

Alberto el pingüino: La Colonia perdida

Contenido

- Descripción principal del videojuego: ¡Bienvenido a un emocionante viaje a través de un mundo nevado y misterioso en nuestro nuevo juego de plataformas! Viviremos en una aventura con nuestro protagonista, un pingüino llamado Alberto, quien lamentablemente ha perdido a su familia. Alberto está decidido a reunirse con ellos y, para hacerlo, deberá recorrer un mundo cubierto de nieve.

A medida que Alberto avanza por el mundo, se encontrará con una serie de desafíos emocionantes y enemigos que intentarán detenerlo en su búsqueda. A lo largo de su viaje, descubrirá pistas y secretos que lo llevarán más cerca de la verdad detrás de la desaparición de su familia.

¿Tienes lo que se necesita para ayudar a Alberto a resolver el misterio, rescatar a su familia? Acompaña a nuestro valiente pingüino en esta emocionante aventura a través de un mundo nevado lleno de desafíos y sorpresas. ¡La aventura comienza ahora!

- Objetivos: Completar los niveles, avanzando, explotando y evitando a los enemigos con el fin de llegar a una última pantalla en la que estará el secuestrador de tu familia. Acaba con él y rescata a tu familia.
- Narrativa y personajes: Sobrevivir en un mundo y rescatar a su familia. Los distintos personajes son el pingüino(personaje principal) y sus depredadores naturales (orcas, petreles, leopardos marinos).
- Mecánica principal de juego: Un juego de plataformas, caminar, saltar, deslizarse y nadar.
- Género y referencias a juegos previos: En el movimiento nos hemos inspirado principalmente en el "Super Mario Bros" clásico. En cuanto a la mecánica de deslizarse nos hemos inspirado en el traje de pingüino del "New Super Mario Bros Wii". En el sistema de vida nos hemos inspirado en "The Binding of Isaac"



Instrucciones sobre la planificación

Contenido Product Backlog:

- Macro-tareas (big issues):
 - Diseño de las mecánicas de todos los personajes:
 - Pinguino: saltar, avanzar, retroceder, deslizarse,(ataque a distancia).
 - Orca: Saltar del agua, avanzar y retroceder.
 - Petereles: volar, atacar
 - Leopardos marinos: avanzar, retroceder.

Interfaz:

Marcador de impactos y número de vidas y puntos.
Panta

Diseño gráfico de los niveles:

Diseño de los distintos tipos de suelo y las mecánicas que los personajes adquieren al estar en ese suelo: Nieve hielo (agua si avanzamos óptimamente).

Diseño del sistema de puntuación y vida:

Plantear cuánta vida va a tener Alberto dentro del nivel, es decir, cuántos impactos va a poder recibir antes de perder una vida y el daño que recibe de cada enemigo. También cuántas vidas va a tener. Queremos implementar un sistema de cura de vida para recuperar si consumes ciertos elementos en el nivel (sardinas, krill). También plantear cómo va a ir el sistema de puntuación y si recuperas una vida con una cantidad determinada de puntos.

Menús variados:

Desarrollar los distintos menús como pausa, inicio, página de muerte.

- Cronograma en escala de semanas:

Iteración 1: en esta iteración planificamos y repartimos entre los miembros del grupo las tareas, según los roles asignados para crear el concepto de nuestro juego. Estimación de 1 semana.

Iteración 2: en esta iteración empezamos a desarrollar las tareas propuestas, comprobando y revisando el funcionamiento del juego con pruebas unitarias. Estimación entre 1 y 2 semanas.

Iteración 3: en esta iteración vemos si podemos añadir alguna funcionalidad más al juego para mejorarlo (como niveles extra o nuevas mecánicas de los personajes) y corregir posibles problemas que surgieran a la hora de implementar estas nuevas mecánicas. Estimación entre 1 y 2 semanas.

Iteración 4: en esta iteración hacemos evaluaciones y mejoramos aquellos aspectos del juego que no requieran de mucho trabajo (si los hubiera), como audio distorsionado o interfaces borrosas. Estimación de 1 semana.

- Entregable (1 iteración): diseño, pulir el nivel (que pueda llegar al final)

- (2 iteración): pulir el dash

- Roles y responsabilidades de cada miembro:

Team lead: (Responsable de la gestión de su equipo) Alvaro

Programmers: (Encargado de la programación de los niveles, funcionamiento de los personajes, etc.) Ruben

Level designers: (Encargado de diseñar los niveles de juego y su interfaz)

Miguel, Jorge, Rodrigo, Ruben

Quality assessment: (Encargado de evaluar la calidad y jugabilidad del juego)
Gabi.

- Lista de recursos necesarios (herramientas software) Unity, visualStudio,pixelArt

Contenido primera iteración:

- Estructura a Kanban
- Tareas en formato tarjeta
 - + Título
 - + Descripción/Pasos
 - + Validación