

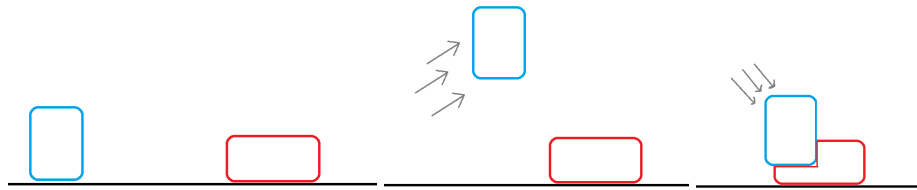
Alberto el pingüino: La Colonia perdida

CONTENIDO

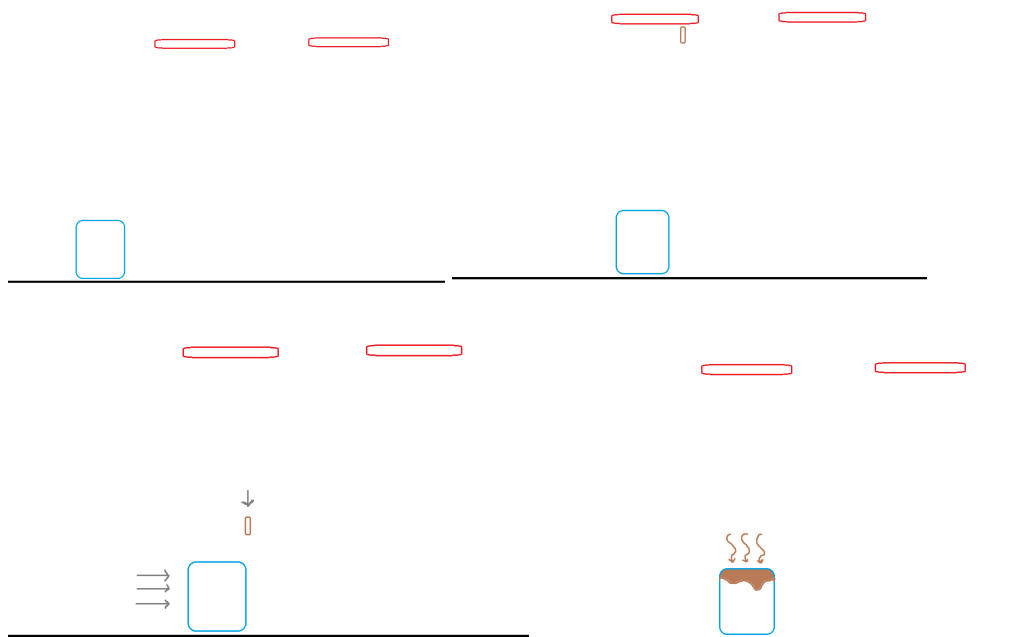
- **Descripción principal del videojuego:** ¡Bienvenido a un emocionante viaje a través de un mundo nevado y misterioso en nuestro nuevo juego de plataformas! Viviremos en una aventura con nuestro protagonista, un pingüino llamado Alberto, quien lamentablemente ha perdido a su familia. Alberto está decidido 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).
- **Jugadores objetivos:**
 - Jugadores de todas las edades: jugadores de todas las edades, desde niños pequeños hasta adultos.
 - Jugadores casuales: “Alberto el pingüino” es un juego con mecánicas sencillas y con poca dificultad lo convierte en una opción ideal para cualquier tipo de jugador, ya sea experimentado o casual.
 - Fanáticos por los juegos de plataforma
- **Motivadores:** el principal motivador en este juego es pasarse el nivel, además de intentar completarlo con la puntuación más alta, la cual se conseguirá recogiendo “coins” o eliminando enemigos.
- **Mecánica principal de juego:** un juego de plataformas, caminar, saltar, deslizarse y nadar.

