**Asignatura:** Diseño de Juegos.

**Profesor:** Matías Levy

Consignas finales de Diseño y Producción VJN3AP 2022.1

En los mismos grupos que estuvieron trabajando a lo largo del cuatrimestre, los alumnos deberán agregar contenido a su juego, el cual fue acordado con el profesor de la materia. Además de estos contenidos, todos los grupos deberán agregar contenidos generales, como un tutorial y una introducción a la historia.

Por último deberán entregar de forma grupal un Post-mortem, en el cual deberán hablar de la experiencia individual y grupal que tuvieron trabajando en el cuatrimestre, contenido que no pudieron agregar, cosas que harían diferentes y también cosas que salieron bien y aprendieron en el desarrollo.

**Contenido general que todos los grupos deberán agregar:**

* Post Mortem (documento donde hablan de la experiencia de desarrollo con cosas que no pudieron hacer, no funcionaron o detalles del workflow,etc etc.)
* tutorial (no pantalla “how to play”)
* intro y outro al juego (puede ser una cinemática, sección jugable o un texto)
* pantalla de créditos
* menú principal
* opciones (si se las requiere)

**HYPNOS:**

-**Nuevo Contenido**

* Una mecánica nueva que interactúa con el osito
* Un nuevo niveles
  + Una mecánica nueva que le presentan al jugador
  + con una estética distinta a los niveles anteriores
* Un nuevo enemigo que tenga un comportamiento distinto al enemigo actual
* Jefe final
  + 4 ataques distintos
  + Que sea derrotado con el uso de puzzles
  + Que tenga 2 fases cada una con sus ataques
  + Que tenga su propia estética, distinta a niveles anteriores

-**Retoques al contenido viejo**

* Retocar el puzzle de la puerta roja para que sea más aparente
* Retocar puerta en la 2da aula
* Arreglar bugs sección de plataformas
* Retoques generales de feedback y ambientación

**Party Animal Warriors**

**- Contenido nuevo**

* Jefe final
  + 3 ataques distintos
  + 2 fases
  + Spawnea un enemigo nuevo
* Agregar un shop para gastar la plata
  + Skins con stats
  + Power ups
  + Pociones
  + Cofres
  + Revivir al compañero
* 2 nuevas mejoras
* Pantalla de selección de personajes

-**Retoques al contenido viejo**

- retoques de feedback

- retoques al combate

- retoques a los colliders de las fuentes

- randomizar drop para monedas

- agregar contador de monedas

- agregar pagina de stats

**Capibara**

**- Contenido nuevo**

* Jefe final
  + 3 ataques
  + 2 fases
  + Que requiera el uso de la pistola de agua para ganarle
* 2 nuevas armas
* 1 nuevo animal que tenga un comportamiento distinto al animal actual
* Una nueva mecánica que interactúe con la pistola de agua

**- Retoques al contenido viejo.**

- Arreglar bug que salgo volando

- Retocar shader de agua para que sea menos brusco

- Agregar controles a la HUD

- Retocar el nivel

- Retoques de feedback

**Gaia**

**- Contenido nuevo**

* Un nuevo power up
  + puede ser para combate
  + puede ser para puzzles
  + o ambos
* Jefe final
  + 4 ataques
  + 2 fases
* 3 cuartos nuevos
* timer para saber qué tan rápido estoy jugando

-**Retoques al contenido viejo**

- explicar que hace la Z

- retoques al level design

- retoques al enemigo volador violeta

- o retocar el sistema de combate para poder pelear hacia arriba

- Retoques de feedback

- Retoques al sistema de respawn

**Empty Room**

**- Contenido nuevo**

* Jefe final
  + 2 nuevos tipos de ataque
  + 2 fases
* 2 nuevos puzzles
* una nueva cinemática
* dos nuevos sets de diálogos

-**Retoques al contenido viejo**

* subir el nivel de amenaza de los enemigos
* agregar sonidos de ambiente
* Retoques de feedback

**Mattete**

**- Contenido nuevo**

* Un nuevo nivel
  + 3 nuevos puzzles
  + con el enemigo nuevo
* un nuevo enemigo que tenga un comportamiento distinto al enemigo actual(que no esté en el 1er nivel)
* una nueva mecánica para el personaje principal
* 2 nuevas mecánicas de puzzle (que no estén en el 1er nivel)

-**Retoques al contenido viejo**

* Guardar partida cuando abro las puertas de squid game
* Retoques a los enemigos y su IA
* Retoques al diálogo de los robots
* Retoques a las paredes de pinches
* Retoques de feedback

**Nena**

**Contenido nuevo**

* Jefe final
  + 2 ataques distintos
  + spawnee un enemigo nuevo
* Una nueva trampa
* Sistema para gastar mis monedas
  + Vida
  + power ups
  + algo más (pensar 🤔)

-**Retoques al contenido viejo**

* Retoques a la introducción
* Retoques al pasillo final
* Retoques a los enemigos que no hacen mucho
* Retoques al level design para requerir de las mecánicas complejas de movimiento
* Retoques de feedback
* **AGREGAR TECHO**