

GOLD



Concept Art II

Diseño: Egoitz Piñeiro, Mikel Cortina y Markel Nuñez

For PC

Ages: 16+

Fecha de lanzamiento: 19 de Febrero

GDD: MAMMA



Diseño: Egoitz Piñeiro, Mikel Cortina y Markel Nuñez

For PC

Ages: 16+

Fecha de lanzamiento: 19 de Febrero

Indice

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| Tabla de revisiones..... | 3 |
| Prólogo..... | 4 |
| Concepto del juego..... | 5 |
| Concepto arte..... | 8 |
| Mecánicas del juego..... | 10 |
| Personajes..... | 12 |
| Enemigos..... | 14 |
| Mecánicas fundamentales..... | 17 |
| Elementos del juego..... | 19 |
| Controles..... | 20 |
| Interfaz..... | 21 |
| Arte y video..... | 22 |
| Música y sonido..... | 24 |
| Objetivo de mercado..... | 25 |
| Niveles..... | 26 |
| Conclusión..... | 34 |

Tabla de revisiones

27/12/2024: El gdd fue creado. Se hizo la portada y el Prologo del juego

28/12/2024: Se crearon diferentes apartados. “Concepto del juego” Y “Concepto del arte.

30/12/2024: Se añadieron mas apartados. “Mecanicas del Juego”

02/01/2024: Se añadieron mas apartados. “Personajes” y “Enemigos”

04/01/2024: Se añadieron mas apartados. “Arte y Video” y “Musica y Sonido”

08/01/2024: Se añadieron mas apartados. “Niveles”

Prólogo

Italia, 1983. Las calles de Roma resuenan con el eco de los neones y el murmullo de la gente que va y viene en una ciudad cargada de historia, lujo y, por debajo de la superficie, de secretos oscuros. En lo más alto de la sociedad, entre el brillo de la élite, una familia mafiosa gobierna con puño de hierro: los Santini. Su líder, el temido Don Antonio Santini, se había ganado su lugar en la cima gracias a su astucia, su brutalidad y una red de lealtades construidas a lo largo de años. Junto a él, estaba su esposa, Maria "Mamma" Santini, la mujer que compartía con él el poder, la riqueza y el dominio sobre las calles de Italia.

Pero el lujo es siempre una espada de doble filo.

Una noche, cuando las luces de la ciudad parpadeaban con promesas de una vida eterna, la traición golpeó con la fuerza de una bala. La familia Santini cayó. Su mundo se desmoronó. El marido de Mamma, el hombre que lo había sido todo para ella, yacía muerto en el suelo, víctima de una conspiración de la que nadie podría escapar impune.

El culpable no fue otro que el hombre en quien más confiaba: un viejo amigo que había compartido la mesa con ella, que le había dado palabras de consuelo en los momentos más oscuros. Pero en su corazón, solo había codicia y ambición. La traición había sido planificada con frialdad, y las sombras de la mafia lo rodeaban todo. Nadie podía detenerlo.

Ahora, Mamma está sola. Sin marido, sin poder, pero con algo que aún nadie ha podido robarle: su voluntad de venganza. A su lado, su leal perro, el único compañero que le queda, se prepara para acompañarla en una misión que desafiará los límites de su astucia y su valentía. El mundo de la mafia, con sus intrincadas alianzas y secretos sucios, será su campo de batalla.

Este es el comienzo de una guerra personal, una lucha por recuperar lo que le pertenece, por destruir a aquellos que la traicionaron y, al final, por reinar nuevamente en un mundo donde solo los más fuertes sobreviven.

La venganza no conoce piedad.

Y Mamma está lista para darles una lección que nunca olvidarán.

CONCEPTO DEL JUEGO

Introducción

Mamma, es un videojuego 2D en scroll lateral en desarrollo para PC, cuyo enfoque principal es la acción, el sigilo y la resolución de puzzles. El jugador toma el control de Mamma, la esposa de un capo mafioso italiano traicionado, quien, junto a su fiel perro, emprende una peligrosa misión de venganza para recuperar su estatus perdido y desmantelar a aquellos que destruyeron su vida.

A lo largo del juego, el jugador descubrirá una historia cargada de redención y traición, enfrentando múltiples desafíos en entornos densos, inmersivos y con una fuerte atmósfera, todo mientras se lucha contra los más peligrosos miembros de las mafias italianas de los años 80.

Background

El juego tiene lugar en un mundo de mafias italianas, durante los años 80, con un enfoque principal en las figuras de la mafia y la complejidad de las relaciones entre ellas. Mamma, una mujer que antes llevaba una vida de lujo y poder, se ve arrastrada a una espiral de venganza tras la traición a su marido, un capo mafioso de alto rango. El contexto histórico y cultural de la Italia de los 80 se convierte en un personaje más en la historia, con su moda, arquitectura y músicas creando una atmósfera única.

La narrativa se centra en la redención de Mama, quien debe reconstruir su poder y reputación a través de la acción y la intriga, descubriendo secretos ocultos mientras desmantela a las familias mafiosas que la traicionaron. La historia no solo pone a prueba las habilidades de combate del jugador, sino también su capacidad para resolver puzzles y tomar decisiones estratégicas.

Descripción

El juego es un título de acción y aventura 2D en scroll lateral con fuertes elementos de aventura gráfica, sigilo y resolución de puzzles. Mamma, la protagonista, se mueve por diversos entornos basados en lugares icónicos de Italia, como calles oscuras, restaurantes, clubes nocturnos, fábricas, y almacenes abandonados, todos recreados con una estética retro de los años 80.

Cada nivel está diseñado con una mezcla de combate, exploración y puzzles que el jugador debe resolver para avanzar. Los jugadores controlan a Mamma en su viaje de venganza, usando su astucia y habilidades de combate para enfrentarse a enemigos, mientras resuelven acertijos que están profundamente conectados con la narrativa y la cultura de la mafia italiana.

Características Clave

- **Ambientación:** Entornos detallados inspirados en la Italia de los años 80, con un estilo visual único que refleja el lujo decadente y la oscuridad del mundo de la mafia.
- **Mecánicas:** Combina acción intensa, sigilo y resolución de puzzles. El jugador puede usar armas como una escopeta y resolver acertijos relacionados con la mafia.
- **Dinámicas:** El perro de Mamma ayuda en combate y sigilo, mientras que las interacciones con el entorno (como destruir objetos o usar máquinas) enriquecen la jugabilidad.
- **Género:** Acción y aventura con elementos de sigilo, puzzles y narrativa interactiva, que combina combates, exploración y decisiones que afectan la historia.

Género

- **Acción:** Los combates con armas, el uso de la escopeta y el perro dan una sensación visceral de poder y violencia.
- **Aventura gráfica:** El jugador deberá resolver acertijos y puzzles para avanzar en la historia. Estos puzzles están relacionados con la narrativa y ayudan a desvelar los secretos de la trama.
- **Sigilo:** En determinadas secciones del juego, el sigilo será crucial, y el jugador deberá usar la astucia para evitar ser detectado por enemigos o cámaras de seguridad.
- **Narrativa interactiva:** La historia se desarrolla a través de diálogos interactivos y decisiones que afectan el curso de los eventos. Las elecciones del jugador influirán en los resultados y en cómo se desarrolla la redención de Mamma.

Plataforma

Mamma estará disponible para PC, compatible con sistemas operativos Windows, con posibilidad de optimización para Steam.

Concepto Arte





PROYECTO: Mama

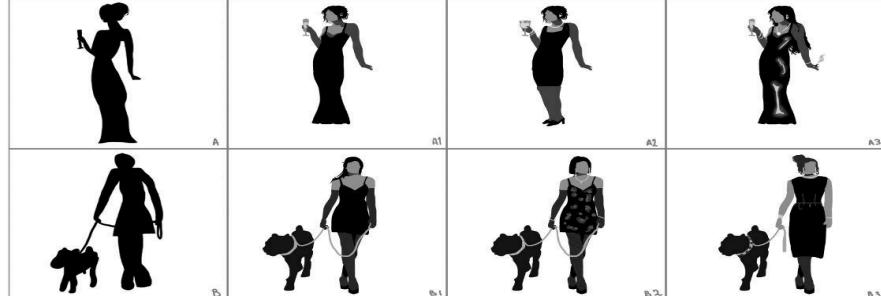


Iga Gunia

1.SILUETA



2.DETALLE



3.COLOR



PROYECTO: Mama

Iga Gunia

MECÁNICAS DEL JUEGO

Juego Principal

Mamma está diseñado para ofrecer una experiencia *single-player* intensa y envolvente, centrada en una jugabilidad fluida y dinámica que combine acción, resolución de puzzles e interacción con el entorno. El jugador tomará el control de Mamma a través de un movimiento lateral lo que permitirá una experiencia ágil y rápida mientras se desplaza por los entornos del juego. La mecánica de combate se apoya en dos elementos principales: la escopeta y el perro de Mamma. La escopeta proporciona un alto poder destructivo, permitiendo al jugador enfrentarse a los enemigos en combates intensos, mientras que el perro tiene un papel crucial tanto en los enfrentamientos como en la resolución de puzzles, ayudando a detectar trampas, desbloquear rutas secretas y atacar a los enemigos.

Además, el juego implementará elementos de aventura gráfica tipo *point-and-click* para resolver acertijos. Estos puzzles estarán integrados de manera fluida en las mecánicas de combate y exploración, lo que permitirá que el jugador interactúe con el entorno de manera intuitiva. El perro, por ejemplo, puede ser usado para encontrar pistas o activar interruptores, mientras que la escopeta puede destruir obstáculos o ayudar a protegerse. Esta combinación de acción y puzzles mantendrá al jugador constantemente involucrado, equilibrando la tensión del combate con la satisfacción de resolver enigmas relacionados con la mafia.

