

MEMENTO MACHINA

METROIDVANIA CON
ESTETICA CYBERPUNK

Grupo 14

TABLE OF CONTENTS

01

INTRO
DEMO

02

MECANICAS
DISEÑO DE NIVEL
NARRATIVA
ARTE

03

INGENIERÍA
DEL
SOFTWARE

04

EVALUACIONES

05

CONCLUSIONES

Descripción

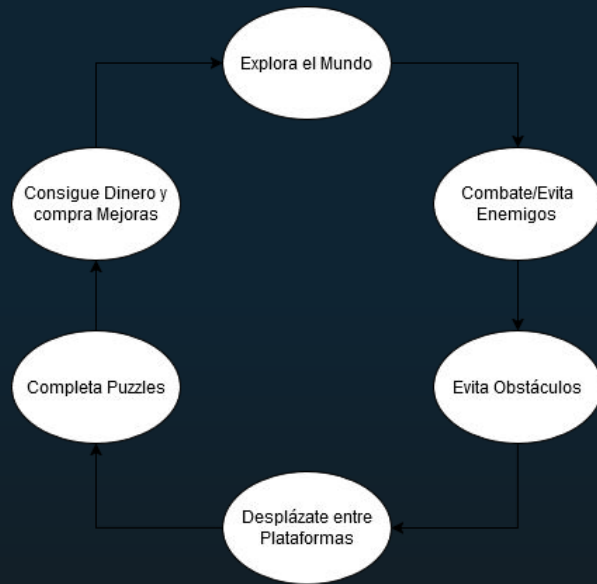
Metroidvania

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.

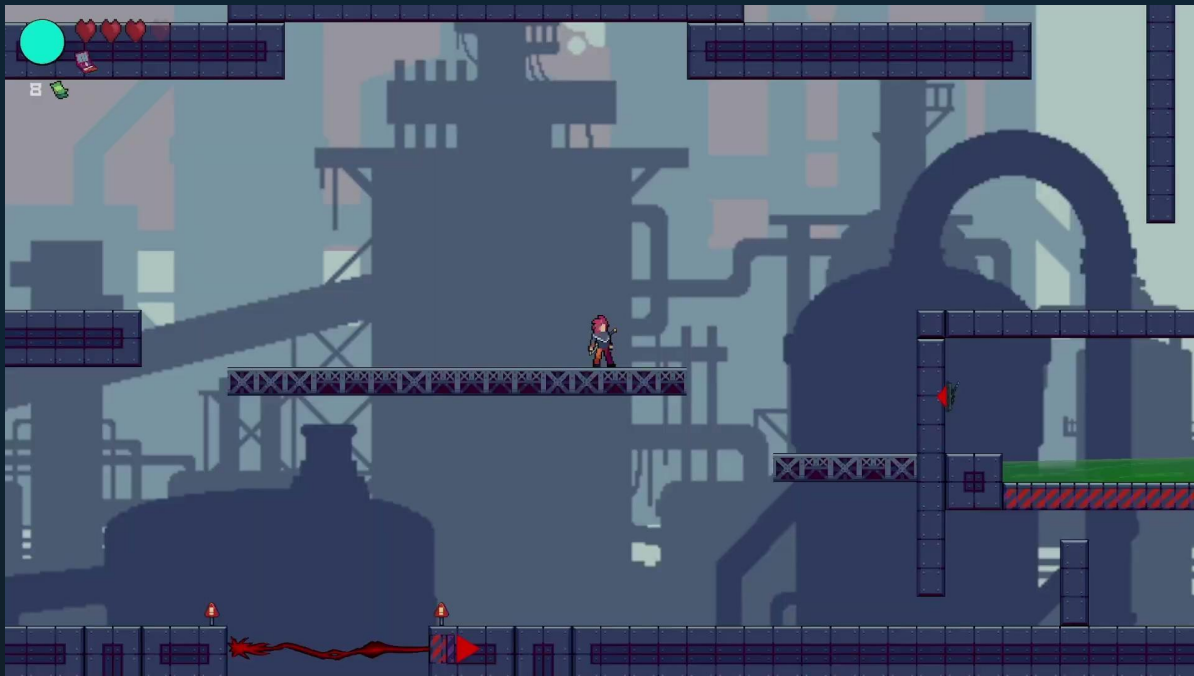
CyberPunk

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/1g1Oxd8AotvPedTmoi0qKqYyxJqCUEeV3/view?usp=sharing>

