

# MEMENTO MACHINA

METROIDVANIA CON  
ESTETICA CYBERPUNK

Grupo 14

# TABLE OF CONTENTS

01

INTRO  
DEMO

02

MECANICAS  
DISEÑO DE NIVEL  
NARRATIVA  
ARTE

03

INGENIERIA  
DEL  
SOFTWARE

04

EVALUACIONES

05

CONCLUSIONES

# **Descripción**

## **Metroidvania**

Subgénero de aventura caracterizado por plataformas, no linealidad de nivel, y progresión centrada en conseguir mejoras que den acceso a partes del mapa previamente inaccesibles. Incluyen a menudo puzzles y combate PvE.

## **CyberPunk**

Estética de ciencia ficción caracterizada por presentar futuros distópicos, con tecnología avanzada tal como modificaciones corporales, IA, etc; y la riqueza en manos de pocos, típicamente corporaciones capitalistas, mientras que la gente vive en pobreza.

# Game Loop



# DEMO



<https://drive.google.com/file/d/1g1Oxd8AotvPedTmoi0qKqXyxJqCUEeV3/view?usp=sharing>

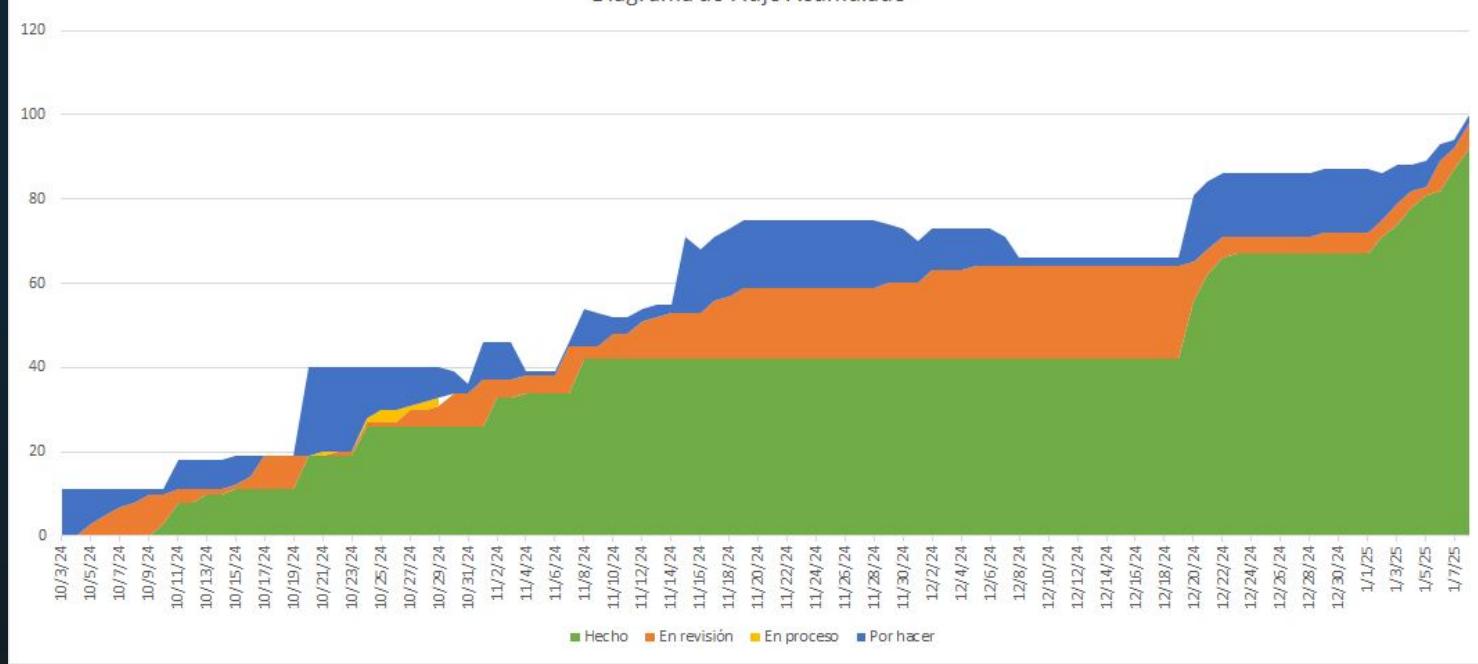
# Macro-tareas

Movimiento de Personaje  
Lanzamiento Orbe  
Rebote orbe  
Batería de Orbe  
Camara (restricciones, seguimiento, perspectiva)  
Diseño de nivel  
Arte (Personaje, fondos y plataformas)  
Sistema de HP  
Ataque básico  
Interfaz (menu y pausa)  
Accesibilidad  
Diseño de enemigos (general y arte)  
Programación de enemigos  
Obstáculos  
Palancas/Puertas  
Dialogos  
Tienda  
Sonido  
Música  
Pulido

