



VIDEOJUEGOS I

Repaso al presupuesto



BEHAVIOR TREE





BEHAVIOR TREE



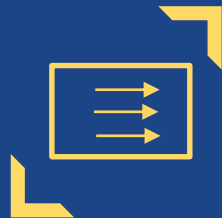
SELECTOR



SECUENCIA



DECORATOR



PARALLEL



NON
DETERMINISTIC



BEHAVIOR TREE





LÓGICA DIFUSA



The image shows the 'LEFT 4 DEAD' logo in white, bold, sans-serif font. The number '4' is significantly larger and has a red, splattered texture. Below the logo is a close-up of a zombie hand with pale, textured skin, reaching upwards. The background is a dark green with a vertical wood-grain texture.

LEFT 4 DEAD

┣ LÓGICA DIFUSA ┣

LEFT 4 DEAD

Los zombis persiguen a los jugadores y ajustan parámetros como velocidad y dirección según proximidad y visibilidad.



┣ LÓGICA DIFUSA ┣

ROME: TOTAL WAR

Decisiones tácticas en el campo de batalla

¿Fuerza del enemigo? ¿Topografía? ¿Moral de las tropas?



┣ LÓGICA DIFUSA ┣

The Sims

Decisiones sobre sus acciones diarias

Valorará el entorno y sus preferencias



┣ LÓGICA DIFUSA ┣

BLACK & WHITE

Desarrollo de personalidad y comportamiento

¿Fue una buena decisión?



GOAL-
ORIENTED
BEHAVIOR





GOAL-ORIENTED

The Sims

Cumplir sus necesidades a corto plazo

Perseguir sus metas personales



GOAL-ORIENTED

FIFA

Modo carrera

Ganar campeonatos

EA
SPORTS

FIFA 19

FIFA
OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT

SID MEIER'S
CIVILIZATION VI



➤ GOAL-ORIENTED ➤

CIVILIZATION

Gestión de ciudades

Desarrollar unidades militares



┣ GOAL-ORIENTED ┣

THE WITCHER

Apariencia de mundo vivo gracias a los NPCs

Misiones y metas individuales



STEERING BEHAVIOR



STEERING BEHAVIOR



SEEK

Desplazarse hacia un objetivo

FLEE

Alejarse de amenaza u objetivo

ARRIVE

Reducir velocidad según distancia del objetivo

WANDER

Moverse aleatoriamente

AVOIDANCE

Evita obstáculos

PATH FOLLOW

Sigue una ruta

INTERPOSE

Posicionarse entre dos objetivos

EVADE

Mantenerse alejado

PURSUIT

Sigue a un personaje

HIDE

Encuentra rutas y posiciones seguras

FLOCKING ★

Movimiento en grupo



STEERING BEHAVIOR

FIFA

Seek: Busca el balón para robarlo o recibir un pase

Arrive: Cuando se acerca al balón para controlarlo y mantener la posesión

Pursuit: Para robar el balón

Interpose: Para defensa o ataque

Avoidance

Pass: determina la dirección y potencia del pase



STEERING BEHAVIOR

RED DEAD REDEMPTION 2

Seek: Buscan al jugador o su propio objetivo

Flee: Huir situaciones peligrosas

Wander: Moverse por el mundo abierto

Pursuit: Perseguir al jugador u otros objetivos

Hide: Buscar cobertura

Avoidance



PATHFINDING





PATHFINDING



BÁSICO

Más simple y común

El mapa se divide en una cuadrícula

A* o Dijkstra: Buscan secuencia de nodos discretos para encontrar la ruta más corta

+ precisión y velocidad e cálculo

- suavidad en el movimiento

CONTINUO

Utiliza navmeshes en lugar de cuadrícula

Utiliza waypoints como nodos para puntos específicos

Encuentra rutas continuas entre áreas navegables

+ suavidad de movimiento

Recomendable para mapas irregulares

JERÁRQUICO

Divide el mapa en varios niveles de detalle

Recomendable para mapas grandes o complejos

+ eficiente

ESTRATÉGICO

Centralizado en la toma de decisiones

Considera objetivos a largo plazo

Recomendable para juegos de estrategia

LECTURA RECOMENDADA