Mecánicas principales

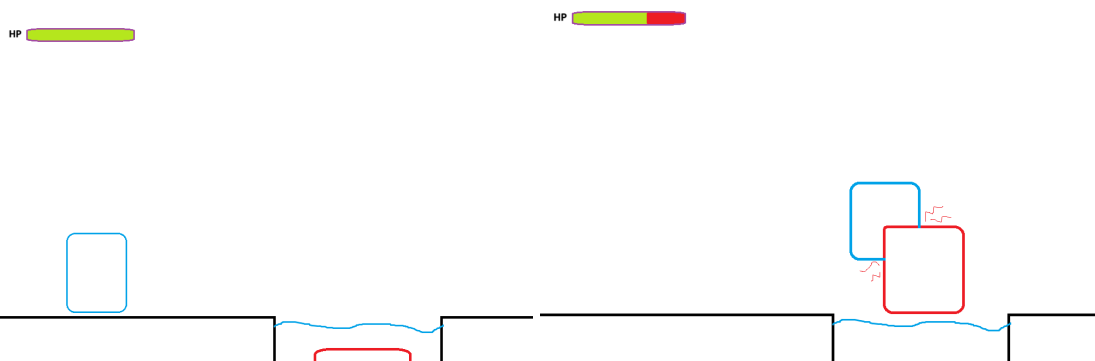
Salto y eliminación de enemigo en la tierra



Enemigos voladores que si te da su proyectil te ralentiza

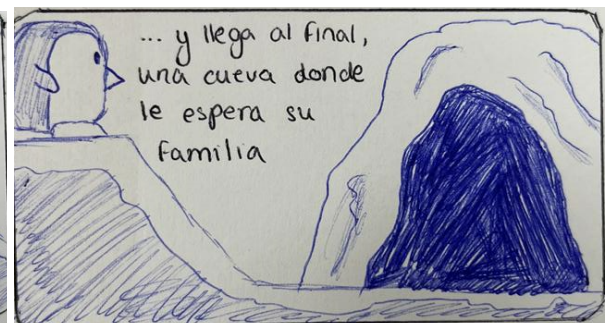
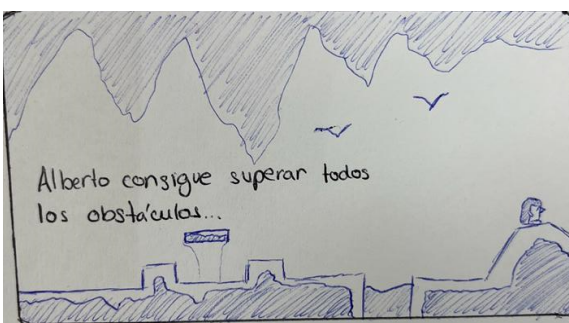
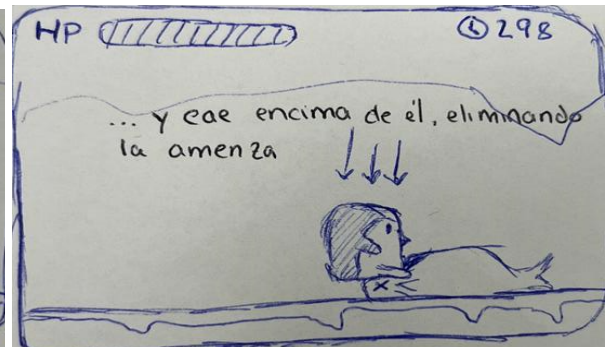
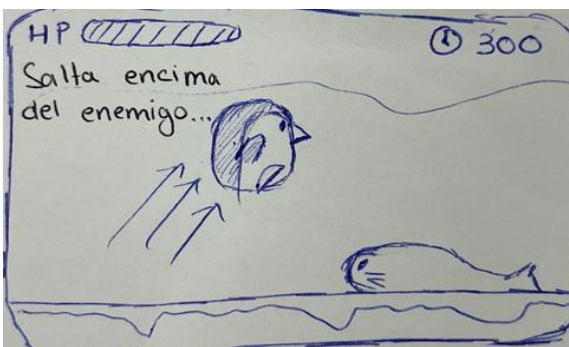
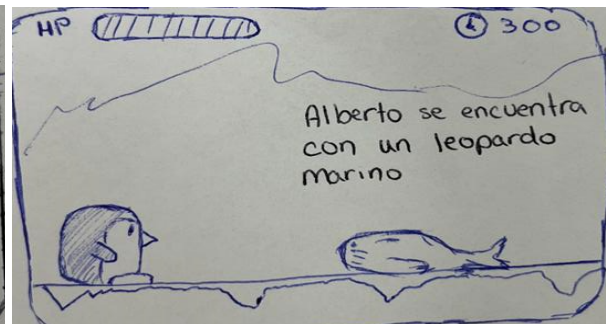
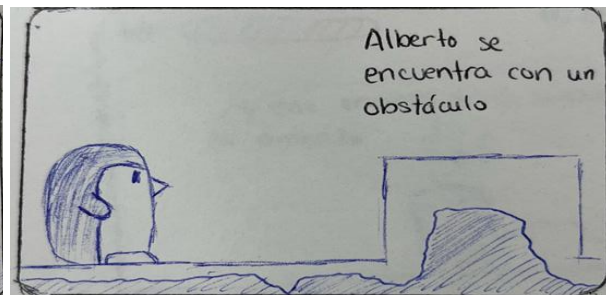
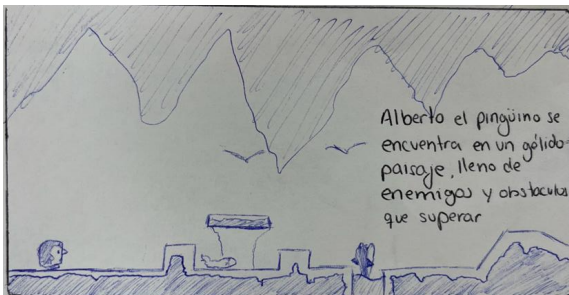


