

Super Mario:Lost Kingdoms



World Nine

Ninetendo

Tag line

Frontiers / Plataformero

Enlaces a la presentación

Canva 0: [Hito 1](#)



Equipo de desarrollo:

- Guillermo Isaac Ramos Medina
- Ferran Escribá Cufí
- Rodrigo Ceña Álvarez
- Jaime Nieto Méndez

Última Actualización: 25/09/2025

1 Resumen

1.1 Descripción

Super Mario: Lost Kingdoms es un juego en el que Mario avanza sin necesidad de indicaciones de dirección. Se moverá hacia la derecha y aparecerán obstáculos y enemigos por su camino que deberán ser confrontados. Mario podrá obtener un número de Power-Ups que darán una ventaja al jugador e incluso habilidades para explorar zonas que antes no se podrían. Después de cada nivel el protagonista se enfrentará a diversos jefes que lanzarán ataques que deberán ser evitados.

1.2 Género

Plataformero y runner.

1.3 Público Objetivo

PEGI 3: capaz de jugar plataformeros, fácil de jugar pero complicado de dominar.

1.4 Setting

Super Mario llega al mundo de la Antigua Roma por una tubería. En él verá como el dios del inframundo Hades secuestra a su hijo Zagreus. Mario entonces decidirá recorrer los distintos mundos basados en las mitologías romana, egipcia y griega en ese orden. Mario correrá sin parar hacia la derecha a través de clásicos niveles al estilo Mario, basados en las diferentes mitologías hasta llegar al final. Sin embargo, estos niveles estarán llenos de enemigos que tratarán de frenarle, incluidos los mismos dioses. Aún así, gracias a diversos Power-Ups por el nivel y a su capacidad para sobrepasarlos se podrá llegar al final de cada nivel y completar su misión de rescatar a Zagreus.

1.5 Características principales

- Haz que Mario salte cuanto más presiones el botón de salto, enfrenta enemigos, salta sobre plataformas para llegar al final.
- Recoge monedas para obtener una mayor puntuación al terminar el nivel.
- Recoge las monedas coleccionables para completar el nivel.
- Múltiples jefes a los que enfrentarte y obtener poderes nuevos.
- Estilo pixel art de 32 bits, con arte colorido y personajes diversos y vívidos.

2 Gameplay

2.1 Objetivo del juego

El objetivo del juego es superar todos los niveles y conseguir la mayor cantidad de puntos posible.

En cada nivel habrá enemigos que derrotar que darán puntos que se sumarán al total. También se pueden esquivar, pero entonces no sumarán puntos.

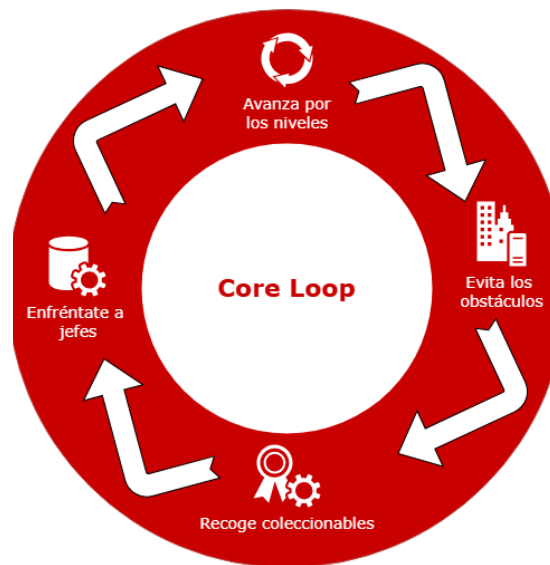
El juego termina al completar todos los niveles, derrotar a los bosses y haber rescatado a Zagreus. La puntuación obtenida se usará para actualizar la puntuación máxima.

2.2 Core loops

Mientras el jugador está en un nivel, el core loop es el siguiente:

1. Evitar o derrotar a los enemigos por el camino
2. Recoger monedas y monedas secretas.
3. Llegar al punto más alto de la bandera

Dentro del core loop principal de juego se pueden incluir las acciones de matar enemigos, recoger monedas y objetos para mejorar la puntuación, con el objetivo de superar la puntuación máxima.