# Cronograma

# Trabajo En El Tiempo

Diagrama de Flujo Acumulado



# Mecánicas Principales



Movimiento



Teletransporte



Ataque

# Mecánicas Principales



Punto de  
descanso



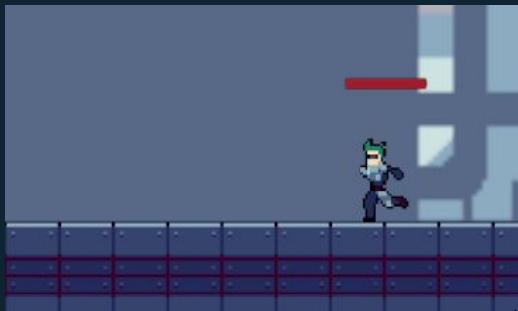
HP Healing  
Cooldown y dinero



Puertas  
láser

# Mecánicas Principales

## Enemigos



Cyborg



Micro-Cyborg



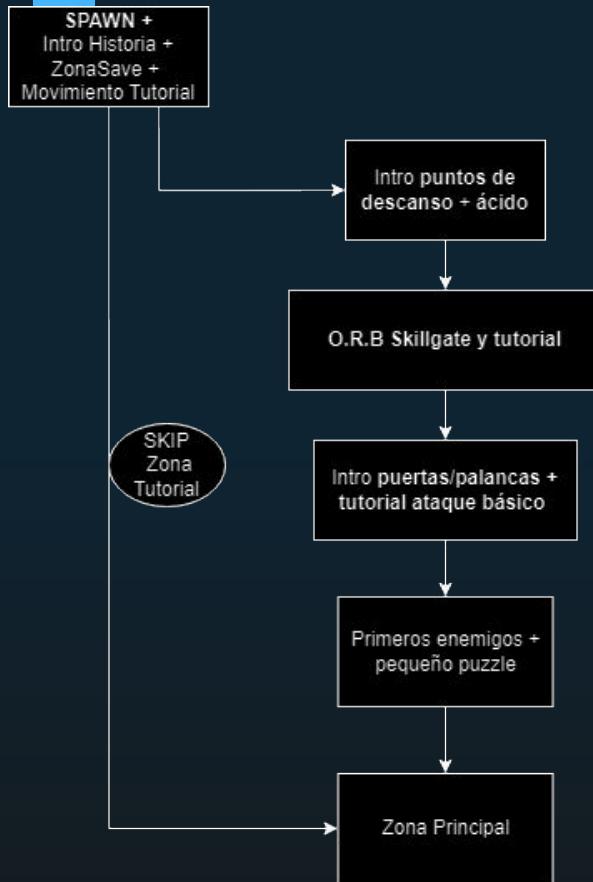
