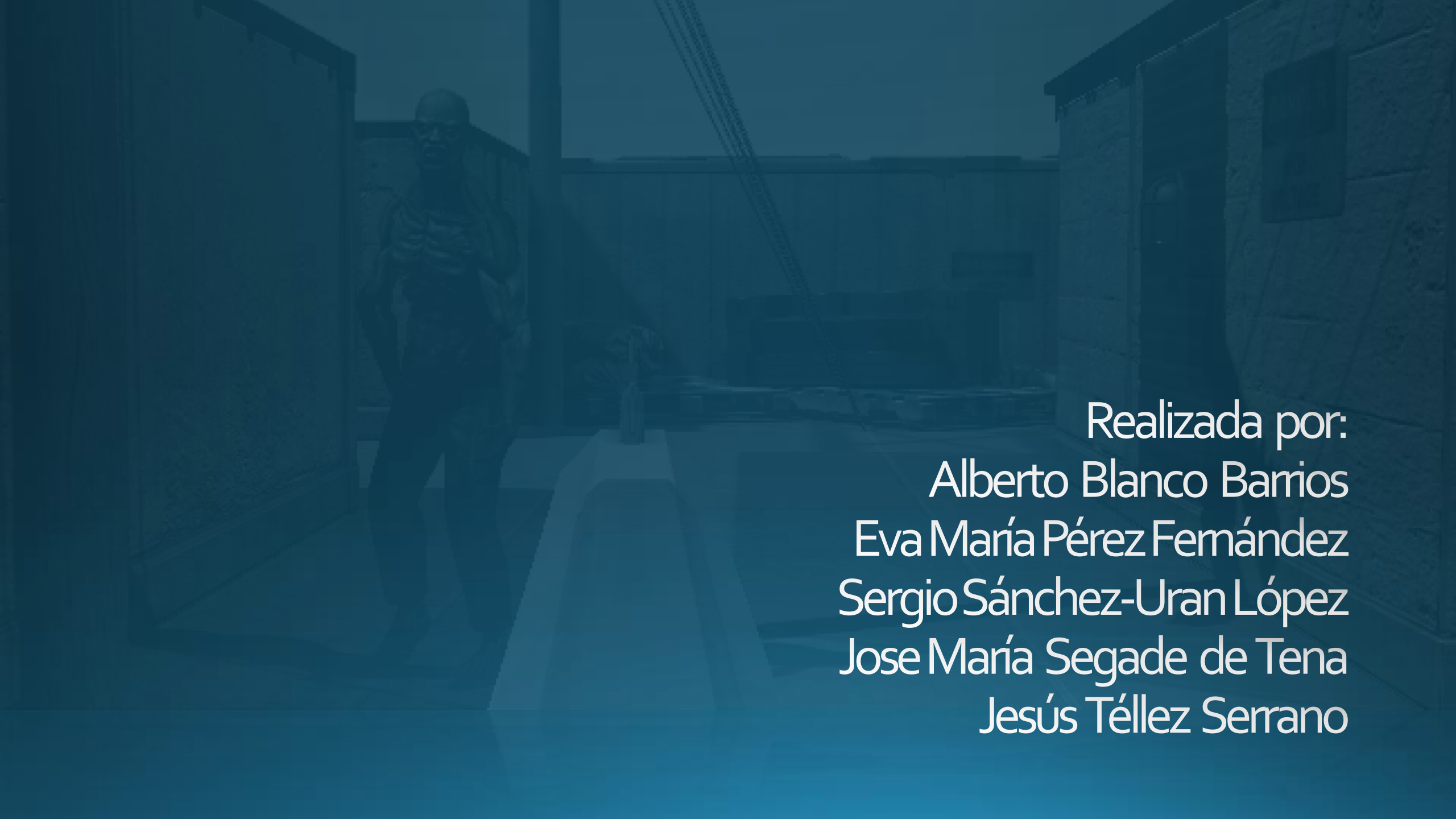




Comportamiento de personajes

Práctica final

A blue-tinted photograph of a construction site. In the background, a crane is visible against a clear sky. A person is standing on the left side of the frame, looking towards the camera. The foreground shows some construction materials and a concrete structure.

Realizada por:
Alberto Blanco Barrios
Eva María Pérez Fernández
Sergio Sánchez-Uran López
Jose María Segade de Tena
Jesús Téllez Serrano

Descripción general

- Survival horror en primera persona.
- El jugador debe sobrevivir a los ataques de los zombis, contando con poca munición para defenderse.
- Existen diferentes tipos de zombis, con distintas interacciones entre ellos y con el resto de agentes.
- También aparecerán supervivientes, que ayudarán o perjudicarán al jugador.
- En el entorno se proporcionan escondites y objetos arrojables.

Zombis

The background is a dark, blue-tinted screenshot from a video game. It shows a character in the foreground, seen from behind, wearing a backpack and holding a weapon. In the background, there are several zombie-like figures in a dimly lit, industrial or urban environment.

Se han creado tres tipos de zombis diferentes:

- Zombi básico
- Zombi rápido
- Zombi fuerte

Zombi básico

Se mueve de forma lenta.



Ataca solo al jugador y a los supervivientes.



Cuando tiene hambre busca un zombi abatido o un superviviente del que alimentarse.



Prioriza alimentarse antes que atacar a otros objetivos.

Zombi rápido

Se mueve a más velocidad que el zombi básico.



Ataca tanto al jugador y a los supervivientes como a otros zombis.



Prioriza atacar a otros zombis que se encuentren a su alcance antes que alimentarse.

Zombi fuerte

Más lento que el zombi básico y de mayor tamaño.



Ataca al jugador, a los supervivientes y a otros zombis.



Para atacar, recoge y lanza objetos que se encuentran repartidos por el mapa.

Supervivientes

Son agentes que atacarán a los zombis si poseen munición; en caso contrario, intentarán huir.



Tienen un componente de bondad, que puede ser baja, media o alta; en función de este valor, ayudarán al jugador o lo perjudicarán.

Técnicas utilizadas

- Máquina de estados para cada uno de los agentes, teniendo en cuenta las prioridades de cada una de sus acciones
- Visión de los agentes utilizando colisiones en un rango amplio, mediante las que detectan todos los elementos del entorno