3 Mecánicas

3.1 Salto Básico

El jugador se encarga de controlar el salto de Mario, tendrá que estar en contacto con una superficie para realizar un salto. Si Mario salta estando encima de un Goomba o un Koopa, dicho enemigo será eliminado. Si Mario choca desde abajo con un bloque al saltar, tendrá diferentes interacciones dependiendo del tipo de bloque: si es un bloque "?", soltará lo que tenga en su interior (Power-Up, monedas, etc); si es un bloque destructible, en caso de que Mario esté en tamaño grande, el bloque se destruirá.

Parámetro	Descripción	Unidad
Altura de salto	Altura que salta Mario en proporción al tiempo presionado	m
Tiempo presionado	Tiempo que tiene que presionar el jugador al botón de salto	s
Altura máxima de salto	Altura máxima que puede saltar Mario	m

3.2 Movimiento Horizontal

El personaje controlado por el jugador se moverá automáticamente en la dirección hacia la derecha. En caso de encontrarse con un obstáculo pequeño (como un desnivel no muy alto, un goomba o un koopa.) lo saltará automáticamente con una pequeña acrobacia. En caso de que el obstáculo sea de mayor tamaño Mario se detendrá esperando que el jugador salte. En caso de que el obstáculo tenga pinchos Mario caerá en la burbuja.

Parámetro	Descripción	Unidad
Velocidad	Velocidad máxima con la que se mueve el personaje en cada dirección.	m/s

3.3 Burbujas

Cuando el jugador muere, ya sea por ser derrotado por enemigos o por caer al vacío,

entrará en una burbuja que arrastrará al jugador hacia el inicio del nivel.

Durante el trayecto, el jugador puede pulsar un botón para salir de la burbuja, y continuar el nivel en su posición actual. Siempre que el jugador caiga dentro de la burbuja su tamaño será el más pequeño (Ver [Tamaños de Mario](#)).

Hay 2 burbujas por cada nivel.

Cuando el jugador se queda sin burbujas y muere, se reinicia totalmente el nivel.

Parámetro	Descripción	Unidad
Velocidad	Velocidad a la que se mueve la burbuja hacia la izquierda.	m/s

3.4 Tamaños de Mario

Mario tiene diferentes estados que cambian al recibir el impacto de un obstáculo o enemigo o recogiendo un power-Up.

- **Mario:** Su tamaño es de 1m x 1m (ancho x alto). Cualquier impacto contra un objeto que haga daño llevará a Mario a la burbuja. En caso de coger un champiñón Mario pasará a ser Super Mario. En caso de coger un power-Up que no sea ni la estrella ni el champiñón Mario pasará a ser Mario Powered-Up.
- **Super Mario:** Su tamaño es de 1m x 2m (ancho x alto). En caso de un impacto contra un objeto que haga daño Super Mario pasará a ser Mario. En caso de coger un power-Up que no sea ni la estrella ni el champiñón Mario pasará a ser Mario Powered-Up.
- **Mario Powered-Up:** Su tamaño es de 1m x 2m (ancho x alto). En caso de un impacto contra un objeto que haga daño Mario Powered-Up pasará a ser Super Mario.

Parámetro	Descripción	Unidad
Tamaño de Mario	Altura de Mario	m

Estado de Mario	Capacidad que tiene Mario para recibir daño sin tener que acabar en la burbuja.	unidad
-----------------	---	--------

3.5 Objetos Recolectables

Cuando Mario pasa por encima de un objeto, la recoge. Esto implica que el objeto desaparece y suma un determinado número de puntos a la puntuación del jugador. Al reiniciar el nivel todos los objetos vuelven a su sitio. Todos los objetos son de 1m x 1m.