Daño recibido por un enemigo que sale del agua y cura mediante un objeto encontrado en el nivel





- Storyboard:



- **Género y referencias a juegos previos:** en el movimiento nos hemos inspirado principalmente en el clásico “Super Mario Bros”. 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” y en las curas en juegos como el “Kirby’s Dreamland”.



- **Organización del equipo:**
 - Team lead (responsable de la gestión de su equipo): Gabi
 - Programmers (encargados de la programación de los niveles, funcionamiento de los personajes, etc.): Rubén
 - Level designers (encargados de diseñar los niveles de juego y su interfaz): Miguel, Jorge, Rodrigo, Rubén
 - Quality assessment: (encargados de evaluar la calidad y jugabilidad del juego) Álvaro.

INSTRUCCIONES SOBRE LA PLANIFICACIÓN

1. Contenido Product Backlog:

a. Macro-tareas (big issues):

i. Diseño de las mecánicas de todos los personajes:

- Pingüino: saltar, avanzar, retroceder, deslizarse, (ataque a distancia).
- Orca: Saltar.
- Petreles: volar, atacar
- Leopardos marinos: avanzar, retroceder.
- Krill: estático.
- Sardina: estático o saltar.

ii. Interfaz:

- Marcador de impactos y número de vidas y puntos.

iii. 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).

iv. 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.

v. Menús variados: desarrollar los distintos menús como pausa, inicio, página de muerte, etc.

b. 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.

Semana del 2 de octubre:

- Storyboard digital mecánicas
- Storyboard en digital narrativa
- Documentación extensa sobre el juego
- Acordar el sistema de puntuación y de vidas
- Acordar cuantos tipos de suelo vamos a tener.

Semana del 9 de octubre:

- Mecánica del pingüino (salto, desplazamiento)
- Mecánica de la orca (salto)
- Mecánica del petrel (movimiento)
- Mecánica del leopardo marino (movimiento)
- Diseño del suelo
- Diseño del nivel de prueba (en papel)
- Diseño de las sardinas
- Diseño del krill
- Diseño mecanica sardina

Semana del 16 de octubre:

- Pasar el nivel de prueba a unity
- Interacción de los personajes con los distintos tipos de suelo.
- Ataque de los enemigos

- 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.

c. Entregable:

- i. 1ª iteración: diseño, pulir el nivel (se pretende lograr que pueda llegar al final).
- ii. 2ª iteración: pulir el dash

d. Roles y responsabilidades de cada miembro:

Team lead (responsable de la gestión de su equipo): Gabi
 Programmers (encargados de la programación de los niveles, funcionamiento de los personajes, etc.): Rubén
 Level designers (encargados de diseñar los niveles de juego y su interfaz): Miguel, Jorge, Rodrigo, Rubén
 Quality assessment: (encargados de evaluar la calidad y jugabilidad del juego) Álvaro.

- e. Lista de recursos necesarios (herramientas software): Unity, Visual Studio, Pixel Art, alguna herramienta web que necesitemos, etc.

2. **Contenido segunda iteración:** [link al Trello con las tareas y las distintas agrupaciones para las tareas.](#)