La narrativa se desarrollará de forma interactiva, con escenas de diálogos y decisiones que afectarán el curso de la historia. Las misiones serán cortas, de unos 10 a 20 minutos, lo que permitirá al jugador disfrutar de una experiencia completa sin que se sienta abrumado. A lo largo del juego, el ritmo alternará entre momentos de acción y períodos de exploración y resolución de acertijos, creando una experiencia variada y entretenida. La estética visual, inspirada en la Italia de los años 80, jugará un papel fundamental en la inmersión, con escenarios detallados y una atmósfera retro que atrapará al jugador desde el primer momento.

En conjunto, el core del juego está diseñado para mantener al jugador enganchado a través de una jugabilidad que mezcla acción, narrativa y la resolución de puzzles en un mundo mafioso lleno de intriga, mientras se exploran los secretos del pasado de Mamma y se enfrentan a los enemigos que la traicionaron.

El juego se desarrollará en el barrio de la banda enemiga, comenzando en la puerta del bar rival, entrando en este para eliminar a los guardias y poder pasar al patio interior que dará al piso franco de los capos enemigos. Las zonas estarán divididas con zonas de combate y puzzles que serán necesarios completar para avanzar.

Los escenarios se repetirán a través de checkpoints hasta que el jugador consiga completar la historia, entre escenarios se presentarán conversaciones con NPCs que irán presentando la historia y destapando misterios. Los escenarios también estarán divididos en dos fases una de combate y otra de puzzles.

La clave a la hora de avanzar a lo largo de estos escenarios será la gestión de recursos a la hora de afrontar los puzzle y combates, esto es, tener en cuenta la munición restante, el estado del perro, la cantidad de enemigos en los diferentes puntos del escenario para ejecutar una acción o otra y gestionar la energía restante para no quedarse expuesto al fuego enemigo.

Flujo de Juego

El juego se desarrollará en el barrio de la banda enemiga, comenzando en la puerta del bar rival, entrando en este para eliminar a los guardias y poder pasar al patio interior que dará al piso franco de los capos enemigos. Las zonas estarán divididas con zonas de combate y puzzles que serán necesarios completar para avanzar.

Los escenarios se repetirán a través de checkpoints hasta que el jugador consiga completar la historia, entre escenarios se presentarán conversaciones con NPCs que irán presentando la historia y destapando misterios. Los escenarios también estarán divididos en dos fases una de combate y otra de puzzles.

La clave a la hora de avanzar a lo largo de estos escenarios será la gestión de recursos a la hora de afrontar los puzzle y combates, esto es, tener en cuenta la munición restante, el estado del perro, la cantidad de enemigos en los diferentes puntos del escenario para ejecutar una acción o otra y gestionar la energía restante para no quedarse expuesto al fuego enemigo.

Personajes

LUCIA GRECO

Lucia Greco es una mujer marcada por el caos y la traición que define a Porto Rosso, una ciudad donde las lealtades son fugaces y el poder cambia de manos con un simple disparo. A sus 35 años, su presencia es como un filo cortante que nadie puede ignorar. Lleva consigo una elegancia rota, el reflejo de una vida de privilegios construidos en las sombras del crimen, privilegios que le fueron arrebatados de forma brutal. Antes, era conocida únicamente como "La esposa del jefe" una etiqueta que cargaba con resignación y orgullo silencioso. Pero aquellos días quedaron atrás. Ahora, tras la muerte de su marido y la traición de quienes juraron lealtad, lucha por redefinir su identidad, no como un apéndice de otro, sino como una estratega calculadora y una fuerza imparable en su propio derecho.

Lucia se ha convertido en una figura temida y respetada, una sombra que acecha a los poderosos y un fantasma que atormenta a sus enemigos. Con un abrigo de cuero rojo que ondea como un estandarte de guerra y su inseparable escopeta de dos cañones, ella es la encarnación del peligro silencioso. Sus enemigos, muchos de ellos hombres acostumbrados a subestimar a las mujeres, pronto descubren que tras su mirada tranquila y sus movimientos calculados se esconde una voluntad férrea y una letalidad sin remordimientos. Lucia no pelea por sobrevivir; pelea para vencer, para reclamar lo que le pertenece y para desmantelar pieza por pieza a quienes la traicionaron.

Aunque el dolor de la pérdida aún arde en su interior, lo ha transformado en una fuente de fuerza inquebrantable. En las noches de Porto Rosso, donde el humo de los cigarrillos y el ruido de los disparos son constantes, Lucia se mueve como un depredador. No perdona, ni olvida. Cada paso que da está cuidadosamente planeado, impulsado por el recuerdo de la traición que destruyó su vida y por el deseo de reconstruirla bajo sus propios términos.



DANTE

Dante no es solo un perro, sino el símbolo vivo de lealtad y determinación que acompaña a Lucía Greco en su misión. Tras la traición devastadora que dejó a Lucía aislada y vulnerable, Dante se ha convertido en su única fuente de confianza. Con un pelaje oscuro que le permite camuflarse fácilmente en la penumbra, ojos inteligentes que reflejan un entendimiento casi humano, y una agilidad felina que desafía las leyes de la naturaleza, Dante es una pieza clave para superar los obstáculos que se presentan en este peligroso camino.

Dante puede moverse por los escenarios sin ser detectado, utilizando la cobertura natural de su entorno, como arbustos, sombras y escombros. Esta capacidad lo convierte en un aliado perfecto para realizar exploraciones preliminares, eliminar enemigos de manera silenciosa o recuperar objetos importantes en áreas restringidas. Es más que un simple compañero; su agudo sentido del olfato y oído le permite identificar peligros ocultos, como trampas o enemigos escondidos, alertando a Lucía mediante gruñidos bajos o movimientos específicos. También es capaz de mover objetos pequeños, accionar palancas y alcanzar zonas inaccesibles para los humanos.

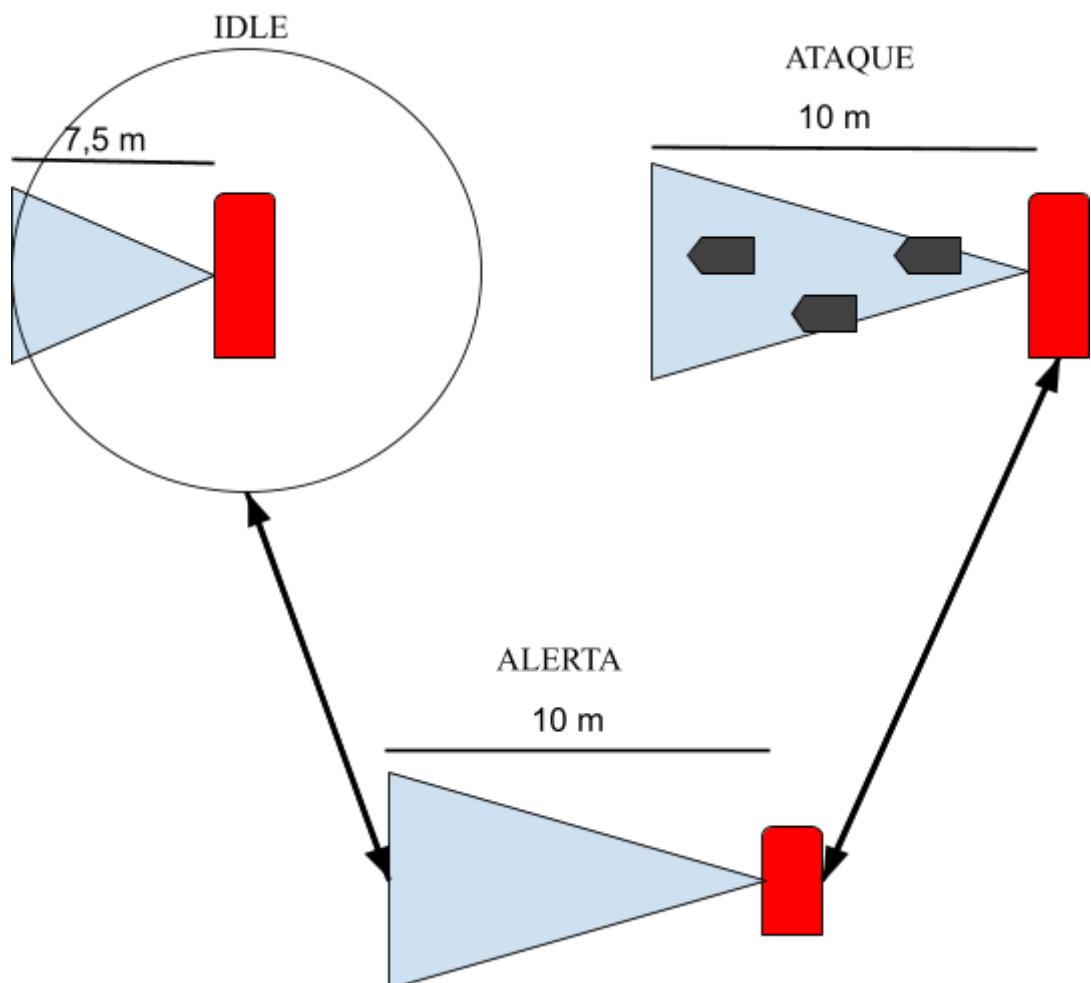


Conforme avanza el tiempo, Dante se vuelve más obediente y responde de manera más eficiente a las instrucciones de Lucía, creando un vínculo inquebrantable entre ambos. Esto no solo refuerza su utilidad práctica, sino que añade una dimensión emocional al juego, donde la conexión entre Dante y Lucía se convierte en el eje central de la narrativa. La confianza y la coordinación entre ellos serán indispensables para resolver complejos puzzles, superar desafíos estratégicos y avanzar a lo largo de los escenarios. Su presencia aporta un equilibrio perfecto entre la tensión del sigilo y la calidez de la camaradería, siendo Dante no solo una herramienta, sino el alma de la lucha de Lucía por sobrevivir y vengarse.