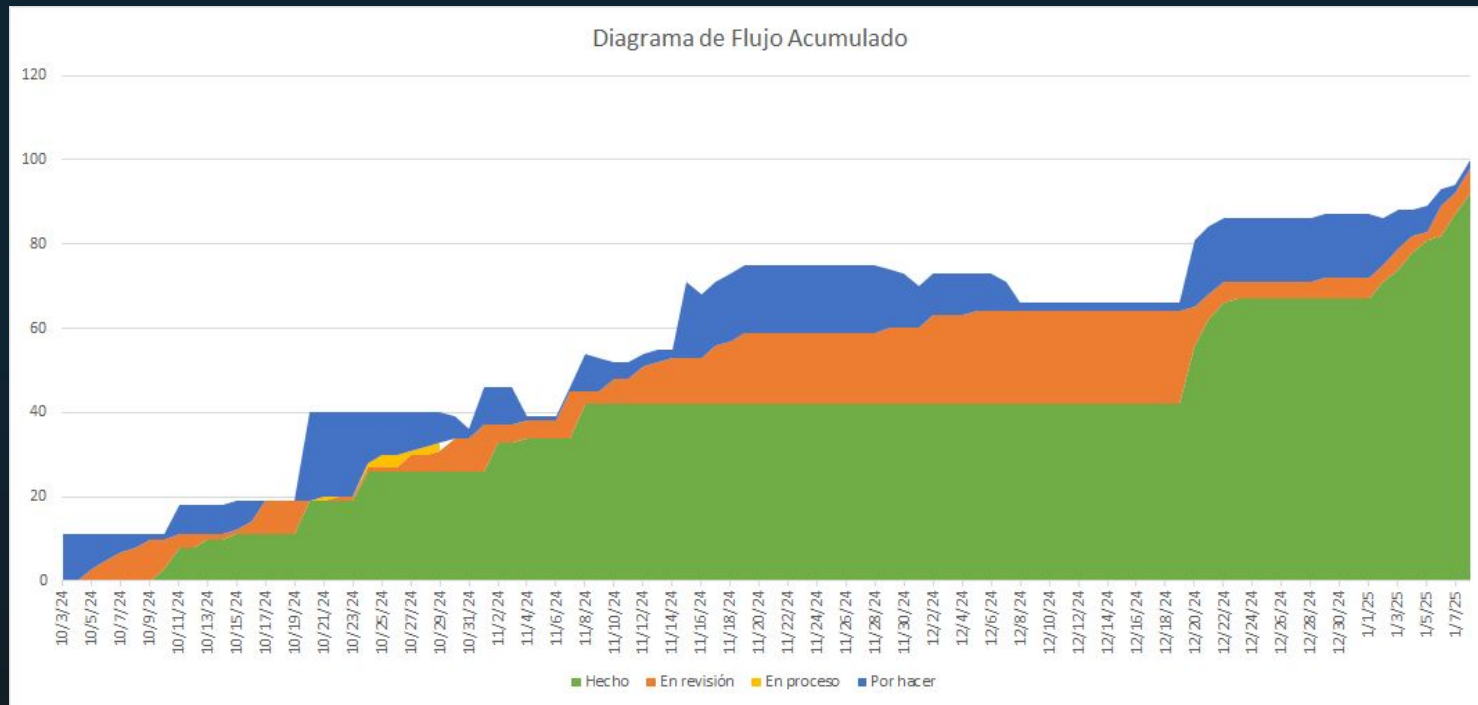
Macro-tareas

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

[illegible]