Torretas

# Mecánicas Principales

## Tienda



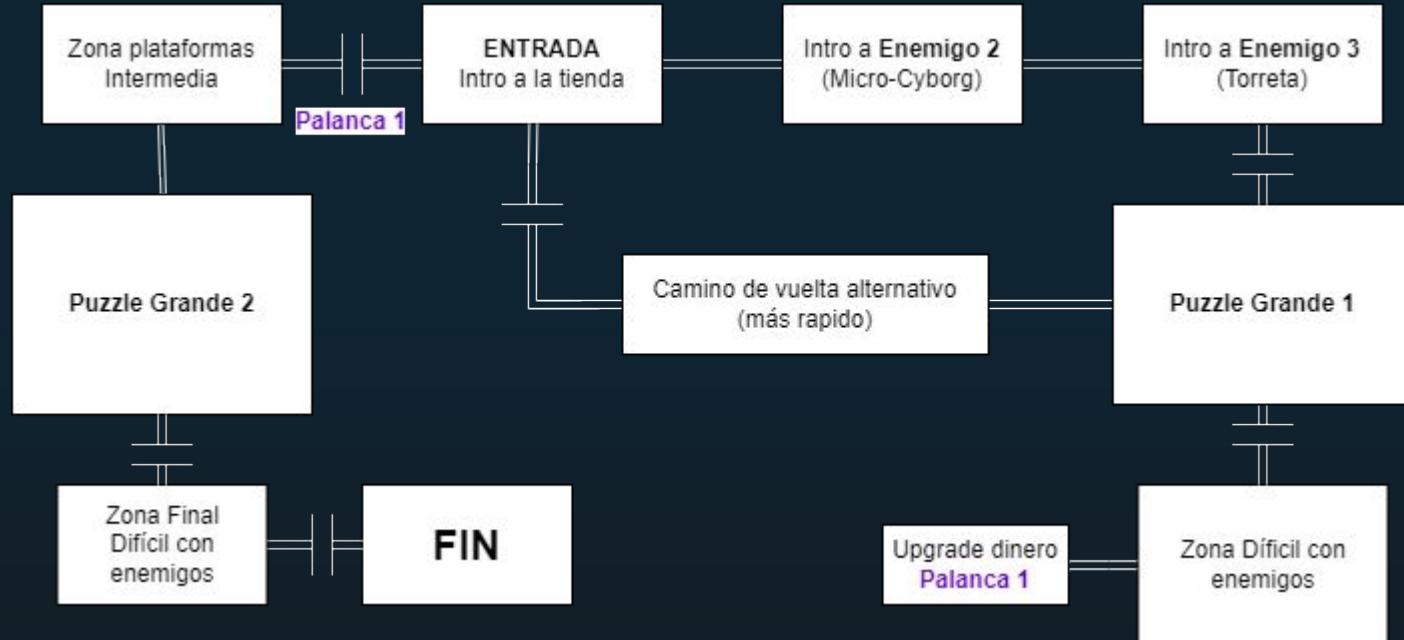
# Nivel



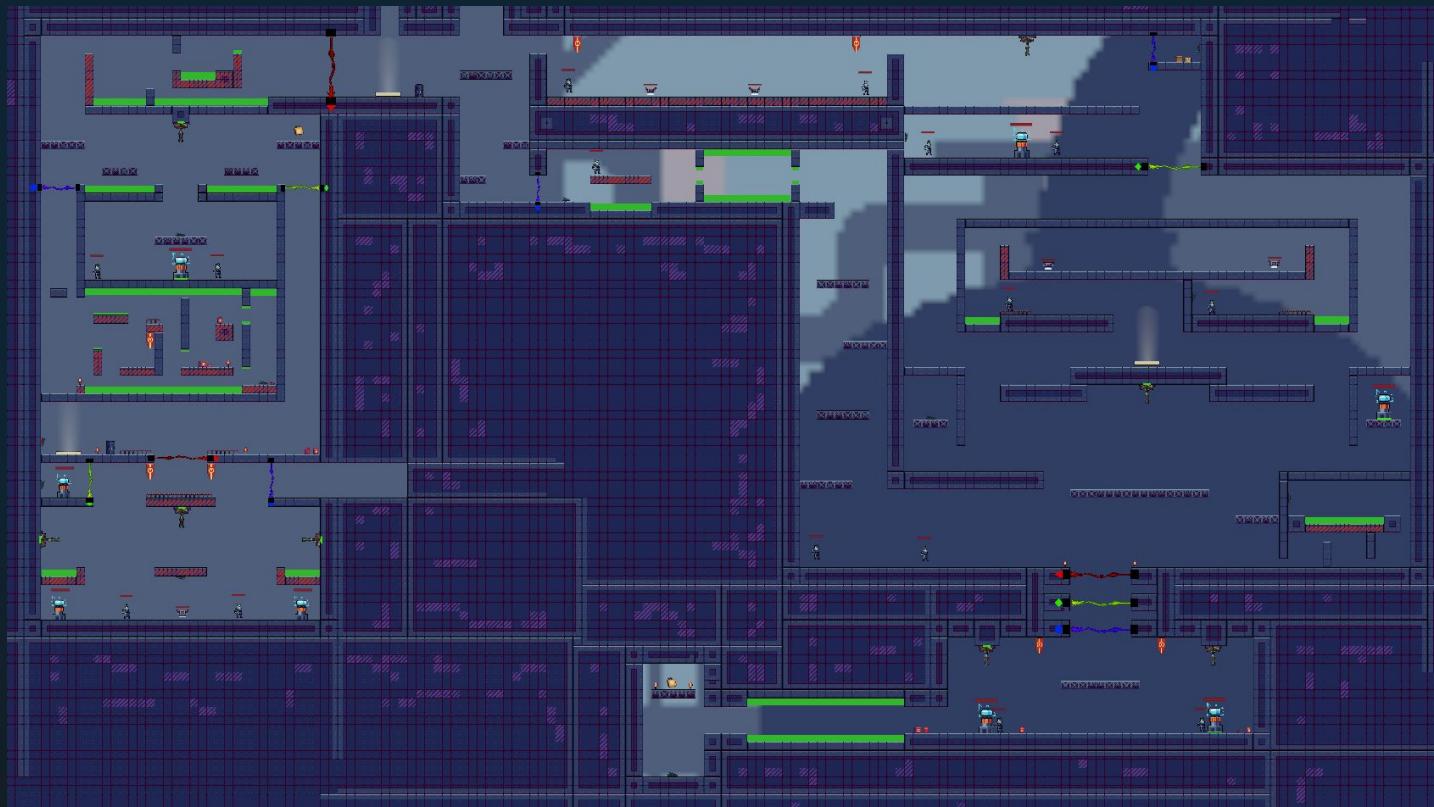
## Zona Tutorial



# Nivel Zona Principal



# Nivel Zona Principal



# Narrativa

Asistente IA

Transcendent  
extended  
Environment  
Management  
Assistant

TXEMA

Dispositivo

Omnidimensional  
Resonance  
Einstein-Rosen  