Enemigos

En “Mama” los enemigos tendrán un campo de visión de 7,5 metros (varía según que enemigo), y estarán en un estado idle, en caso de que un disparo se ejecute, un enemigo muera, vean al jugador, en el radio de su campo de visión, entrarán en modo alerta y su campo de visión aumentará a 10 metros. Una vez en modo alerta, el enemigo se cubrirá en caso de ser posible, si el jugador no sale del campo de visión del enemigo, este comenzará a disparar en intervalos de 4 segundos, con un arma que hará la mitad que la del jugador. Si están disparando y el jugador decide enviar al perro, estos le dispararan.

En caso de que una vez en alerta el jugador y el perro pasen más de 10 segundos fuera de su campo de visión, este volverá al estado ideal, lo mismo para pasar de modo combate a alerta.



Tipo de Enemigos

En “Mamma” habrá diferentes tipos de enemigos que se podrán encontrar en los diferentes niveles del juego. Los mafiosos son los enemigos de este juego, pero no todos tendrán las mismas habilidades, haciendo que cada uno sea diferente por su rango de visibilidad o por el arma que utilizan.

Pistolero

El pistolero es un enemigo ágil y versátil, equipado con una pistola semiautomática. Tiene un rango de visibilidad de 7.5 metros, lo que lo convierte en una amenaza en combates cercanos o medianos.

Escopetero

El escopetero es un enemigo peligroso en corto alcance, teniendo un rango de visibilidad de 5 metros. Armado con una escopeta, causa gran daño en distancias cercanas, pero su lentitud para recargar y su poca eficacia a distancia lo hacen vulnerable si se le ataca desde lejos.

Francotirador

El francotirador tiene un rango de visibilidad de 10 metros; es letal desde posiciones elevadas o alejadas. Con un rifle de precisión, su rango de visibilidad es extremo, capaz de detectar al jugador desde lejos y eliminarlo con un solo disparo si está expuesto.

| <u>Enemigos/Niveles</u> | <u>NIVEL 1</u> | <u>NIVEL 2</u> | <u>NIVEL 3</u> | <u>FINAL BOSS</u> |
|--------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--------------------------|
| Pistolero | X | X | | X |
| Escopetero | | X | X | X |
| Francotirador | | | X | X |

Tipo de Enemigos

Jefe final

El jefe final es un personaje único que combina las habilidades y características más letales de los tres tipos de mafiosos: pistolero, escopetero y francotirador. Este enemigo tiene tres fases bien diferenciadas, reflejando cada uno de los estilos de combate.

Fase 1

- **Apariencia:** En esta fase, el jefe final porta una pistola semiautomática personalizada.
- **Habilidades:**
 - Disparos rápidos: Lanza ráfagas de disparos a alta velocidad.
 - Rango de visibilidad: 7.5 metros, persigue activamente al jugador dentro de esta distancia.

Fase 2

- **Apariencia:** La apariencia del jefe cambia y saca una escopeta poderosa.
- **Habilidades:**
 - Disparo explosivo: Su escopeta lanza un disparo que causa daño en un área pequeña.
 - Rango de visibilidad: 5 metros, permanece cerca del jugador para maximizar su daño.

Fase 3

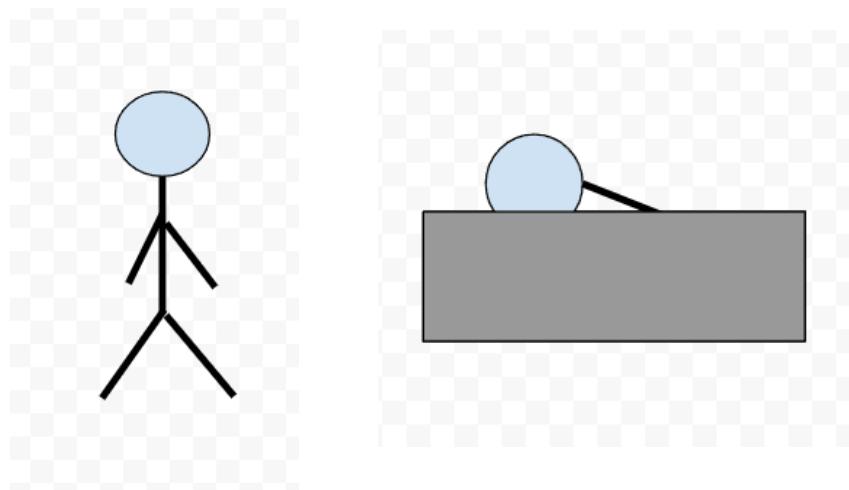
- **Apariencia:** Ahora equipado con un rifle de precisión,
- **Habilidades:**
 - Disparo certero: Apunta y dispara un proyectil que puede eliminar al jugador de un solo golpe si no se cubre.
 - Campo de visión amplio: Puede detectar al jugador hasta a 10 metros.

Mecánicas fundamentales

Combate y Puzzle

Estamina: La estamina es clave para moverse con velocidad por el entorno, agacharse o recargar consumen estamina y se recupera con el tiempo, en caso de que se agote la velocidad disminuye en un 50%.

Coberturas: Las coberturas evitar ser dañado por proyectiles balísticos, pero consumen energía, por tanto en caso de quedarte sin estamina o moverte, saldrás de la cobertura y quedarás expuesto.



Ataque

Escopetas/Armas de fuego:

- Uso: La escopeta servirá para eliminar a los enemigos que te ataquen y no te permitan enviar al perro y para matarlos de forma sigilosa.
- Capacidad: Tiene un cargador de dos balas, y un tiempo de recarga de 4 segundos, la recarga consumirá la misma estamina que el agacharse.
- Daño: El daño disminuye según la distancia a la que se encuentre el objetivo, a menos de 7,5 metros, se aplicará 100 de daño, a menos de 10, 66, y a partir de 10, 33.
- Sistema de apuntado: Se disparara con el click izquierdo una vez el cursor esté colocado encima del enemigo seleccionado.



Perro:

- Uso: El perro será la herramienta de la que dispondrá el jugador para eliminar de forma sigilosa los enemigos, este se podrá acercar sin problema y no alertara al resto de enemigos al ejecutarlos por que estará cubierto por los diferentes elementos del escenario. Al eliminar a un objetivo que estuviese en el campo de visión de algún enemigo estos se pondrán alerta y solo se podrán ejecutar a disparos.
- Sistema de apuntado: Se enviará con el click derecho una vez el cursor esté colocado encima del enemigo seleccionado, en caso de necesitar dejarlo sobre una placa de presión o un punto determinado para completar un puzzle, al dar doble click en una zona del mapa y el perro esperara ahí hasta que el jugador pulse el espacio.
- Interacciones: Tiene la capacidad de eliminar enemigos, activar botones tanto al pasar por encima como quedarse encima, o soltar cuerdas y diferentes elementos del escenario. Seguirá siempre al jugador, a menos de que este no lo quiera.
- El perro no tendrá la capacidad de seguir al jugador por zonas del mapa que estén por encima de el suelo base, este una vez el jugador se levante este se queda esperando en el punto en el que se encuentra.



Elementos del Juego

Munición

Elementos flotantes en el suelo que el jugador recoge al pasar por encima para recuperar munición.

Coberturas

Bariles, cajas, mesas. Que tanto el jugador como los enemigos utilizan para cubrirse.

Pistones de presión

Pistones situados en el suelo que sirven para mantener puertas o trampillas abiertas, interesantes para que el perro nos las mantenga abiertas.

Botones

Palancas o botones que solo pueden ser activados de un disparo, y tienen un efecto permanente sobre el elemento que controlan, puertas, trampillas, etc.

Cuerdas

Cuerdas que solo el perro puede romper de un mordisco y que desatan una reacción en cadena, soltar elementos sobre enemigos, dejar caer una escalera...

Escaleras

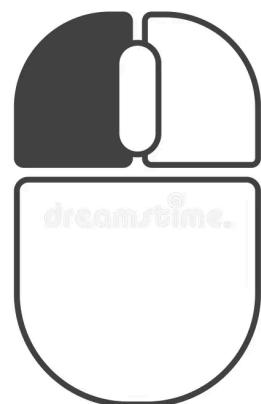
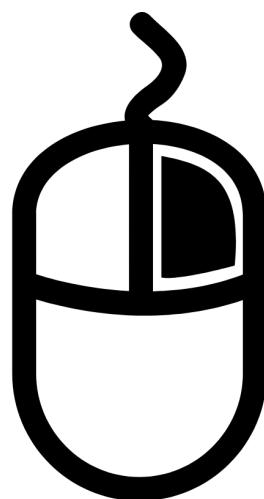
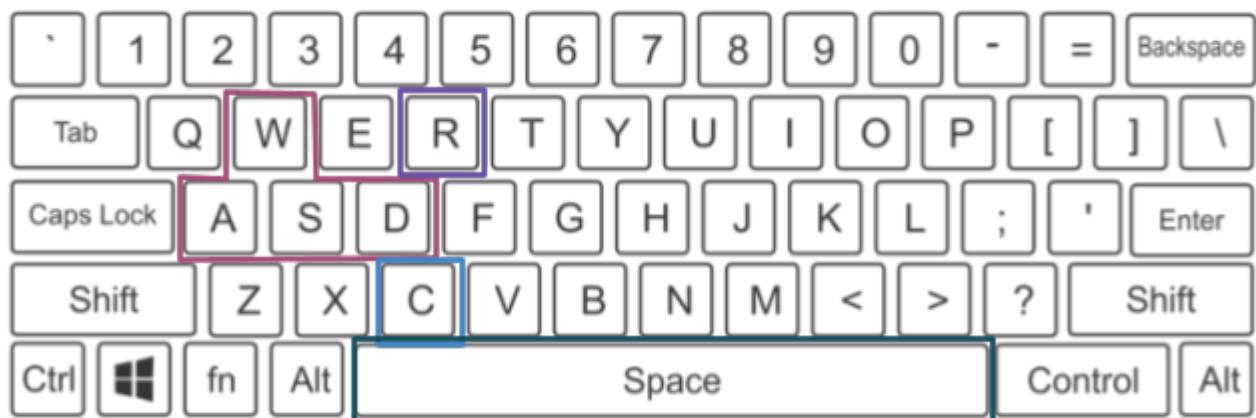
Objetos integrados en el mapa que el jugador utilizará para escalar a determinados puntos.

