

Proyecto Para Metodología
Documentación
Arcade Game-Penguin Run

Integrantes

Nahuel Castillo Scrum Master

Esteban Gallar Product Owner

Team de desarrollo:

Facundo Gonzalez Pugantell

Fernando Moya

Franco Lunardi

Ignacio Lobos

ÍNDICE

Entorno de desarrollo Y Datos detallados del juego

.....**3-4**

Referencias históricas

.....

..... **5**

Reuniones

.....

..... **6-7**

Entorno de desarrollo usado: Unity

Elegimos esta plataforma ya que su entorno es muy agradable con el usuario, además posee mucha documentación / tutoriales a los cuales se puede acceder muy fácilmente, también posee su manual el cual está muy bien explicado y detallado

<https://docs.unity3d.com/es/current/Manual/UnityManual.html>

Penguin Run

MAIN IDEA - (IDEA PRINCIPAL)

Un juego casual que sea atractivo a la vista, con una mecánica simple que genere ganas de superarse en cada récord personal establecido a lo largo del juego.

Background – (Mecánica Principal)

Encontraremos a nuestro personaje, un pingüino, inmerso en un mundo congelado que asimila ser el polo sur y en este él debe a través del usuario esquivar obstáculos y enemigos (morsas, estalactitas y estalagmitas) e ir aumentando su cantidad de puntos, score. El personaje a su vez cuenta con vidas las cuales son cuatro, al acabarse sus vidas (cada vez que toca un obstáculo o enemigo se resta uno) el jugador pierde y el juego vuelve a empezar guardando la cantidad de puntos que recolectó hasta ese momento. El movimiento dentro del juego está llevado a cabo mediante el efecto Parallax.

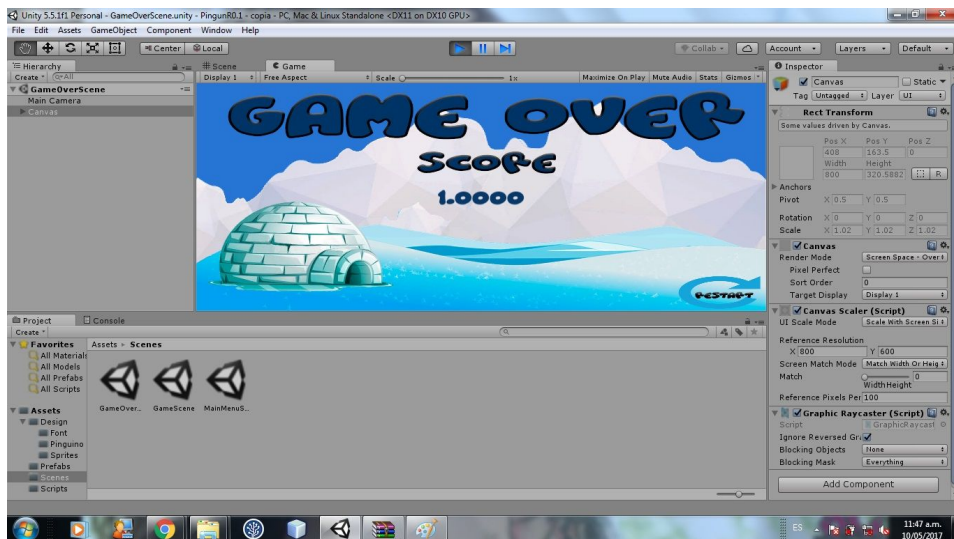
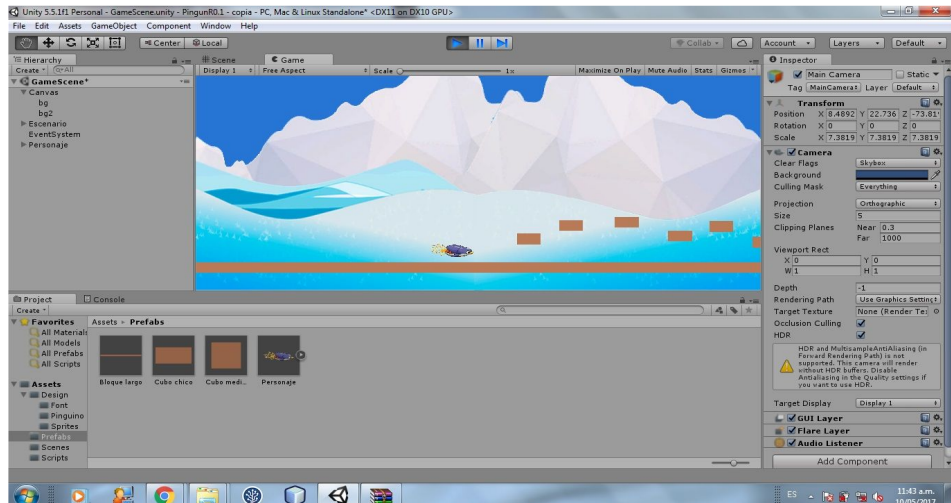
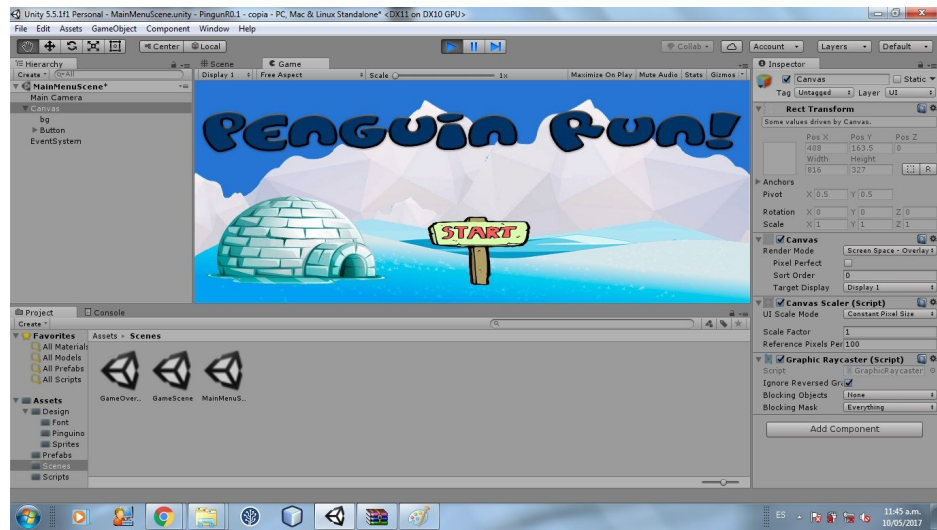
Main Gameplay- (Mecánica Principal)