Trabajo En El Tiempo



Mecánicas Principales



Movimiento



Teletransporte



Ataque

Mecánicas Principales



Punto de
descanso



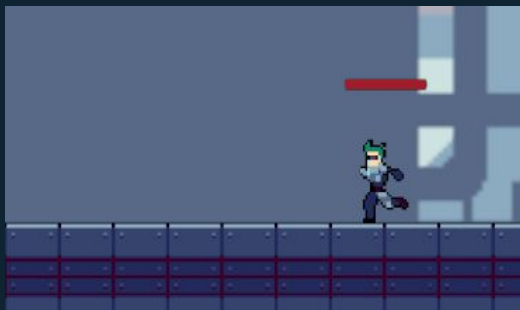
HP Healing
Cooldown y dinero



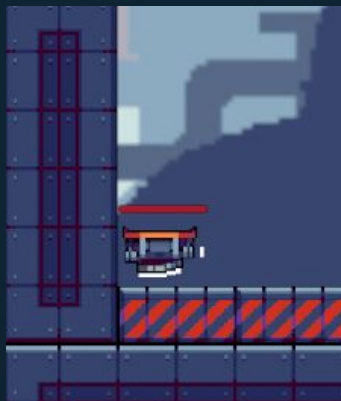
Puertas
láser

Mecánicas Principales

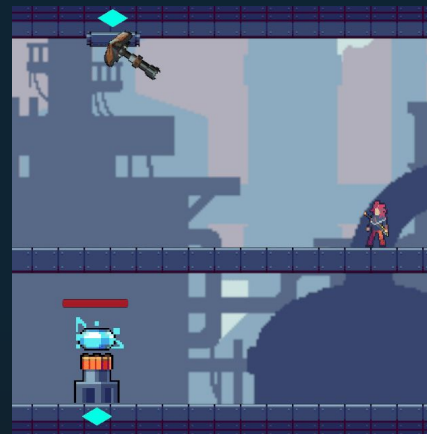
Enemigos



Cyborg



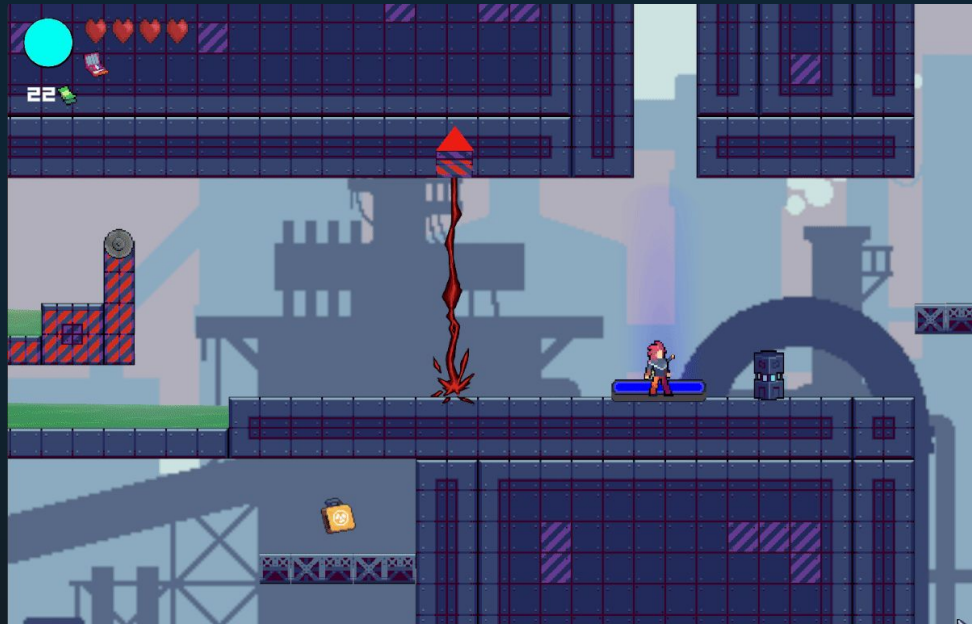
Micro-Cyborg



Torretas

Mecánicas Principales