Objetos pesados

Cajas, bariles y demás objetos pesados que servirán para eliminar enemigos o mantener pistones de presión activados al caer sobre ellos.

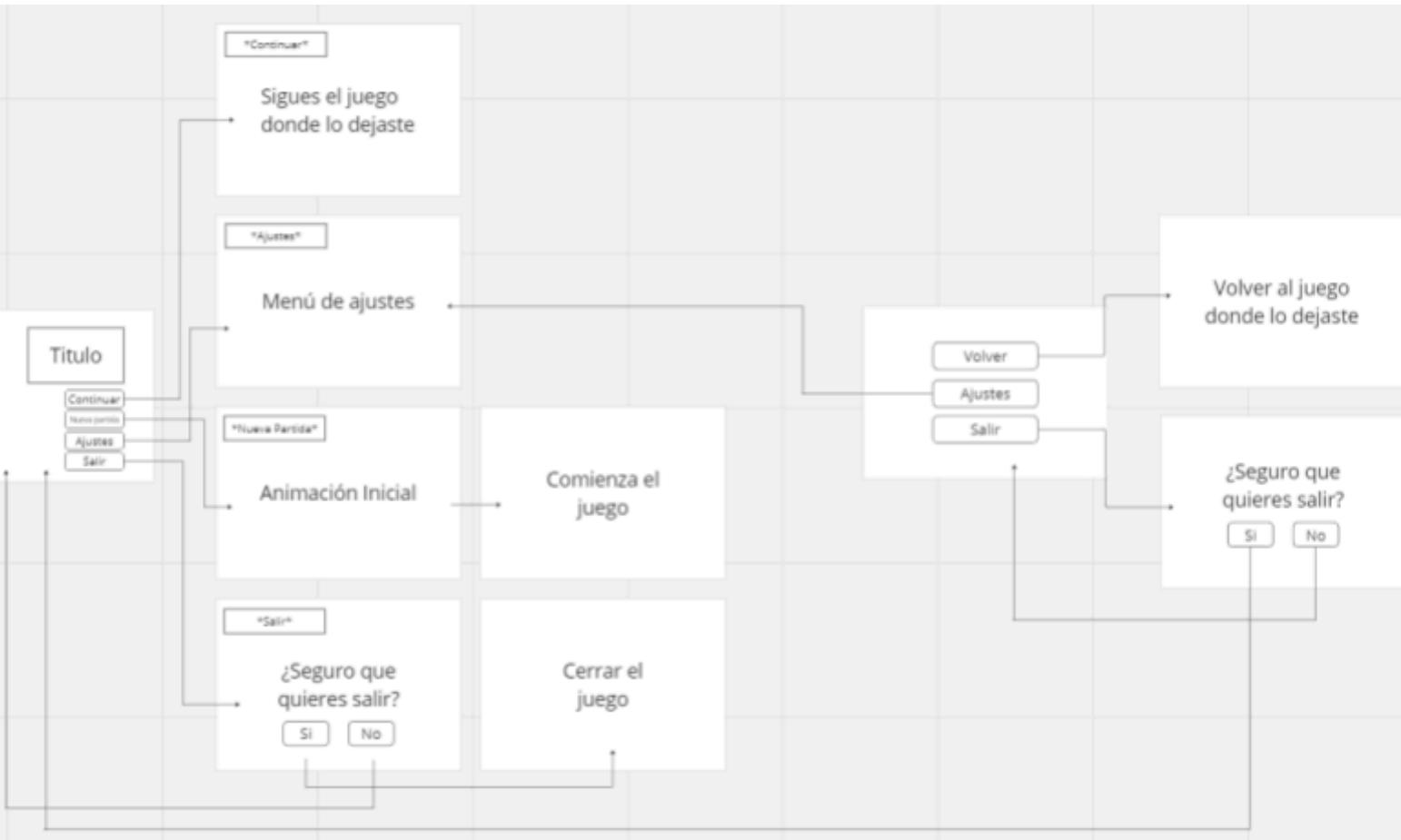
Controles

- WASD: Movimiento
- R: Recarga
- C: Cobertura
- Space: Llamar al perro
- Clic derecho: Mandar al perro a asesinato
- Clic izquierdo: Mandar al perro a esperar en X punto



Interfaz

Diagramas de flujo



Arte y Video

Objetivos Generales

El diseño artístico de *Mamma* evoca los contrastes de la Italia de los años 80, fusionando el glamour decadente de la época con un trasfondo oscuro de traición y venganza. Los escenarios reflejan esta dualidad: interiores que muestran el declive de la opulencia, como mansiones arruinadas y bares llenos de secretos, y exteriores vibrantes pero peligrosos, con calles estrechas y luces de neón que esconden amenazas en cada esquina. Todo el ambiente genera una sensación constante de tensión, como si la propia ciudad conspirara contra la protagonista.



Mamma encarna este equilibrio entre belleza y peligro. Su evolución visual a lo largo del juego refleja su transformación emocional: de una figura elegante y sofisticada a una mujer endurecida por la violencia y la traición. Cada marca en su cuerpo y en su ropa cuenta la historia de su lucha y supervivencia, mientras que su fiel perro simboliza la lealtad a su pasado y su humanidad perdida.

La narrativa visual refuerza el tema central de la traición y la redención mediante detalles como espejos rotos y luces intermitentes, que reflejan la fragmentación interna de Mama. Los enemigos también simbolizan esta corrupción latente: sus gestos y cicatrices revelan la brutalidad de un mundo donde el poder corrompe todo a su paso. Cada enfrentamiento es más que un combate físico; es una lucha emocional que empuja a Mama al límite, obligándola a sacrificar su humanidad en nombre de la venganza.

Arte 2D

- Todos los objetos del menú (armas, objetos, etc.)
- Todos los fondos del menú
- Personajes
- Animaciones
- Enemigos
- Todos los fondos del juego
- Todos los modelados
- Creditos finales

Cinemáticas

- Todas las escenas cinemáticas dentro del juego

Música y Sonido

Objetivos Generales

En *Mama*, la música y los efectos de sonido son piezas clave para sumergir al jugador en el peligroso mundo de las mafias italianas de los años 80, intensificando la sensación de tensión, traición y melancolía que envuelve la historia. La banda sonora amplifica la lucha interna de la protagonista, mezclando el peligro constante con un tono nostálgico que refleja la caída de su imperio y su camino hacia la venganza.

Los efectos de sonido aportan realismo e inmersión, adaptándose a cada entorno del juego. Desde los pasos de Mama, que cambian según el terreno, hasta el chirrido de puertas o el eco en callejones oscuros, cada detalle sonoro está diseñado para generar suspense y mantener al jugador alerta. Los momentos de sigilo están cargados de respiraciones contenidas y ruidos sutiles, mientras que los enfrentamientos se llenan de disparos secos y crujidos metálicos, aumentando la tensión y la acción.

La música combina sintetizadores oscuros, pianos elegantes y elementos propios de los 80, ajustándose al ritmo del juego. Los temas más intensos usan percusiones rápidas y cuerdas tensas en los combates, mientras que en las secciones de exploración o sigilo, la música se vuelve más discreta, creando una atmósfera de paranoia. Los silencios también juegan un papel importante, dejando que el entorno y los pequeños sonidos generen suspense y refuerzen la sensación de peligro.

Así, música y sonido no son solo acompañamientos, sino parte esencial de la narrativa. Cada nota, eco y golpe forma un universo sonoro que refuerza la carga emocional y el viaje de Mama, haciendo que la experiencia del jugador sea profundamente envolvente.



Objetivo de Mercado

Mamma será lanzado para PC, con distribución a través de Steam, la plataforma líder para juegos independientes y de gran alcance internacional.

Steam ofrece un público diverso y una comunidad activa que busca experiencias inmersivas y únicas, características que definen a *Mama*. Este juego de acción y aventura 2D con scroll lateral combina combate, sigilo y resolución de puzzles, elementos que resuenan bien entre los jugadores habituales de títulos independientes en esta plataforma.

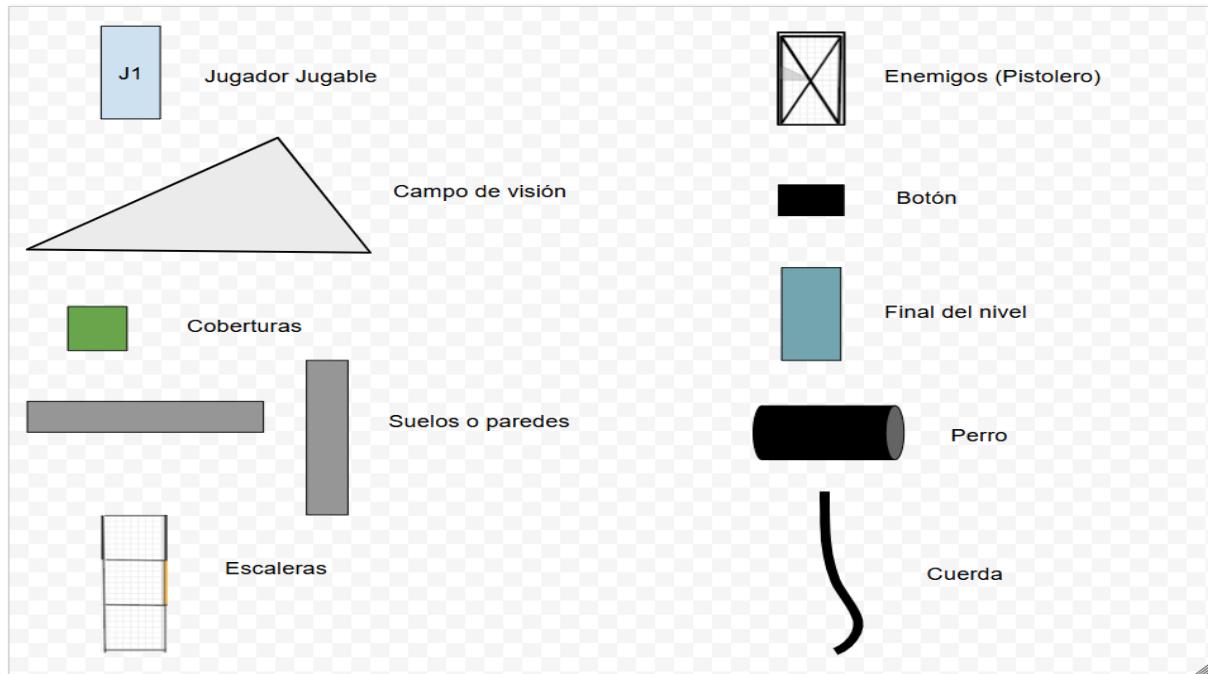
La elección de Steam no solo asegura un acceso inmediato a una base de millones de jugadores, sino que también permite aprovechar herramientas clave como las reseñas de la comunidad, las listas de deseados y las promociones, que amplificarán la visibilidad del juego. Juegos similares, como *Katana ZERO* y *Hotline Miami*, han demostrado que Steam es el lugar perfecto para juegos con una mezcla de acción rápida, narrativas intensas y estética retro.