Bridge

O.R.B

Mega  
corporación

Global  
Access  
Technology  
Enterprise)

GATE

# Arte



# Escenas



# UI

Todos los menus(no GUI)



# NIVEL

Todo lo involucrado en la  
jugabilidad y el nivel



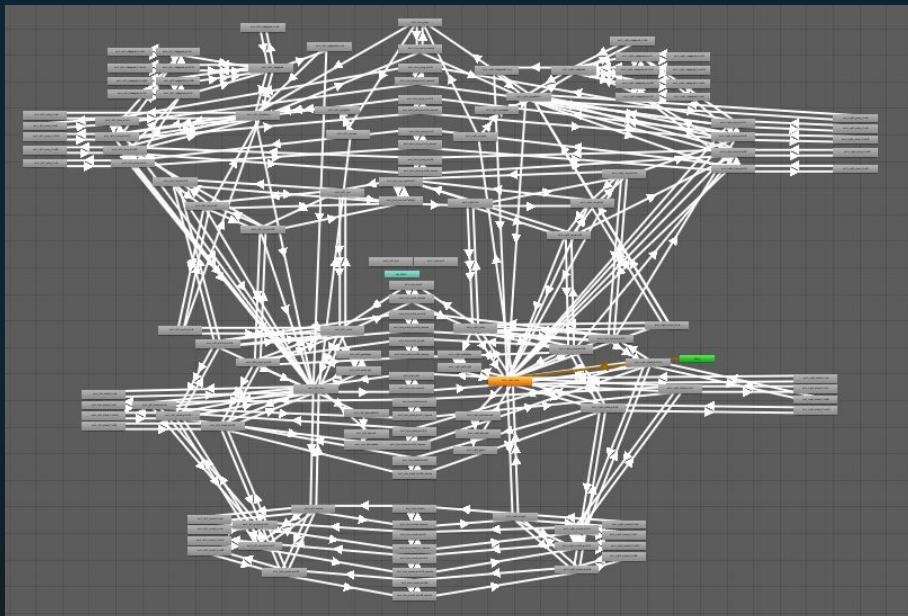
# SCRIPTS

Estructuración en carpetas

- Core
- Dialogues
- Enemies
- Environment
- Player
- UI
- Interfaces
- Physics
- Utils