Parámetro	Descripción	Unidad
Tamaño	Tamaño del objeto recolectable.	m
Puntuación	Puntos que dan los objetos recolectables.	Números naturales

3.5.1 Monedas

En cada nivel hay un cierto número de monedas que el jugador puede recoger para aumentar su puntuación. Existen 2 Tipos:

- Las monedas doradas: Están repartidas por el nivel y dan +100 en la puntuación.
- Las monedas moradas: Hay 5 por nivel una vez conseguidas se marcará como obtenida al completar el nivel. Además dan 1000 de puntuación cada vez que se consiga una (incluidas las ya obtenidas).

Parámetro	Descripción	Unidad
Tipo de Moneda	Tipo de monedas	Booleano (Es o no morada)
Han sido recogidas (Solo para las monedas moradas)	Valor que indica si la moneda ha sido recogida previamente.	Booleano
Puntuación	Puntos que dan las monedas	Números naturales

3.5.2 Power-Ups

Los power-ups aparecerán cuando Mario salte debajo de un bloque "?". Al salir los objetos se desplazarán hacia la derecha.

Al ser recogidos el jugador recibe +1000 puntos. Si ya había recogido un Power-Up previamente y no lo había usado, el Power-Up que había recogido previamente se descarta al recoger otro Power-Up.

A continuación se muestran los objetos y sus bonificaciones al jugador. (Ver [Tamaños de Mario](#))

Nombre	Descripción
Champiñón de Tamaño	Cuando Mario está en el estado pequeño podrá consumir el champiñón para hacerse grande. (Ver Tamaños de Mario)
Invencibilidad / Estrella	Hace a Mario invencible hasta que se acabe la canción del power-up, nada le podrá dañar excepto ser aplastado o caerse al vacío.
Botas de salto	Aumenta el límite de salto que puede realizar Mario. (Ver salto básico)
Lanza Martillos	Pulsando el botón de acción Mario podrá lanzar unos martillos. La dirección de estos será una parábola y solamente tendrán colisión con los enemigos, siendo destruidos en impacto con ellos. Solo podrá haber un martillo en pantalla (Para limitar la cantidad de martillos seguidos)
Doble salto	Permite hacer un doble salto a Mario, cuando se acaba el doble salto se podrá seguir haciendo la vuelta en el aire.
Dash	Permite a Mario hacer un impulso a la derecha afectado por la gravedad. Solamente podrá hacer un dash si ha entrado en contacto con el suelo previamente. Al chocar con un muro se cortará el

	impulso junto con su movimiento.
--	----------------------------------

3.6 Sistema de puntuación

El jugador comienza el primer nivel con 0 puntos. El jugador gana puntos por:

1. Recoger monedas (Ver [Objetos Recolectables](#)).
2. Matar enemigos. Todos los enemigos dan la misma puntuación de +200.
3. Romper bloques. Cada bloque da +10 de puntuación.
4. Recoger un objeto. Cada objeto proporciona una puntuación diferente (Ver [Objetos Recolectables](#)).
5. La puntuación de la bandera (Cuanto más cerca de la cima mayor es la puntuación).
6. El tiempo restante. Cada segundo restante da +100 de puntuación.

La puntuación se pasa de un nivel al siguiente. Al terminar la partida, la puntuación máxima es actualizada con la puntuación conseguida por el jugador en la última partida.

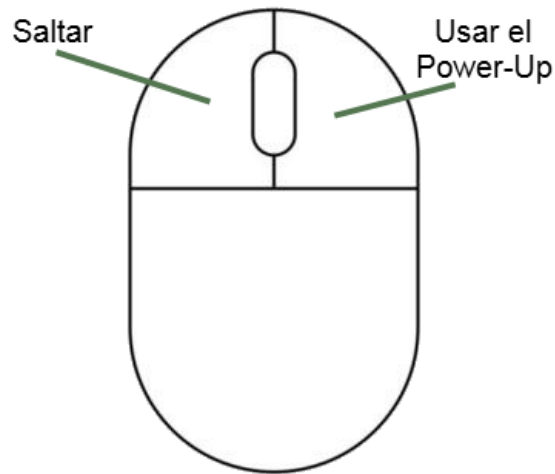
Parámetro	Descripción	Unidad
Puntos	Registran y cuantifican las acciones del jugador. No afectan directamente a la progresión del juego.	Números naturales

4 Interfaz

4.1 Controles

Los controles del juego son los siguientes:

- Clic izquierdo: el jugador salta.
- Clic derecho: el jugador usa el Power-up que tiene. Si no tiene ninguno, no hace nada.