Estos jugadores estarán en el rango de edad de 15 a 25 años. Elegimos este grupo porque los jugadores más jóvenes se deleitarán con el combate y los disparos, mientras que los jugadores más mayores disfrutarán más de su historia. El juego estará dirigido a una audiencia tanto masculina como femenina.

Además, el lanzamiento incluirá características diseñadas para la plataforma, como logros de Steam, tarjetas colecciónables y compatibilidad con controladores, para enriquecer la experiencia del jugador.

Con su rica narrativa, jugabilidad estratégica y estética visual cautivadora, *Mama* está diseñado para captar la atención tanto de los entusiastas del género como de aquellos en busca de una experiencia nueva y refrescante en Steam.

Niveles



Estos son los diferentes objetos que aparecen por los niveles para saber de qué trata cada uno.

Jugador jugable: Es el jugador jugable del juego “Mamma” Lucia Greco.

Campo de visión: El campo de visión es lo que los enemigos detectan para poder alertarse si ven al jugador jugable. Si entran en su campo de visión podrán cubrirse con las coberturas o disparar para hacer daño al jugador jugable.

Coberturas: Lo pueden utilizar tanto el jugador jugable como los enemigos para cubrirse cuando se estén disparando.

Escaleras: El jugador jugable podrá utilizarlas para bajar o subir.

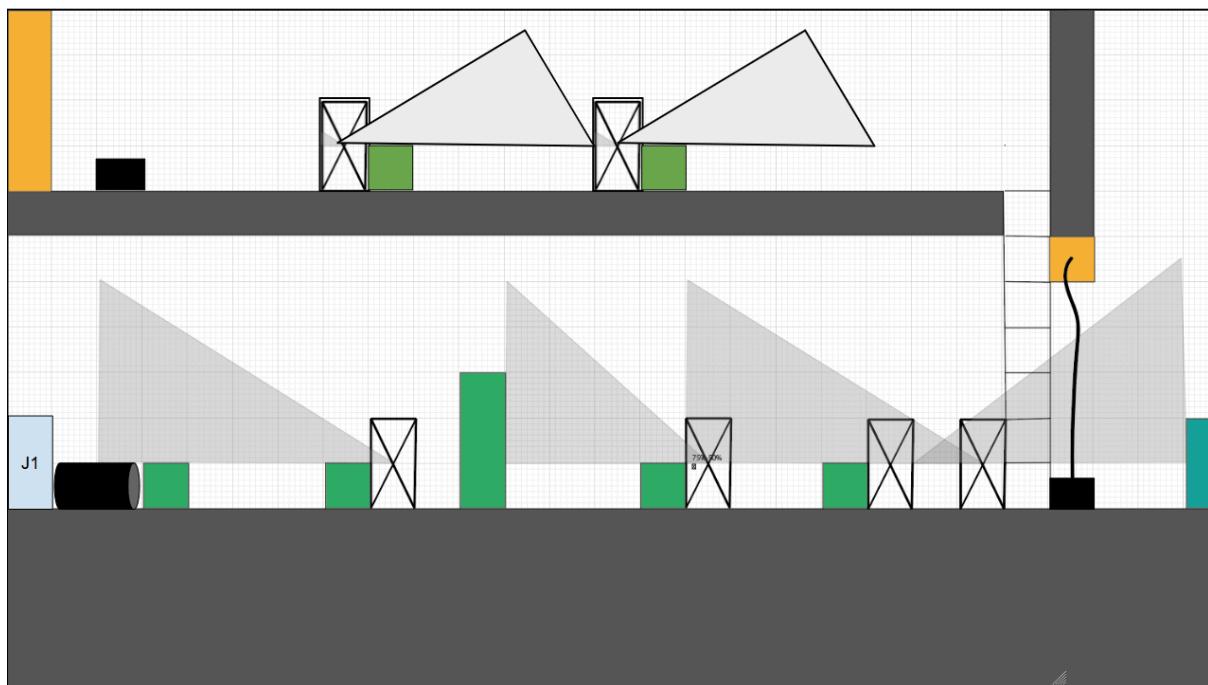
Enemigos (Pistolero): Son los que pueden eliminar al jugador jugable.

Botón: Los botones serán utilizados para interactuar con ellos.

Perro: El perro es el aliado del jugador jugable y podrá enviarlo a diferentes sitios del nivel; también podrá eliminar a los enemigos o interactuar con botones.

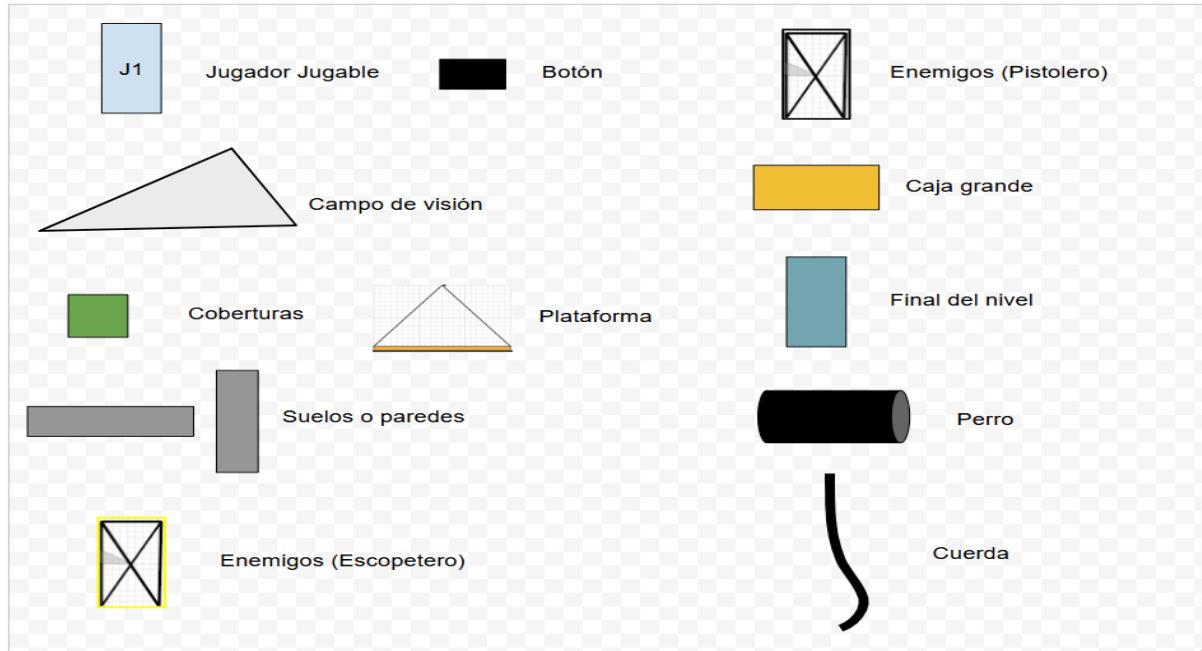
Cuerda: La cuerda es para que el jugador jugable no pueda avanzar en el nivel hasta que esta desaparezca con la interacción de un botón.

Nivel 1



Este es el primer nivel de “Mamma”. Como se puede observar, el jugador deberá de enfrentarse a los enemigos para poder avanzar por el nivel, teniendo que enviar al perro a los diferentes botones que hay en el nivel para así poder bajar la escalera. Después de subir por la escalera, deberá de volver a enfrentarse a los enemigos para que pueda tocar el botón y poder romper la cuerda para superar el primer nivel.

Niveles



Estos son los diferentes objetos que aparecen por los niveles para saber de que trata cada uno.

Jugador jugable: Es el jugador jugable del juego “Mamma” Lucia Greco.

Campo de visión: El campo de visión es lo que los enemigos detectan para poder alertarse si ven al jugador jugable. Si entran en su campo de visión, podrán cubrirse con las coberturas o disparar para hacer daño al jugador jugable.

Coberturas: Lo pueden utilizar tanto el jugador jugable como los enemigos para cubrirse cuando se estén disparando.

Escaleras: El jugador jugable podrá utilizarlas para bajar o subir.

Enemigos (Pistolero): Son los que pueden eliminar al jugador jugable.

Enemigos (Escopetero): Son los que pueden eliminar al jugador jugable.

Botón: Los botones serán utilizados para interactuar con ellos.