Esquivar obstáculos malignos y recorrer la mayor distancia posible.

Character -(Descripción del personaje)

El personaje es un Pingüino que se impulsa con un cohete y así cumplir su cometido (Esquivar obstáculos y enemigos y recolectar la mayor cantidad de puntos). El movimiento del personaje es nulo; se produce el efecto de movimiento del mismo mediante el efecto Parallax. Lo que realmente se mueve es el fondo (background).

Capturas (Screenshots)



Referencias Históricas

Primeros juegos de infinity runner:

Los primeros juegos de este tipo datan de 1974 y 1987.

Ejemplos:

‘Speed Race’. Un viejo juego de arcade en blanco y negro lanzado en 1974 en Japón, que nos dejaba controlar un carro de carreras mientras esquivamos a otros vehículos. Mientras más puntaje teníamos, más rápido iba el carro y más angosta era la pista, por lo cual era más difícil evitar obstáculos.

‘3D Worldrunner’, donde hizo debut la vista en tercera persona de un personaje que corre al infinito (en un escenario con profundidad). El título apareció en 1987 y nos ponía en los zapatos de un ‘vaquero espacial’ que esquivo obstáculos y enemigos, y salta sobre precipicios.

<http://www.enter.co/especiales/videojuegos/hub/gameloft/cual-fue-el-primer-runner-de-la-historia/>

Súper Mario Run (Es el juego que más se asemeja a nuestro estilo de juego)

Es un videojuego de plataformas diseñado por Nintendo para dispositivos móviles. Fue anunciado el 7 de septiembre por Shigeru Miyamoto durante la conferencia de Apple en San Francisco. El lanzamiento se dio el 15 de diciembre de 2016 para los dispositivos iOS, mientras que para el sistema Android se lanzó el 23 de marzo de 2017.

Súper Mario Run es un videojuego tridimensional mostrado en un plano de dos dimensiones (es decir dimensión 2.5).

Sistema de Juego

Se trata de un videojuego de plataformas en el cual Mario, personaje protagonista, corre de forma automática de izquierda a derecha, permitiendo de esta forma controlarlo con una sola mano mediante toques en la pantalla para realizar saltos, y si se mantiene el contacto con la pantalla, da saltos más altos. Se mantiene el estilo de otros juegos de la misma serie, donde se debe maniobrar el personaje sobre enemigos, monedas y peligros en el camino. La meta es que el jugador logre que Mario llegue a salvo a través del nivel en curso en el menor tiempo posible.

https://es.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Run

Reunión 22 de abril:

La reunión consistió en revisar tutoriales sobre el entorno en el que nos vamos a manejar, con la idea del juego planteada, luego se designaron los roles:

Nahuel Castillo Scrum Master (encargado de ensamblar el proyecto y la asesoría de cada integrante)

Esteban Gallar Product Owner (encargado de las colisiones de obstáculos del juego)

Team de desarrollo:

Facundo Gonzalez Pugantell (encargado de la pantalla de inicio y final del juego)

Fernando Moya (encargado de la recolección de los objetos (score) del juego)

Franco Lunardi (encargado de el personaje principal del juego)

Ignacio Lobos (encargado del diseño gráfico de cada parte del juego)

Reunión 7 de mayo:

La reunión consistió en comenzar a unir las partes del proyecto, para ver la integración entre ellas comenzando la documentación del proyecto.

-Se realizaron los bocetos de las pantallas de Menú Principal, Escena de Juego y Pantalla de Game Over.

-Se implementó la mayoría del contenido gráfico al proyecto (Sprites, Botones y Fuentes)

-Se implementó un prototipo de la mecánica de movimiento 2D del Player.

-Se hicieron pruebas de concepto para la mecánica de la vida del Player respecto a los obstáculos y Pickups.

Todos Asistieron.

Reunión 17 de junio:

La reunión consistió en ensamblar cambios hechos en el proyecto, para adaptarlo a la versión final.

-Se revisaron bugs

-Se implementaron nuevos Scripts

Todos Asistieron.