4.2 Cámara

La cámara sigue al jugador progresivamente a lo largo del nivel, aunque mantiene el mismo nivel de zoom.

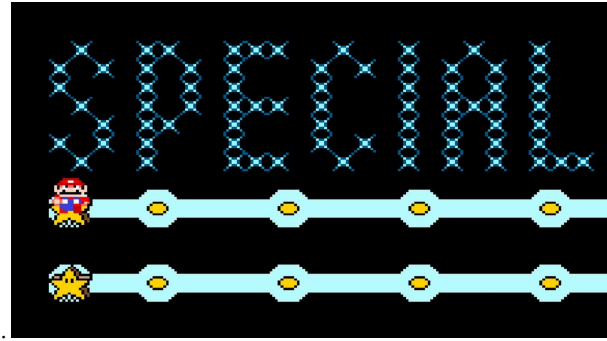
4.3 HUD

El HUD contiene información sobre:

- N° de Monedas Doradas
- Tiempo Restante
- N° de Monedas Moradas
- Puntuación actual
- N° de burbujas restantes

4.4 Menús

El juego tiene una primera pantalla de título. Al pasar de dicha pantalla, se llega a la pantalla de selección de nivel, donde el jugador, como su propio nombre indica, seleccionará el nivel que quiere jugar (aunque los debe desbloquear primero completándolos en orden). Finalmente, se encuentran los propios niveles.



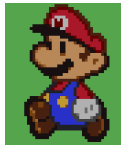
(Imágenes provisionales para servir de ejemplo)



5 Mundo del juego

5.1 Personajes

5.1.1 Mario



Mario es el protagonista del juego y es la representación del jugador dentro del juego. Su comportamiento se describe en la sección de [mecánicas](#). Las dimensiones de Mario se describen en [Tamaños de Mario](#).

5.1.2 Zagreus



Zagreus actúa como la clásica damisela en peligro (Princesa Peach) de los juegos de Mario. Sirve como motivación para que Mario se embarque en la aventura.

5.1.3 Enemigos

Dentro del juego hay varios tipos de enemigos que pueden matar al jugador. Todos tienen un conjunto de comportamientos comunes:

- Si un enemigo colisiona con el jugador, le hace daño (ver [Tamaños de Mario](#))
- Si Mario salta encima del enemigo, lo elimina (ver [Salto](#)) y aumenta la puntuación del jugador. Cada enemigo da una puntuación diferente.

- Los enemigos aparecen en posiciones fijas preestablecidas al comenzar cada nivel.
- Se mantienen inmóviles hasta que no aparezcan en pantalla.

A continuación se describen las particularidades de cada tipo de enemigo del juego:

5.1.3.1 Goomba

Se mueve en horizontal hacia la izquierda, dándose la vuelta cuando encuentra un obstáculo.

Parámetro	Descripción	Unidad
Velocidad	Velocidad máxima con la que se mueve el enemigo.	m/s
Puntos	puntuación otorgada al ser derrotado por el jugador	Número natural

5.1.3.2 Koopa

Se mueve igual que el Goomba, pero cuando Mario salta encima, lanza su caparazón hacia la derecha, eliminando a los enemigos que haya por el camino.

Parámetro	Descripción	Unidad
Velocidad	Velocidad máxima con la que se mueve el enemigo.	m/s
Puntos	puntuación otorgada al ser derrotado por el jugador	Número natural

5.1.3.3 Pokey

Se mueve muy lento y se compone de varias bolas de pinchos encima las unas de las otras que conforman su cuerpo, hasta llegar a la cabeza. Al dar con un Power-Up, como el martillo, a una de las bolas que no sea la cabeza, esta se destruirá y el Pokey será

menos alto. Si se le da en la cabeza, será destruido entero.