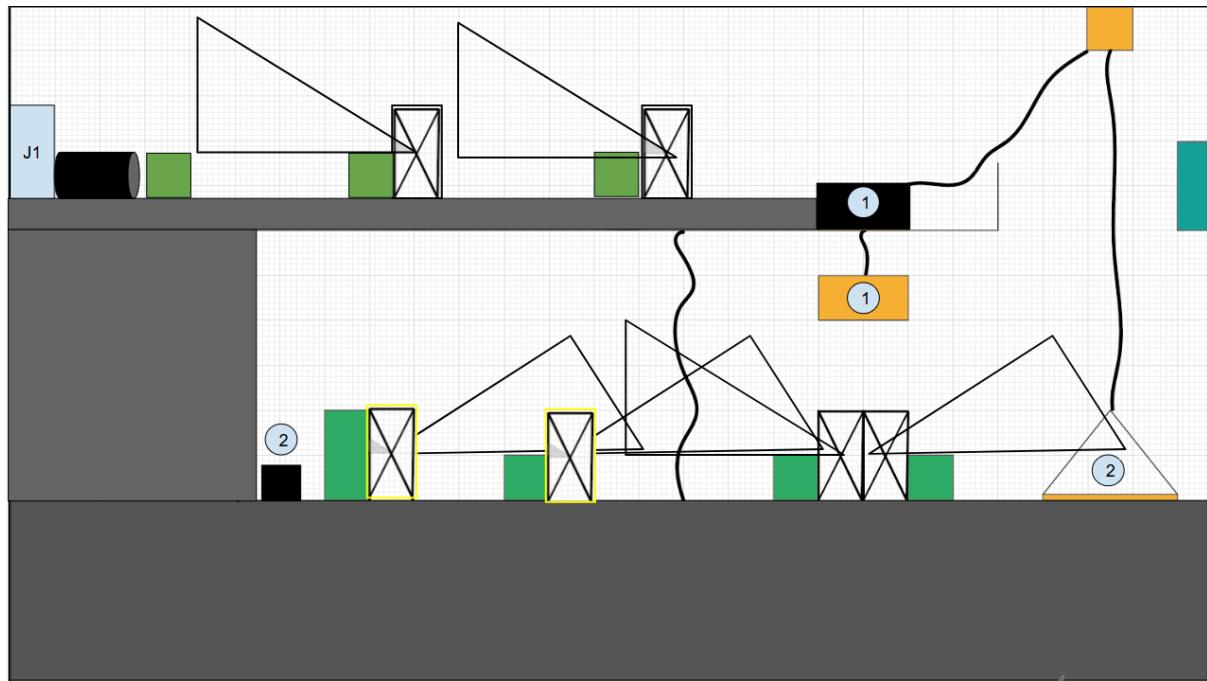
Perro: El perro es el aliado del jugador jugable y podrá enviarlo a diferentes sitios del nivel; también podrá eliminar a los enemigos o interactuar con botones.

Plataforma: Será activada por un botón la plataforma subirá mientras que el botón esté activado; si no volverá a bajar.

Cuerda: La cuerda es para que el jugador jugable no pueda avanzar en el nivel hasta que esta desaparezca con la interacción de un botón.

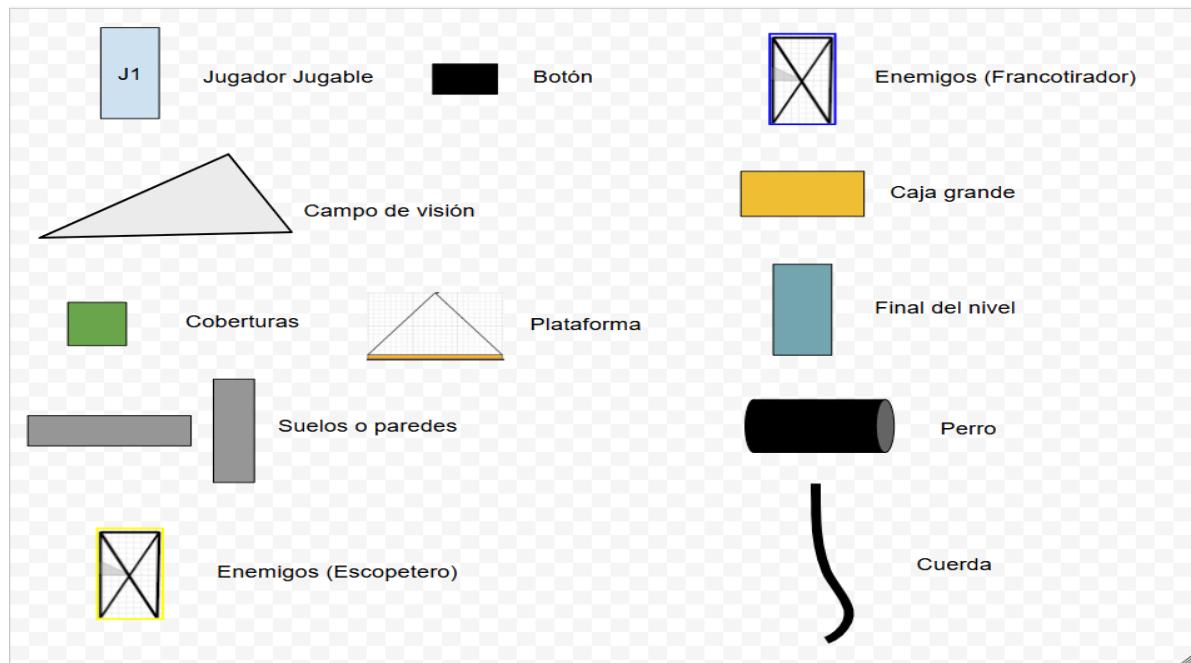
Caja grande: La caja grande es un objeto que hace daño a los enemigos si cae encima de ellos.

Nivel 2



Este es el segundo nivel de “Mamma”. En este segundo nivel, el jugador tendrá que enfrentarse a los enemigos (Pistolero) para poder llegar al primer botón . Después de activar el primer botón, la caja grande eliminará a los enemigos (Pistolero) y desactivará la cuerda para poder avanzar hasta el siguiente botón. Después de eliminar a los enemigos (Escopetero), el perro tendrá que tocar el segundo botón para que la plataforma haga su función; así el jugador jugable podrá completar el nivel.

Niveles



Estos son los diferentes objetos que aparecen por los niveles para saber de que trata cada uno.

Jugador jugable: Es el jugador jugable del juego "Mamma" Lucia Greco.

Campo de visión: El campo de visión es lo que los enemigos detectan para poder alertarse si ven al jugador jugable. Si entran en su campo de visión, podrán cubrirse con las coberturas o disparar para hacer daño al jugador jugable.

Coberturas: Lo pueden utilizar tanto el jugador jugable como los enemigos para cubrirse cuando se estén disparando.

Escaleras: El jugador jugable podrá utilizarlas para bajar o subir.

Enemigos (Escopetero): Son los que pueden eliminar al jugador jugable.

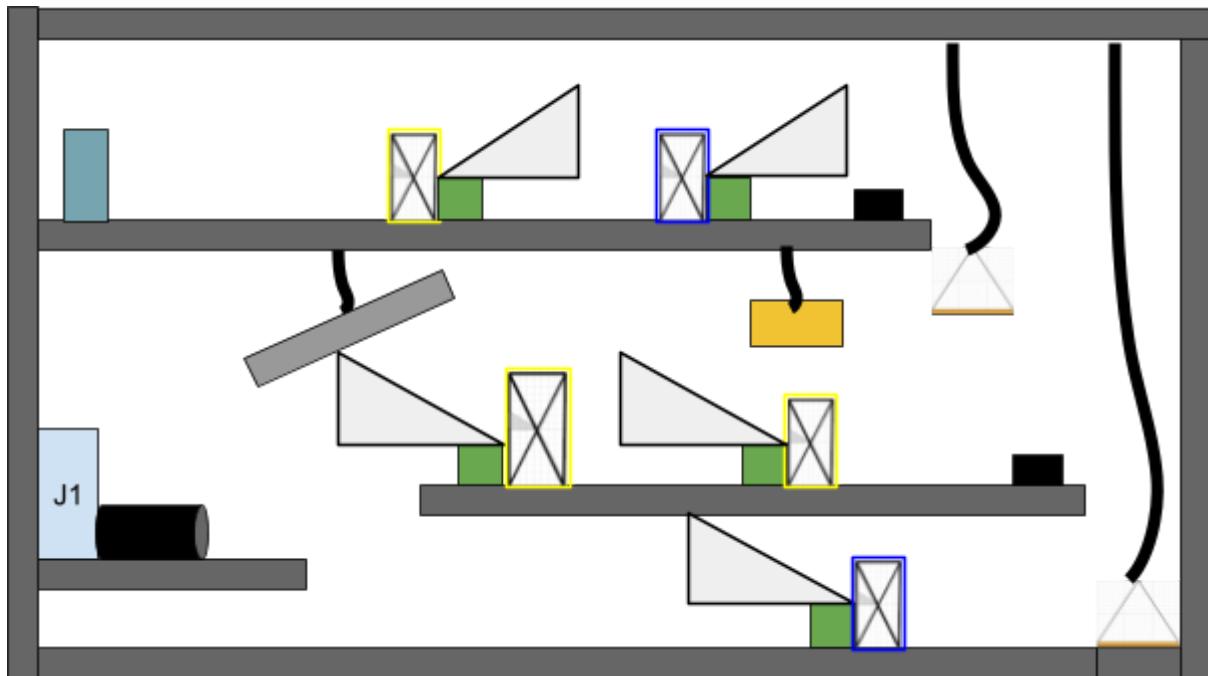
Enemigos (Francotirador): Son los que pueden eliminar al jugador jugable.

Botón: Los botones serán utilizados para interactuar con ellos.