# ANIMACIONES Y AUTÓMATAS



# GEO

- Nivel de inmersión.
- Diversión o disfrute general.
- Frustración o dificultad percibida.



TXEMA

You just stole an experimental piece of equipment from the evil G.A.T.E corp.

Press 'Enter' to skip

?????

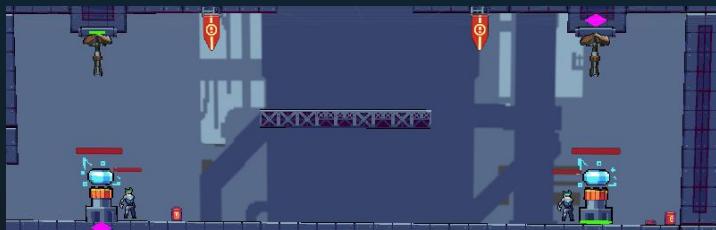
I am the 'Transcendent eXtended Environment Management Assistant', or TXEMA, for short.

Press 'Enter' to skip



# Jugabilidad

- Controles: ¿Son intuitivos y responsivos?
- Dinámica de juego: ¿El rebote del orb, las animaciones del Cyborg, y los desafíos funcionan bien?
- Progresión: ¿Hay una curva de dificultad adecuada?



# Accesibilidad

- Opciones: ¿Hay configuraciones para diferentes niveles de habilidad ?
- Interfaz: ¿Es clara y fácil de entender?
- Inclusividad: ¿El juego es accesible para personas con diferentes necesidades?

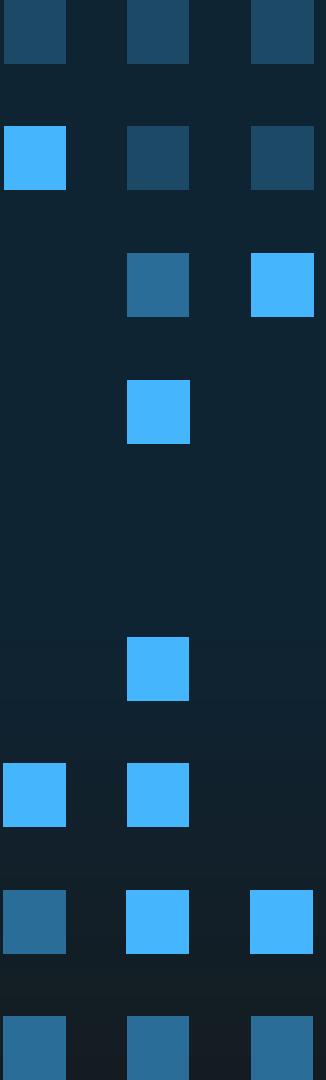




# CONCLUSIONES DE LA ELABORACIÓN DE MEMENTO MACHINA

# PUNTOS FUERTES

- Adaptación al cambio
- Cumplimiento de objetivos clave
- Resolución de problemas



# PUNTOS DÉBILES

- Problemas en Q&A
- Tareas no previstas
- Lentitud en áreas no familiares

# OBJETIVOS CUMPLIDOS

- Desarrollo del núcleo del juego
- Entrega de un producto funcional y pulido
- Aprendizaje y adaptación técnica

# OBJETIVOS PENDIENTES

- Boss
- Sonidos y música

# MEJORAS PROPUESTAS

## BOSS



Terminar el nivel con un desafío

## NIVELES E HISTORIA



Completar el juego

## SONIDOS



Mejorar la integración de música y sonidos

**GRACIAS**