

INFORME DE ESTADO DEL PROYECTO

RESUMEN DEL PROYECTO

FECHA DEL INFORME	NOMBRE DEL PROYECTO	PREPARADO POR
Fecha 28/07/2022	Proyecto Final Core Networks <i>The Lord Of Xamino</i> ®	Francisco José Parejo Jiménez

RESUMEN DEL ESTADO

Este es el informe documentado del proyecto final del curso de Core Networks. Adjunto a este informe la versión *Alpha* del proyecto de videojuego *The Lord Of Xamino* ® de manera que se plasma lo que incluye el desarrollo del juego y lo que está pendiente de incluir para las próximas versiones hasta llegar a la *Relase* del mismo.

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

TAREA	% HECHO	FECHA DE VENCIMIENTO		NOTAS
Pitch del videojuego	100%	28/07/2022		Adjuntado en el mismo correo
SpriteSheet <i>Handoor</i>	100%	28/07/2022		
Scroll Parallax <i>Handoor</i>	100%	28/07/2022		
Scripts C# Unity	100%	28/07/2022		
SpriteSheet <i>Kylan</i>	100%	28/07/2022		
Player Controller	100%	28/07/2022		
Animaciones <i>Kylan</i>	90%	28/07/2022		
Camera Follow	100%	28/07/2022		
Level 0 Demo	100%	28/07/2022		
Physics Colliders & Rigidbodies	100%	28/07/2022		
Canvas with Main Menu	100%	28/07/2022		
Items To collect	100%	28/07/2022		
Objects With Items Collects	80%	28/07/2022		
Music & FX Sounds	70%	28/07/2022		
Game View with Items Collected	80%	28/07/2022		Canvas con numero de objetos recolectados
Enemies with animations	70%	28/07/2022		
Level Design <i>Handoor</i>	100%	28/07/2022		
Enemies Animations & Scripts	70%	28/07/2022		

Canvas with Pause Menu	100%	28/07/2022		
Transition in the Scenes with Black Screen & FadeScreen		28/07/2022		

INFORMACIÓN GENERAL DEL PRESUPUESTO

CATEGORÍA	GASTO	% DEL TOTAL	¿SEGÚN LO PREVISTO?	NOTAS
_____	_____	_____	_____	_____

INFORME DETALLADO DEL ESTADO DEL VIDEOJUEGO

Este proyecto tiene como finalidad presentar una primera *Alpha* jugable para testear. Incluye de manera práctica mucho del contenido que se ha dado durante el curso. Así mismo sin ser un videojuego completo en su fase final de desarrollo, tiene la intención y el objetivo de asignar nuevas mecánicas, patrones de diseño y diseño de nuevos niveles de aquí en adelante; convirtiéndose en una *release* para ser publicada en plataformas de juegos como *Play Store* de Android o *Steam*.

Hay previsión de incluirse más variedad de enemigos con sus animaciones y ataques propios. Se añadirán nuevos ítems destruibles que otorgarán recompensas.

Se incluirá un sistema de publicidad que tendrá su cometido, relacionado con una serie de recompensas que podrán ser canjeadas si dicha publicidad es visionada; la localización en la que se encuentra *Kylan* en la *Alpha* es el planeta *Handoor* (que es susceptible de sufrir modificaciones de aquí a la publicación de la fase final del juego), un planeta bello y diverso en vegetación que ha sido invadido por los *Droidums*. También se añadirá *storyboards* de la historia del juego de manera visual para que el jugador encuentre una relación y un vínculo con los personajes y el transcurso de la narrativa.

Además de *Handoor*, habrá otras localizaciones con sus correspondientes diseños propios tanto artísticos como de niveles. Se incorporarán mecánicas nuevas como áreas secretas donde el jugador encontrará recompensas y otros ítems.

Otra característica que se añadirá al protagonista, *Kylan*, será un *PowerUp* que está aún por definir; el cual irá vinculado a un maná que se consumirá cada vez que utilice dicho *PowerUp*. Esta consumición será visual en la UI de la pantalla de juego, para que el jugador sea consciente de cuando está disponible para utilizarse y cuando necesita recargarla a base de recoger pociones repartidas por el mapa del nivel.

Las plataformas móviles también tendrán su protagonismo y se incorporarán en las nuevas localizaciones del juego, añadiéndole un plus de dificultad y de diversión a la hora de avanzar por los niveles.

Concluyendo, *The Lord Of Xamino* ® ha comenzado como un proyecto educativo, y que avanza con el objetivo y la intención de ser un proyecto real.