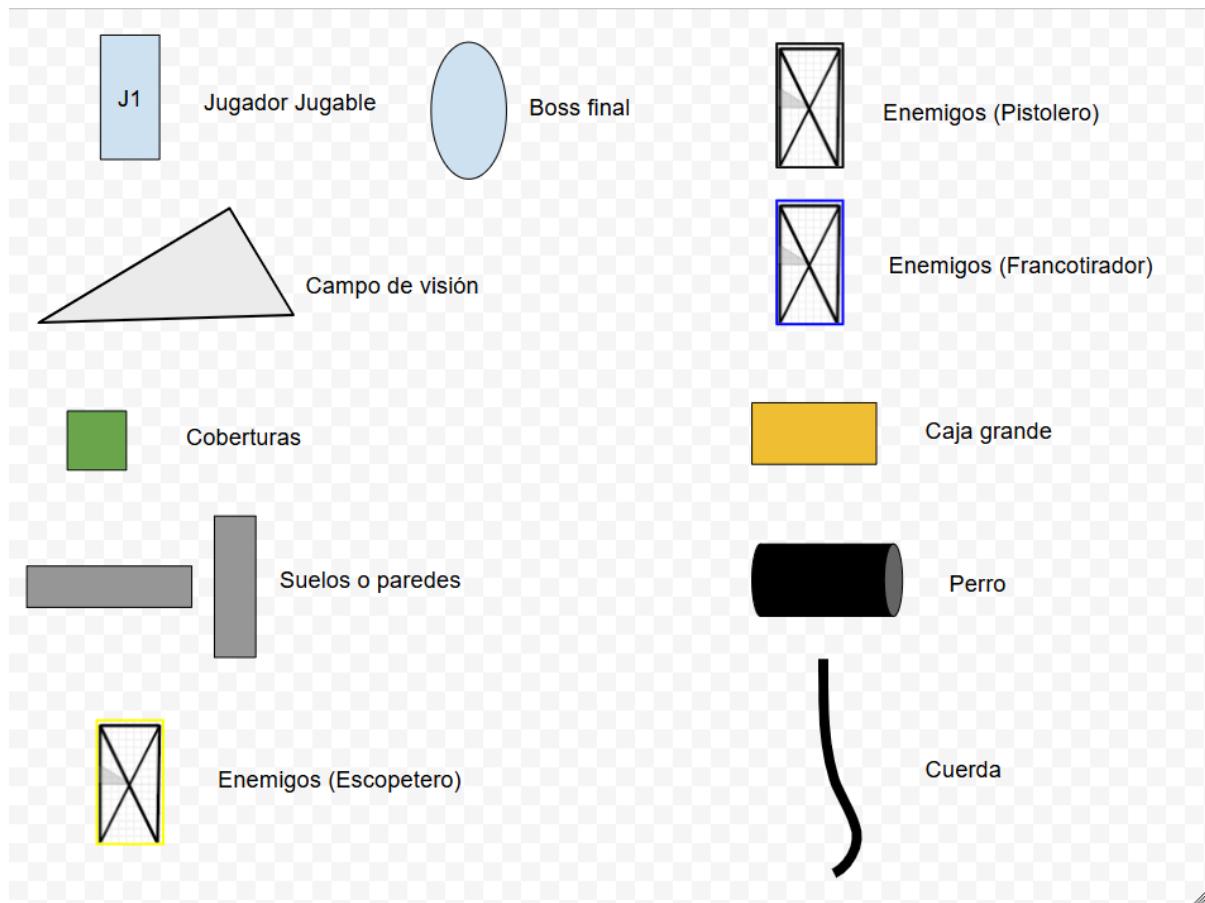
Perro: El perro es el aliado del jugador jugable y podrá enviarlo a diferentes sitios del nivel; también podrá eliminar a los enemigos o interactuar con botones.

Plataforma: Será activada por un botón la plataforma subirá mientras que el botón esté activado; si no volverá a bajar.

Nivel 3



En este tercer nivel el jugador deberá manejar el perro con mucha habilidad para poder llegar al último piso, además de ahorrar munición. El enemigo que está en la despensa soltará algún cartucho de escopeta. El jugador deberá ir matando a los enemigos de la parte superior para poder “rescatar” al perro de la parte inferior del edificio del cual traerá munición para poder avanzar en el nivel, para que eso ocurra el jugador deberá presionar un botón para que el perro pueda acceder a una plataforma. Ese mismo botón accionará la otra plataforma para que el jugador pueda accionar el otro botón que está situado en el último piso, así podrán subir los dos para poder eliminar a los últimos enemigos del nivel.



Estos son los diferentes objetos que aparecen por los niveles para saber de qué trata cada uno.

Jugador jugable: Es el jugador jugable del juego “Mamma” Lucia Greco.

Campo de visión: El campo de visión es lo que los enemigos detectan para poder alertarse si ven al jugador jugable. Si entran en su campo de visión, podrán cubrirse con las coberturas o disparar para hacer daño al jugador jugable.

Coberturas: Lo pueden utilizar tanto el jugador jugable como los enemigos para cubrirse cuando se estén disparando.

Escaleras: El jugador jugable podrá utilizarlas para bajar o subir.

Enemigos (Pistolero): Son los que pueden eliminar al jugador jugable.

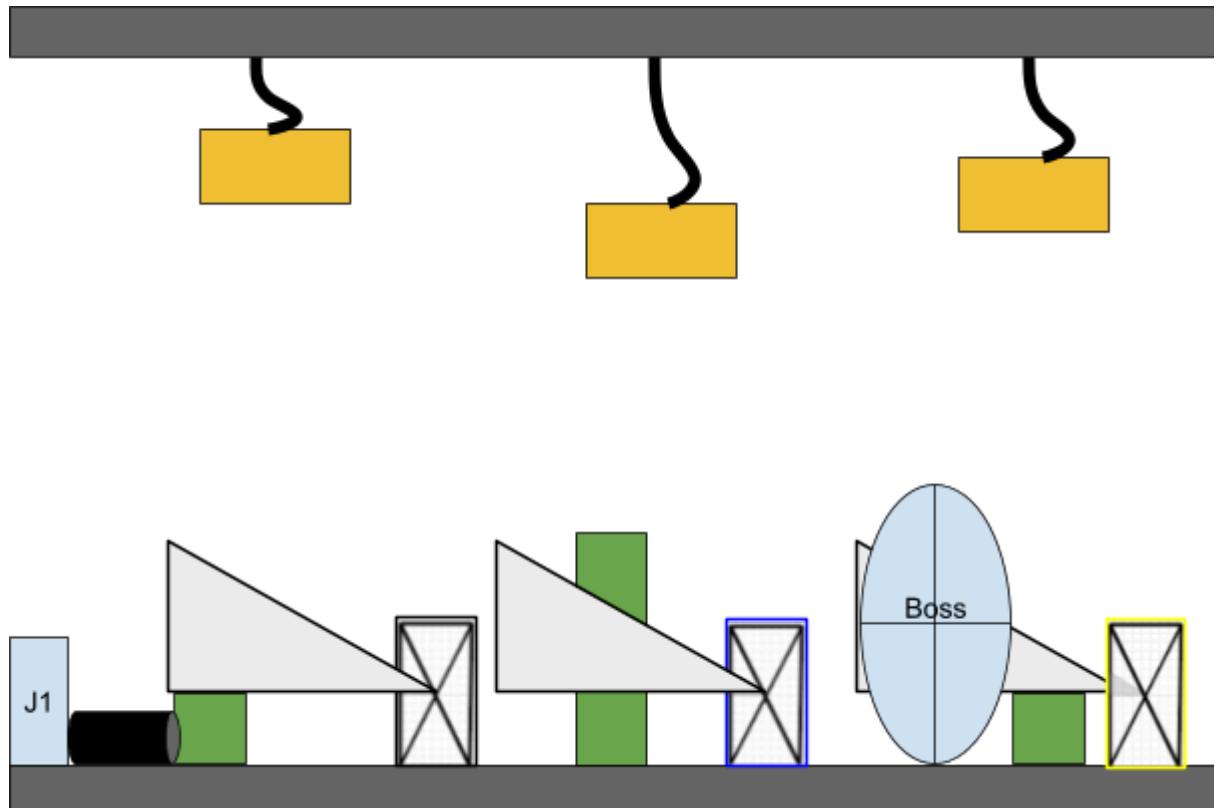
Enemigos (Francotirador): Son los que pueden eliminar al jugador jugable.

Enemigos (Escopetero): Son los que pueden eliminar al jugador jugable.

Perro: El perro es el aliado del jugador jugable y podrá enviarlo a diferentes sitios del nivel; también podrá eliminar a los enemigos o interactuar con botones.

Boss final: El perro es el aliado del jugador jugable y podrá enviarlo a diferentes sitios del nivel; también podrá eliminar a los enemigos o interactuar con botones.

Boss Final



En este Final Boss el jugador se encontrará con el Boss final, esta batalla concluirá en el almacén del bar. Algunos de los pistoleros y escopeteros le ayudarán para poder matar al jugador. En la parte superior habrá cajas colgando; algunas de ellas llevarán municiones y otras servirán para poder dañar y matar a los enemigos. El combate final irá por rondas, cada una de ellas será más complicada, ya que habrá más enemigos y el jugador deberá ser más rápido disparando. Al estar en un almacén, el techo empezará a temblar por los disparos y empezarán a caer algunas cajas; el jugador deberá esquivar alguna de ellas para poder seguir con vida y eliminar al boss final.

Conclusion

Bueno, después de todo este trabajo, creo que podemos estar realmente orgullosos de lo que hemos logrado con *MAMMA*. Desde el principio, nuestro objetivo fue crear algo más que un videojuego: queríamos contar una historia que resonara emocionalmente, que atrapara a los jugadores no solo por la acción, sino por el mundo que construimos y los personajes que habitan en él. Y creo que lo estamos logrando.

La narrativa que hemos desarrollado es sólida, profunda y, sobre todo, diferente. *MAMMA* no es solo un juego de venganza; es una experiencia que pone a los jugadores en la piel de alguien que lo ha perdido todo y está luchando por recuperarlo. La ambientación de los años 80 en Italia no solo añade estilo, sino que también le da una identidad única al juego. Cada nivel, cada detalle artístico, incluso el diseño del sonido y la música, se siente como una extensión de esa visión.