Tienda



Nivel

SPAWN +
Intro Historia +
ZonaSave +
Movimiento Tutorial

Intro puntos de
descanso + ácido

O.R.B Skillgate y tutorial

Intro puertas/palancas +
tutorial ataque básico

Primeros enemigos +
pequeño puzzle

Zona Principal

SKIP
Zona
Tutorial

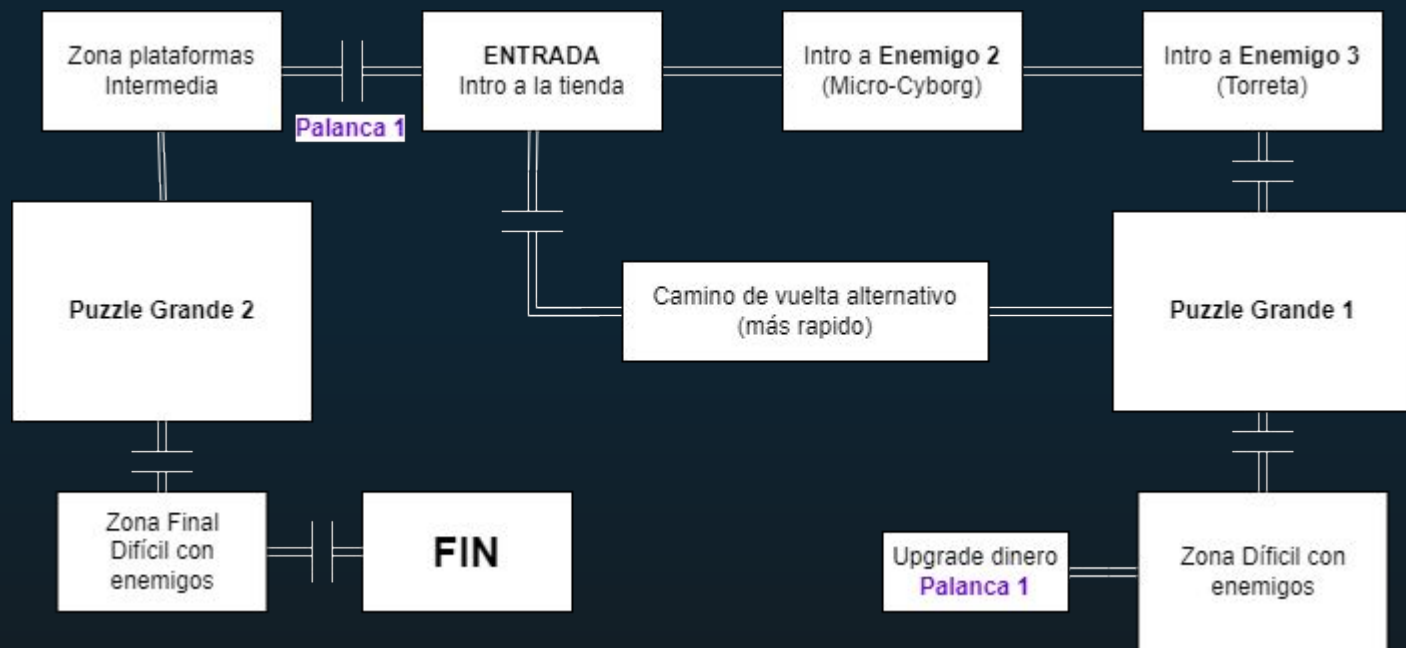


Zona Tutorial



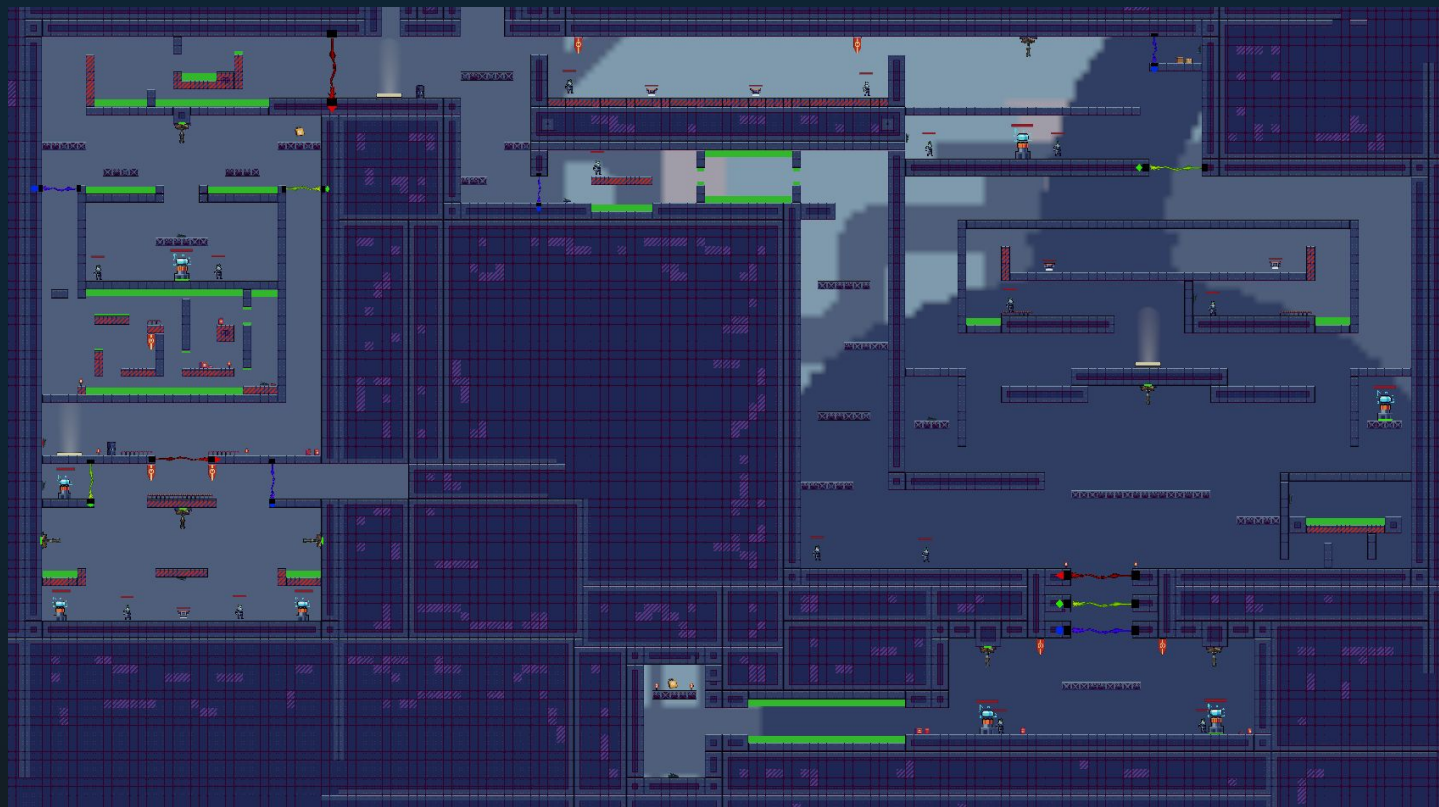
Nivel

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



A decorative grid of squares in three columns and five rows. The top row has three dark blue squares. The second row has a light blue square, a dark blue square, and a dark blue square. The third row has a dark blue square and a light blue square. The fourth row has a light blue square. The fifth row has a light blue square. The text 'Escenas' is centered between the second and third rows.

Escenas

UI

Todos los menus(no GUI)