Parámetro	Descripción	Unidad
Velocidad	Velocidad máxima con la que se mueve el enemigo.	m/s
Puntos	Puntuación otorgada al ser derrotado por el jugador	Número natural
Cantidad del cuerpo	Número de bolas que tiene que no son la cabeza	Número natural
Tamaño del cuerpo	Dimensión que ocupa en el espacio con las bolas	m

5.1.3.4 Planta Piraña

Sale de las tuberías periódicamente y daña a Mario si entran en contacto. Se destruye al ser golpeada con el Power-Up del martillo.

Parámetro	Descripción	Unidad
Tiempo escondido en la tubería	Tiempo en el que permanecerá en la tubería	s
Tiempo fuera de la tubería	Tiempo en el que permanecerá fuera de la tubería	s
Puntos	Puntuación otorgada al ser derrotado por el jugador	Número natural

5.1.4 Bosses

Enemigos que se encuentran al final de cada nivel, respectivamente. Todos ellos comparten ciertas características:

- Se encuentran en la zona derecha de la pantalla.
- Van invocando enemigos a medida que avanza la pelea.
- Es necesario sobrevivir un determinado tiempo contra ellos para finalizar el nivel.



5.1.4.1 Júpiter

Es el primer boss. Su escenario tendrá 3 caminos entre los que Mario puede ir alternando. Cada cierto tiempo, Júpiter se preparará para lanzar un rayo en uno de los caminos. Dicho rayo será precedido por una línea de predicción durante la carga del mismo, para avisar al jugador y que lo pueda esquivar. El tiempo de carga del rayo se irá reduciendo a medida que se avanza en la pelea. Además, invocará enemigos característicos de su nivel correspondiente.

Parámetro	Descripción	Unidad
Duración del rayo	Tiempo de existencia del rayo lanzado por el boss antes de desaparecer.	s
Duración de la carga del rayo	Tiempo de existencia de la línea de predicción del rayo antes de desaparecer.	s
Duración de la pelea	Tiempo que debe sobrevivir el jugador en la pelea para finalizar el nivel.	s



5.1.4.2 Horus

Es el segundo boss. Irá moviendo columnas usando sus poderes de viento con el objetivo de frenar al jugador, pero el viento también arrastrará Koopas, cuyos caparzones al ser lanzados contra la columna abrirán huecos para que el jugador pueda pasar. También podrá enviar columnas con huecos que el jugador podrá atravesar para evitarlas, sin necesidad de romperlas previamente. Además, invocará enemigos característicos de su nivel.

Parámetro	Descripción	Unidad
Velocidad de las columnas	Velocidad a la que se mueven las columnas enviadas por el boss.	m/s
Cantidad de columnas por oleada	Cantidad de columnas que envía el boss cada vez que realiza el ataque.	Número natural
Duración de la pelea	Tiempo que debe sobrevivir el jugador en la pelea para finalizar el nivel.	s



5.1.4.3 Hades

Es el último boss. Su escenario será por un camino lleno de obstáculos mientras el jugador es perseguido por una columna de almas que podrán en la burbuja al jugador al tocarlo. Si el jugador choca con los obstáculos, la columna de almas se acercará más. A su vez, Hades lanzará fuegos fatuos al jugador, que le ralentizarán al contacto. Además, invocará enemigos característicos de su nivel.

Parámetro	Descripción	Unidad
Velocidad de la columna de almas	Velocidad a la que se mueve la columna de almas que persigue al jugador durante la pelea.	m/s
Velocidad de los fuegos fatuos	Velocidad a la que se mueven los fuegos fatuos que lanza el boss.	m/s
Porcentaje de ralentización de los fuegos	Porcentaje de ralentización que se aplicará al jugador tras tocar un fuego fatuo.	Número natural
Tiempo de ralentización	Tiempo que estará	s

del jugador	ralentizado el jugador tras ser tocado por un fuego fatuo.	
Duración de la pelea	Tiempo que debe sobrevivir el jugador en la pelea para finalizar el nivel.	s