En cuanto a las mecánicas, sabemos que hemos hecho un gran trabajo combinando acción, sigilo y puzzles. La integración del perro como herramienta narrativa y jugable es uno de los puntos más fuertes del proyecto; es algo que no se ve todos los días y que, si lo pulimos bien, puede convertirse en el alma del juego. Por supuesto, también hemos tenido nuestros desafíos. A veces, equilibrar la dificultad entre las diferentes partes del juego ha sido complicado, y aún nos queda ajustar la curva de aprendizaje para que los jugadores no se sientan frustrados. Además, creemos que todavía podemos trabajar en la diversidad de enemigos y niveles para mantener la experiencia fresca de principio a fin.

Al final del día, *MAMMA* tiene un potencial enorme. Es más que un proyecto indie; es una oportunidad para destacar, para ofrecer algo que no solo entretega, sino que deje una impresión duradera. Nos queda camino por recorrer, pero si seguimos ajustando y afinando estos detalles, estamos convencidos de que podemos entregar un juego que no solo cumpla con nuestras expectativas, sino que supere las de los jugadores.

VERSIÓN

Versión: Gold

Fecha de lanzamiento: 21/02/2025

Características:

- **Munición:** Los disparos ahora consumen munición que los jugadores deben recoger en el escenario.
- **Mecánicas de salud:** Se implementa una barra de salud para el jugador y el perro, junto con la posibilidad de encontrar kits médicos.
- **Ataque del perro:** El perro puede atacar a enemigos desprevenidos, eliminándolos en sigilo.

Objetivo:

Mejorar el sistema de combate haciéndolo más estratégico con opciones de armas, munición limitada y enemigos más variados.

ROLES Y FUNCIONES

Scrum Master: Markel Nuñez

Descripción

1. **Proteger al Equipo del Alcance No Planificado**
2. **Gestión del Backlog del Producto**
3. **Promover la Colaboración y la Comunicación**
4. **Monitorear y Mejorar el Flujo de Trabajo**

Product Owner: Egoitz Piñeiro

Descripción

1. **Definir y Priorizar la Visión del Producto**
2. **Tomar Decisiones de Diseño y Jugabilidad**
3. **Recopilar y Analizar Feedback**
4. **Gestionar el Alcance y los Recursos**

Programacion: Mikel Cortina

Descripción

1. **Coding**
2. **Gestion de Unity**

Arte: Iga y Markel Nuñez

Descripción

- Arte 2D
- Animaciones 2D

BURNDOWN CHART



PRODUCT BACKLOG

| Marco 1 | Marco 2 | Marco 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|------------------------------------|---|---|------------------------------------|---|--------------------------------------|----------------------------------|------------------------|------------------------------|---|-----------------------------------|-------------------------------------|------------------------------|------------------------------------|------------------------------|--------------------------------------|----------------------------|---|------------------------------------|----------------------------|---|---------------------------------------|------------------------------------|--|---|------------------------------|------------------------------|-------------------------------|---|-------------------------------|--|--|-----------------|------------------|--------------------------|------------------------|----------------------------------|-----------------------------|
| <p align="center">PROGRAMACIÓN</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Sultan Perro Animación Jugador: S</td> <td>Arreglar disparo Jugador: S</td> <td>Programar Menú Juego Tamaño: S</td> <td>Movimiento del personaje Tamaño: S</td> <td>Movimiento del perro Tamaño: M</td> <td>Movimiento de los enemigos Tamaño: S</td> </tr> <tr> <td>Protagonista Animación Tamaño: S</td> <td>Sonidos Menú Tamaño: S</td> <td>Sonido de Enemigos Tamaño: S</td> <td>Disparo del personaje principal Tamaño: S</td> <td>Disparo de los enemigos Tamaño: S</td> <td>Plataformas de movimiento Tamaño: M</td> </tr> <tr> <td>Enemigos Animación Tamaño: S</td> <td>Arreglar disparo Enemigo Tamaño: S</td> <td>Sonidos de Jugador Tamaño: S</td> <td>Botón para las plataformas Tamaño: M</td> <td>Ataque del perro Tamaño: L</td> <td>Programación para subir por las escaleras Tamaño: M</td> </tr> <tr> <td>Programar Menú Principal Tamaño: S</td> <td>Sonido Principal Tamaño: S</td> <td>Zona de avance enemigo de los enemigos Tamaño: XL</td> <td>Programación de las puertas Tamaño: S</td> <td>Programación Boss final Tamaño: XL</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>XL: 30min a 1h S: 1h a 2h M: 2h a 4h L: 4h a 8h XL: 8h a 12h XXL: más de 12h</p> | Sultan Perro Animación Jugador: S | Arreglar disparo Jugador: S | Programar Menú Juego Tamaño: S | Movimiento del personaje Tamaño: S | Movimiento del perro Tamaño: M | Movimiento de los enemigos Tamaño: S | Protagonista Animación Tamaño: S | Sonidos Menú Tamaño: S | Sonido de Enemigos Tamaño: S | Disparo del personaje principal Tamaño: S | Disparo de los enemigos Tamaño: S | Plataformas de movimiento Tamaño: M | Enemigos Animación Tamaño: S | Arreglar disparo Enemigo Tamaño: S | Sonidos de Jugador Tamaño: S | Botón para las plataformas Tamaño: M | Ataque del perro Tamaño: L | Programación para subir por las escaleras Tamaño: M | Programar Menú Principal Tamaño: S | Sonido Principal Tamaño: S | Zona de avance enemigo de los enemigos Tamaño: XL | Programación de las puertas Tamaño: S | Programación Boss final Tamaño: XL | | <p align="center">DISEÑO</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Diseño del nivel 1 Tamaño: L</td> <td>Diseño del nivel 2 Tamaño: L</td> <td>Diseño del nivel 3 Tamaño: XL</td> </tr> <tr> <td>Comportamiento de los enemigos Tamaño: XL</td> <td>Diseño de mecánicas Tamaño: M</td> <td>Interfaz para el usuario (por definir) Tamaño: L</td> </tr> </tbody> </table> <p>XS: 30min a 1h S: 1h a 2h M: 2h a 4h L: 4h a 8h XL: 8h a 12h XXL: más de 12h</p> | Diseño del nivel 1 Tamaño: L | Diseño del nivel 2 Tamaño: L | Diseño del nivel 3 Tamaño: XL | Comportamiento de los enemigos Tamaño: XL | Diseño de mecánicas Tamaño: M | Interfaz para el usuario (por definir) Tamaño: L | <p align="center">PRODUCCIÓN</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>GDD Tamaño: XXL</td> <td>Notion Tamaño: L</td> <td>Sprint Backlog Tamaño: L</td> </tr> <tr> <td>Burden Chart Tamaño: L</td> <td>Versiónes y milestones Tamaño: L</td> <td>Roles y funciones Tamaño: S</td> </tr> </tbody> </table> <p>XS: 30min a 1h S: 1h a 2h M: 2h a 4h L: 4h a 8h XL: 8h a 12h XXL: más de 12h</p> | GDD Tamaño: XXL | Notion Tamaño: L | Sprint Backlog Tamaño: L | Burden Chart Tamaño: L | Versiónes y milestones Tamaño: L | Roles y funciones Tamaño: S |
| Sultan Perro Animación Jugador: S | Arreglar disparo Jugador: S | Programar Menú Juego Tamaño: S | Movimiento del personaje Tamaño: S | Movimiento del perro Tamaño: M | Movimiento de los enemigos Tamaño: S | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Protagonista Animación Tamaño: S | Sonidos Menú Tamaño: S | Sonido de Enemigos Tamaño: S | Disparo del personaje principal Tamaño: S | Disparo de los enemigos Tamaño: S | Plataformas de movimiento Tamaño: M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Enemigos Animación Tamaño: S | Arreglar disparo Enemigo Tamaño: S | Sonidos de Jugador Tamaño: S | Botón para las plataformas Tamaño: M | Ataque del perro Tamaño: L | Programación para subir por las escaleras Tamaño: M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Programar Menú Principal Tamaño: S | Sonido Principal Tamaño: S | Zona de avance enemigo de los enemigos Tamaño: XL | Programación de las puertas Tamaño: S | Programación Boss final Tamaño: XL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Diseño del nivel 1 Tamaño: L | Diseño del nivel 2 Tamaño: L | Diseño del nivel 3 Tamaño: XL | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Comportamiento de los enemigos Tamaño: XL | Diseño de mecánicas Tamaño: M | Interfaz para el usuario (por definir) Tamaño: L | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| GDD Tamaño: XXL | Notion Tamaño: L | Sprint Backlog Tamaño: L | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Burden Chart Tamaño: L | Versiónes y milestones Tamaño: L | Roles y funciones Tamaño: S | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

SPRINT BACKLOG

The screenshot shows a software application interface for managing a sprint backlog. The project name is 'GOLD'.

Incidencias secundarias:

- MF-21 Sultan Perro (Arte)
- MF-22 Enemigo (Arte)
- MF-25 Protagonista (Arte)
- MF-26 Protagonista (Sonido)
- MF-28 Enemigo (Sonido)
- MF-34 Fondo Arte (Menu)
- MF-43 Arreglar disparo Jugador (Programacion)
- MF-44 Arreglar disparo Enemigo (Programacion)
- MF-45 Menu Principal (Programacion)
- MF-46 Menu Juego (Programacion)
- MF-47 Sultan Perro Animacion
- MF-48 Protagonista Animacion
- MF-49 Enemigos Animacion
- MF-50 Sonido Principal
- MF-51 Sonidos Menu

Tareas por hacer:

| Detalles |
|---|
| Persona asignada: Sin asignar Asignarme a mí |
| Informador: Egoitz Piñeiro Jimenez |
| Prioridad: Medium |
| Etiquetas: Ninguno |
| Fecha de vencimiento: 17 feb 2025 |
| Seguimiento de tiempo: Sin tiempo registrado Incluir incidencias secundarias |
| Start date: 07 ene 2025 |
| Categoría: Ninguno |
| Team: Ninguno |
| Automatización: Ejecuciones de regla |

Actividad:

- Añadir un comentario...
- ¡Tiene buena pinta!
- ¿Necesitas ayuda?
- Esto está bloqueado...
- ¿Puedes a...

Consejo de expertos: pulsa M para comentar