

UNKNOWN

ENEMIES

Daniel Ayllón Peinado



Daniel Muñoz Rivera

Wei Zheng

Francisco Manuel González Gómez

Laura Hernández Román

Pablo García Sánchez

**GRUPO 4**

Fecha de Entrega: 8 / 1 / 21

***ÍNDICE***

[1.- EQUIPO Y ROLES 3](#_Toc55404050)

[2.- IDEA DEL JUEGO 4](#_Toc55404051)

[2.1.- TABLA RESUMEN 4](#_Toc55404052)

[2.2.- MECÁNICAS 4](#_Toc55404053)

[2.2.- ORIGINALIDAD Y FACTOR DIFERENCIAL 5](#_Toc55404054)

[3.- REQUISITOS 5](#_Toc55404055)

[3.1.- FUNCIONALES 5](#_Toc55404056)

[3.2.- NO FUNCIONALES 5](#_Toc55404057)

[3.3.- DOMINIO 6](#_Toc55404058)

[4.- METODOLOGÍA 6](#_Toc55404059)

[5.- PLANIFICACIÓN 6](#_Toc55404060)

[5.1.- APROXIMACIÓN A LAS TAREAS 6](#_Toc55404061)

[5.2.- MICROSOFT PROJECT 6](#_Toc55404062)

[5.3.- DIAGRAMAS 6](#_Toc55404063)

[5.- DESARROLLO DEL JUEGO 6](#_Toc55404064)

[6.- BIBLIOGRAFÍA 7](#_Toc55404065)

***ÍNDICE DE FIGURAS***

**No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.**

# 1.- EQUIPO Y ROLES

**Francisco Manuel González Gómez** Gestor de proyectos

**Pablo García Sánchez**  Arte / UI Designer

**Wei Zheng** Level Designer / Programador Jefe

**Daniel Muñoz Rivera**  Game Designer / Usabilidad

**Daniel Ayllón Peinado**  Tester / Programador

**Laura Hernández Román** Arte

# 2.- IDEA DEL JUEGO

## 2.1.- TABLA RESUMEN

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NOMBRE** | Unknown Enemies | Defiende a tu reino del ataque de… ¡¿Bicicletas?! ¡¿Edificios?!    Derrota a los extraños enemigos que se acercan a la puerta fronteriza. Coloca con cabeza tus unidades para evitar que avancen en los sinuosos caminos de las Afueras.  Esperemos que lo siguiente no sea un helicóptero Apache… |
| **GÉNERO** | Tower Defense |
| **TEMÁTICA** | Aleatoriedad |
| **RED** | Juego en Solitario Offline |
| **PLATAFORMA** | PC |
| **JUEGOS RELACIONADOS** | * Pokemon Tower Defense * Plantas vs Zombies | |
| **ESTILO**  **VISUAL** | 3D, con estilo Voxel (Minecraft y similares), tanto en escenario como en personajes. El escenario será único y se buscará destacar los caminos por donde pasan las unidades. | |
| **PÚBLICO OBJETIVO** | 12-18 años. PEGI 12 | |
| **IDIOMA** | Español | |

## 2.2.- MECÁNICAS

El juego consiste en un único nivel, que representa la puerta fronteriza de nuestro reino. Para llegar a esta puerta, hay varios caminos, defendidos por las tropas reales. Los caminos no son rectos, pero todos desembocan en la puerta, que es tu última línea de defensa.

El jugador debe colocar diversas trampas, soldados y artilugios por doquier para repeler los ataques enemigos. Las unidades disponibles: Torre con Arqueros, Catapulta, Pilar Mágico y algunas otras. Estas unidades se pueden mejorar con Oro. No hay un número límite de unidades.

Cada Oleada la protagoniza una nueva horda de enemigos, con características distintas al resto. Por ejemplo, una sandía rodará y se chocará contra tus unidades, resistiendo bastantes golpes, pero su gran tamaño la hace ser lenta. En la última oleada, aparecerá un gran enemigo en forma de Jefe, que será una versión mejorada de una de estas unidades, con estadísticas infladas.

El jugador pierde si los enemigos destruyen la puerta (barra de vida). El juego avanza por hordas, y se consigue ganar si aguantas 3 Oleadas.

## 2.2.- ORIGINALIDAD Y FACTOR DIFERENCIAL

Los Tower Defense se caracterizan por saber de antemano las unidades enemigas y avanzar con ese conocimiento entre rondas. En nuestro caso, queremos todo lo contrario: buscamos rondas largas en las que debas aprender a manejar a ese enemigo concreto.

Las unidades están pensadas para ser resistentes y efectivas, para así evitar una derrota segura. Sin embargo, equivocarte con la estrategia penaliza bastante, pero no está todo perdido, ya que las rondas son largas.

Este concepto novedoso atraerá a los jugadores, por su irreverencia a la hora de desplegar unidades y el constante aprendizaje que supone enfrentarse a nuevos enemigos, además del propio factor sorpresa.

# 3.- REQUISITOS

## 3.1.- FUNCIONALES

* **CAPILLA**: Usar el silencio

## 3.2.- NO FUNCIONALES

* **COSTS**: Debemos costear la licencia de Unity.
* **USABILITY**: El jugador debe ser capaz de navegar por el juego y por los menús, sin perderse y sin tener problemas
* **INTEGRITY**: El jugador debe poder jugar una partida completa sin errores.
* **PERFORMANCE**: El juego no debe consumir muchos recursos.

## 3.3.- DOMINIO

* **PROGRAMMING**: El juego se programará con el software Unity
* **ASSETS**: Los assets visuales del juego se harán usando el software 3dsMax.

# 4.- METODOLOGÍA

La metodología elegida será Scrumban. En esta metodología, definimos una serie de Sprints, que son tramos temporales en los que debemos realizar una serie de actividades. En estos Sprints, se deben realizar una serie de tareas, en forma de tarjetas Kanban. Hay reuniones semanales, y reuniones finales para cada Sprint.

Los roles de Scrumban coinciden con los de Scrum: Product Owner (representado por el profesor que ha propuesto esta práctica) y Scrum Master (representado por nuestro Gestor de Proyecto, Fran).

La herramienta para llevarla a cabo es Trello. En nuestro tablero, encontramos las tareas de los Sprints (Scrum) definidas mediante tarjetas (Kanban) que irán pasando por las secciones To Do, Doing y Done. Las reuniones semanales se registran en una columna (todos los miércoles). Las reuniones de final de Sprint se realizan un día antes de la fecha propuesta.

# 5.- PLANIFICACIÓN

## 5.1.- APROXIMACIÓN A LAS TAREAS

## 5.2.- MICROSOFT PROJECT

## 5.3.- DIAGRAMAS

# 5.- DESARROLLO DEL JUEGO

# 6.- BIBLIOGRAFÍA