5.2 Obtención de power-Ups

Los power-ups aparecerán cuando Mario salte debajo de un bloque "?". Al salir los objetos se desplazarán hacia la derecha. Todos los objetos tendrán unas dimensiones de 1m x 1m. Todos proporcionarán la misma cantidad de puntos a la hora de ser recogidos. A excepción del champiñón y de la estrella de invencibilidad sólo se podrá tener equipado un power-up a la vez, eso es que cuando se recoge un objeto nuevo el que se tenía equipado previamente dejará de ser equipado. Cuando el jugador sea dañado se quitará el power-up, si es dañado con el champiñón mario reducirá su tamaño, al ser dañado en ese estado volverá a una parte anterior del nivel en una burbuja, el jugador podrá salir de esta burbuja en su estado reducido al pulsar el botón de salto.

5.3 Objetos del escenario

Objeto	Descripción
Bloques "?" que dan objetos / Power-Ups	Bloques que al saltar contra ellos generan un objeto / Power-Up. Mario deberá darle con la cabeza al bloque para que suelte un objeto. El bloque soltará un champiñón si Mario está en su estado pequeño, si no, soltará un power up aleatorio (incluyendo el champiñón).
Bloques destructibles	Bloques que al saltar contra ellos se destruyen. Solo se pueden destruir si Mario es de tamaño grande. Sin embargo, pueden contener monedas u objetos, sin importar el estado de Mario que soltarán un objeto si Mario salta debajo de estos.
Champiñones saltarines	Champiñones que hacen saltar a Mario al entrar en contacto con ellos. El salto podrá ampliarse si Mario pulsa el botón de salto al entrar en contacto con el champiñón.
Pinchos	Al entrar en contacto, si Mario era de tamaño grande pasa a ser de tamaño pequeño, si Mario era de tamaño pequeño se va en una burbuja hacia atrás hasta que el jugador pulse la tecla de salto para salir de esta.

Hielo	Al caminar sobre hielo el movimiento de Mario es más rápido, los enemigos también caminarán más rápido sobre el hielo.
Rampas	Hacia arriba, los personajes jugables y no jugables caminarán más lento. Hacia abajo, Mario se deslizará por la rampa, pudiendo dañar a los enemigos presentes en la rampa, los enemigos caminarán más rápido en la rampa hacia abajo.
Plataformas que se caen	Plataformas que se caen cuando Mario pasa sobre ellas, estas se regeneran si Mario entra en su estado burbuja.
Bloque Pausa	Al estar sobre este bloque, Mario se detiene un instante para ver la parte derecha de la pantalla, el temporizador del nivel se detendrá también.
Bloque que al pasar sobre él muestra un camino de monedas	Cuando Mario colisiona sobre este bloque (no tiene físicas, se atravesará), se muestra un camino de monedas. Si no se pasa sobre este bloque, esas monedas no se podrán conseguir.
orbe de salto extra (tres intensidades)	Al pulsar el botón de salto sobre alguno de estos orbes Mario realizará un salto extra. Habrá tres intensidades con diferentes alturas.

5.4 Niveles

Los niveles serán bellos y variados. Serán una composición con obstáculos y enemigos característicos del nivel en el que nos encontremos.

Después de cada nivel estará esperando un jefe con una serie de ataques que se deberán evitar, si se sobrevive lo suficiente se completará el jefe.

6 Experiencia de juego

El juego empieza con un tutorial por la escena de un nivel de Mario, pudiendo ver al protagonista, al fondo y al suelo por el que tendrá que caminar.

Cada elemento que sale en la interfaz de la pantalla aumenta cuando se realiza una determinada acción como derrotar enemigos, recoger [monedas](#) y objetos. Las [burbujas](#) sólo podrán disminuir, ya sea cuando el jugador es dañado en su estado pequeño o cuando se caiga al vacío.

En la siguiente imagen se muestra una idea de lo que podrá ver el jugador durante el nivel, se mostrarán el número de [burbujas](#) que tiene, su [puntuación](#), número de [monedas](#), secretas y generales de cada nivel, y, el tiempo que tiene para completar el

nivel.