NIVEL

Todo lo involucrado en la
jugabilidad y el nivel

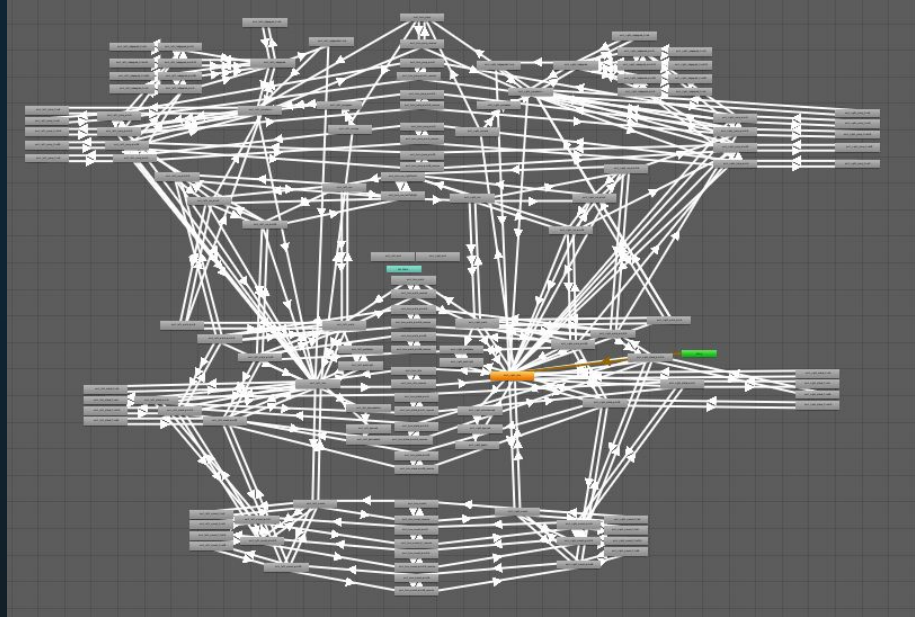
SCRIPTS

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

?????

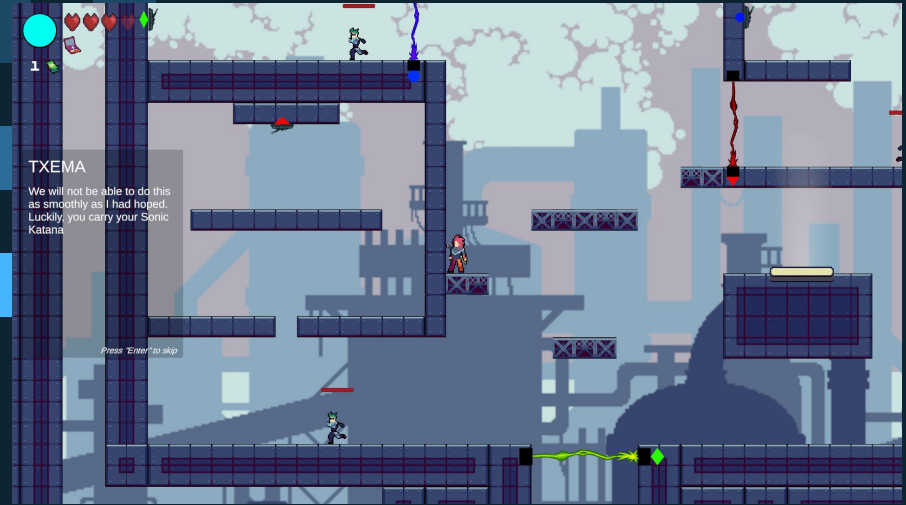
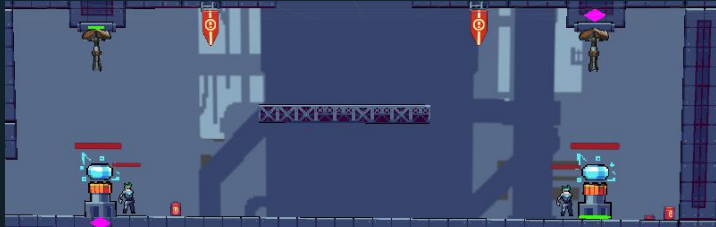
I am the 'Transcendent eXtended Environment Management Assitant', or TXEMA, for short.

Press "Enter" to skip



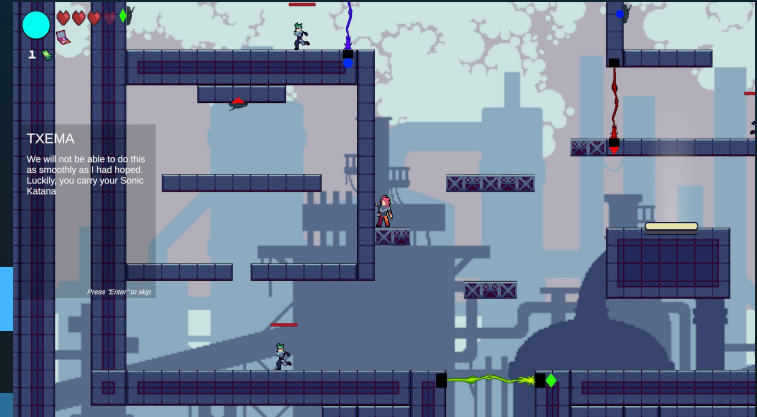
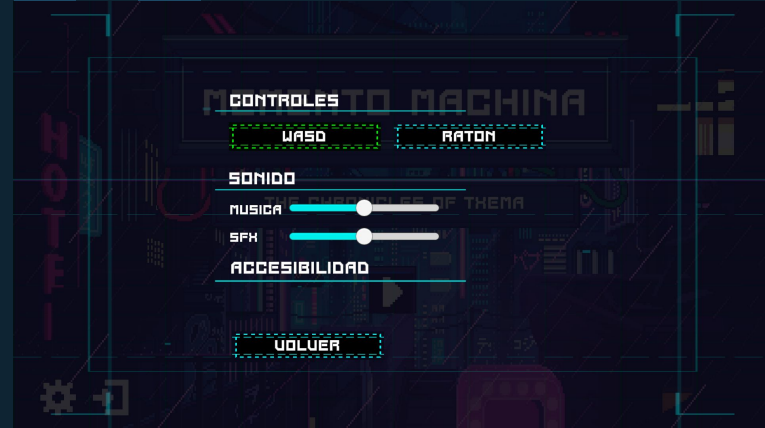
Jugabilidad

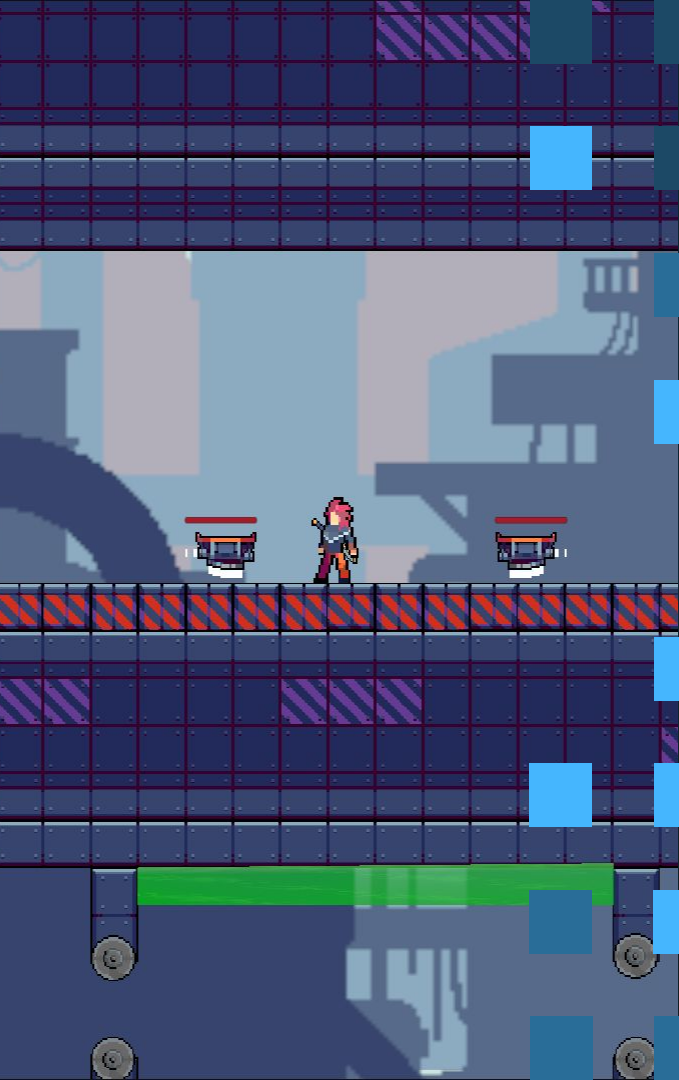
- Controles: ¿Son intuitivos y responsivos?
- Dinámica de juego: ¿El rebote del orb, las animaciones del Cyborg, y los desafíos funcionan bien?
- Progresión: ¿Hay una curva de dificultad adecuada?



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