Durante el nivel también se podrán recoger unos [power-ups](#) que proporcionarán habilidades específicas al jugador, ayudando a que la experiencia sea más amena, incluso dando posibilidad a descubrir caminos secretos para recoger [monedas especiales](#).



Boceto con la idea general del juego (no completo), se incluye:



Sistema de límite de tiempo



Monedas generales del nivel



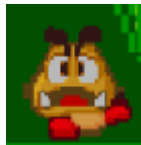
Límite de burbujas del nivel



Recogida de power-ups a partir de un bloque



Salto del personaje



Movimiento de los enemigos



Puntuación total del nivel



Monedas secretas recogidas

6.1 Experiencia de cada nivel

Nivel tutorial:

Durante este nivel el jugador tendrá que aprender las habilidades básicas como saltar, obtener y usar power-ups, saltar sobre enemigos y hacerse al movimiento del jugador.

El jugador no tendrá tiempo límite en este nivel y no se terminará este hasta que se llegue a la bandera del final. Este nivel se compondrá de una serie de obstáculos y bloques que impedirán el paso del jugador hasta que no se haya realizado una determinada acción.

También habrán monedas escondidas para indicar que los niveles son explorables en cierta manera que incentiva a recoger objetos.

Al final de este se reproducirá una cinemática en la que Mario se transportará a una

tubería hasta el mundo de la antigua Roma, en la que se verá cómo Zagreus es secuestrado.

Primer nivel:

En este nivel los enemigos tendrán una apariencia similar a los Romanos, atacando como los enemigos de Mario para que no pille al jugador de sorpresa, pudiendo introducir una nueva mecánica del escenario para hacer variada la experiencia de juego.

Boss 1:

El primer jefe del juego será el más corto, indicando previamente dónde llegarán los ataques que se lanzarán al jugador. Para completarlo será necesario sobrevivir una serie de ataques, dando paso a la siguiente mitología.

Segundo nivel:

El segundo nivel introducirá dos mecánicas nuevas asociadas a la mitología egipcia, con ello se podrá desbloquear otro power-up y seguidamente continuar con el nivel con otra estética y escenografía, al igual que los enemigos.

Boss 2:

Tutankooa modificará el escenario y Mario tendrá que ser capaz de evitar los obstáculos, dando paso a la siguiente mitología.

Tercer nivel:

Este último nivel estará ambientado en la antigua grecia, será el nivel más difícil de todos, con plataformas precias, caminos complicados y monedas escondidas a través de un camino secreto. Al final de este estará esperando el boss final del juego.

Boss 3:

El tercer boss aplicará todas las mecánicas introducidas anteriormente y durará significativamente más que el primero. Al aguantar lo suficiente Zagreus nos estará esperando encerrado y se reproducirá la cinemática final.

7 Estética y contenido

Se tratará de 3 niveles distintos, junto con su salas de bosses después de cada nivel, cada una con su estética inspirada en las mitologías romanas, egipcias y griegas. Los sprites serán de 32 píxeles.

Además de eso, adaptamos unos enemigos de Mario a la mitología en la que se sitúan. En la egipcia serán ambientados en el paisaje arenoso y ardiente, en la griega

adaptamos al dios del trueno junto con otros elementos como los martillos que fabricaría hefesto, y, en la griega adaptamos al infierno.

En la parte sonora, se implementarán sonidos característicos de Mario cuando se salta, se rompe un bloque, se obtiene un power-up, cuando se usa una habilidad, cuando se recibe daño, cuando se lanza un martillo, en los menús, entre otros. Además, la música intentará ser una mezcla de Mario y del paisaje mitológico en el que se encuentra.

Entre los efectos aplicados serán: humo, chispas y efectos de impacto. Cada uno de estos efectos aparecerán cuando se realice una acción como correr, saltar, derrotar enemigos y recoger monedas.


Las animaciones del jugador van a ser: correr, saltar, caer, saltar encima de algo, recoger un power-up, lanzar un martillo, ser dañado, además de los enemigos que estarán presentes por el nivel y el fondo y los bosses.

8 Producción

8.1 Planificación (roadmap)

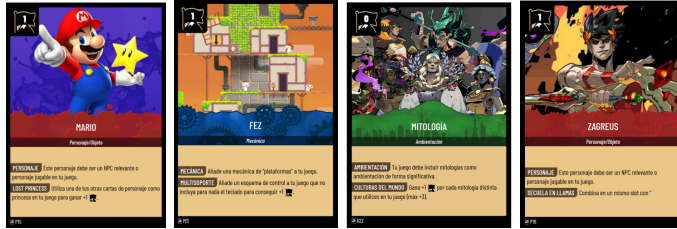
9 Referencias

Estas son las referencias usadas para entender este documento.

- Estética y decoración _ [Super Mario's Wacky Worlds, Philips, Cancelado](#)
- Algunos de los objetos de interacción con el escenario _ [Geometry Dash, RobTop Games, 2013](#)
- Principal bucle de juego y mecánicas _ [Super Mario Run, Nintendo, 2016](#)
- Ideas de estética y mecánicas para boss _  [Cuphead: Djimmi the Great Boss Fight #7](#)

10 Fechas Importantes y Requerimientos de Entregas

- Hito 0 (*Fecha Límite*): 26 de septiembre 23:59 CEST
 - Pdf: [Enlace](#) (*Requisitos abajo*)
 - Las 4 cartas a utilizar (código de carta y nombre de carta).
 - ★ Mario (P15)
 - ★ Fez (M11)
 - ★ Mitología (A22)
 - ★ Zagreus (P18)



■ Resumen de la idea del juego:

- ★ Super Mario: Lost Kingdoms es un juego en el que Mario avanza sin necesidad de indicaciones de dirección. Se moverá hacia la derecha y aparecerán obstáculos y enemigos por su camino que deberán ser confrontados. Mario podrá obtener un número de Power-Ups que darán una ventaja al jugador e incluso habilidades para explorar zonas que antes no se podrían. Después de cada nivel el protagonista se enfrentará a diversos jefes que lanzarán ataques que deberán ser evitados.

- [Bocetos/esquemas de las pantallas del juego.](#)
- [Lista de mecánicas.](#)
- [Enlace a Github con el repositorio del proyecto.](#)

● Hito 1 (Fecha Límite) : 03 de octubre 0:00 CEST

○ Presentación: [enlace](#) (Requisitos abajo)

- Miembros del grupo
- Nombre del estudio (definitivo)
- Nombre del juego (puede ser nombre en clave o ser el definitivo)
- Género(s) de juego
- Objetivo de juego y Mecánicas
- Estilo gráfico, lore, narrativa...
- Público objetivo del juego (edad, perfil de jugador...)
- Juegos similares o que sirven como inspiración
- Redes sociales y enlace al repositorio GitHub donde se trabajará
- Cada grupo tendrá un máximo de 7 minutos para presentar, y se usará la sesión del viernes para presentar en el aula.

○ Entrega en el Campus Virtual:

- Solo debe entregar un miembro del grupo
- Las diapositivas o recursos que se utilizarán durante la presentación en PDF. Además podrá subirse un archivo con un enlace (a Google Drive u otra plataforma). Es obligatorio que aparezca el enlace al repositorio

GitHub creado. (Es el mismo enlace que el apartado de encima.)

- El GitHub debe contener un PDF con las principales ideas del proyecto (borrador de GDD con el mayor número de detalles posibles hasta el momento, aunque aún no tiene porqué tener una estructura clara. Debería haber imágenes sobre cómo será el juego que pueden ser fotos de bocetos hechos a mano). (Este mismo Documento)
- La página web: [enlace \(.io en Github Pages\)](#) debe contener los siguientes elementos:
 - ★ Título del juego y nombre del estudio
 - ★ Descripción breve del juego
 - ★ Autores y Créditos
 - ★ Redes sociales y enlace al repositorio de Github