# **Entrega 1 | Alfa**

# **Sábado 12 de Diciembre**

## **Game Design Document**

Se entregarán los puntos de la anterior entrega y se mostrarán las modificaciones que se hayan hecho al respecto.

Por otro lado se añadirán los siguientes puntos:

* Flowchart del juego.
* Ambientación y localizaciones del juego explicadas con referencias.
* Explicación con referencias de la estética del juego.
* Datasheets con referencias de los personajes principales del juego. (también enemigos).
* Listado de power ups si los hubiera (y sus efectos), o elementos importantes en el juego, con referencias. (armas, objetos especiales...)
* Definición de los movimientos de los personajes y sus características.

Estos puntos deben definirse, pese a que pueden ser modificados durante las siguientes entregas.

Este documento debe estar subido a Github para su entrega.

## **Ejecutable del proyecto**

Se debe compilar un ejecutable del proyecto. No es válido presentar la versión Alpha desde el editor de Unity.

El ejecutable debe presentar todas las mecánicas que se pretenden implementar en el juego, el arte no tiene que ser final, se pueden utilizar boxes para montar los niveles pero TODAS las mecánicas y el gameplay deben ser finales.

El código del proyecto debe estar propiamente alojado en GitHub, también se revisará la planificación de tareas y las Issues planteadas del proyecto. La entrega debe realizarse como una RELEASE en GitHub del proyecto, marcada con el tag de Alpha.

**Todos los elementos que debe presentar el ejecutable están detallados en la checklist que encontraréis a continuación.**

**CHECKLIST FASE ALFA**

## 

## General

* **[Alfa] ​**Fase​ ​1:​ ​Animación​ ​transición​ ​entre​ ​escenas:​ ​fade-In​ ​/​ ​fade-out​ ​u​ ​otra​ ​animación.
* **[Alfa]** ​Fase​ ​2:​ ​Modo​ ​GOD​ ​implementado:​ ​F10​ ​(salto​ ​de​ ​stages,​ ​inmunidad,​ ​volar)
* **[Alfa]** Fase​ ​3:​ ​Implementar​ ​condiciones​ ​de​ ​victoria​ ​y​ ​derrota.

## 

## Screen: Logo

* **​[Alfa]** Fase​ ​1:​ ​Animación​ ​de​ ​entrada/aparición​ ​(fading,​ ​movimiento…)

## 

## Screen: Title

* **[Alfa]**  TITLE​ ​Fase​ ​1 (Arte):​ ​Título​ ​del​ ​juego​ ​con​ ​ARTE​ ​FINAL​ ​e​ ​implementado
* **[Alfa]**  TITLE​ ​Fase​ ​2:​ ​Animación​ ​de​ ​entrada/aparición​ ​del​ ​título​ ​(fading,​ ​movimiento…)
* **[Alfa]** MENÚ​ ​Fase​ ​1:​ ​Menú​ ​básico​ ​de​ ​juego:​ ​GAME​ ​START​ ​-​ ​OPTIONS​ ​-​ ​EXIT

## Screen: Options

* **[Alfa]** OPTIONS​ ​Fase​ ​1:​ ​Opciones​ ​básicas​ ​configuración​ ​de​ ​juego
  + **[Alfa]** OP1:​ ​Selección​ ​de​ ​resolución:​ ​1280x720​ ​(default)​ ​-​ ​1600x1200​ ​-​ ​1920x1080
  + **[Alfa]** OP2:​ ​Selección​ ​de​ ​calidad:​ ​FAST​ ​-​ ​GOOD​ ​-​ ​FANTASTIC​ ​-​ ​ULTRA

## Screen: Gameplay (Main Level)

### Nivel

* **[Alfa]** NIVEL​ ​Fase​ ​1:​ ​Mecánicas​ ​básicas​ ​del​ ​juego​ ​FUNCIONALES​ ​y​ ​TESTEABLES
* **[Alfa]** NIVEL​ ​Fase​ ​2 (**Arte/Lvl Design**):​ ​Modelado​ ​temporal​ ​(puede​ ​utilizar​ ​boxes)

### Props

* **[Alfa]** PROPS​ ​Fase​ ​1 (**Arte**):​ ​8​ ​props​ ​finales​ ​implementados​ ​en​ ​nivel​ ​(TOTAL:​ ​8​ ​props)

### Enemy/NPC

* **[Alfa]** ENEMY/NPC​ ​A​ ​Fase​ ​1 (**Arte**):​ ​Modelado​ ​final

### Boss/NPC

* **[Alfa]** BOSS/NPC​ ​Fase​ ​1 (**Arte**):​ ​Modelado​ ​temporal​ ​(puede​ ​utilizar​ ​boxes)

### Pause

* **[Alfa]** PAUSE​ ​Fase​ ​1:​ ​Opción​ ​de​ ​PAUSA​ ​implementada

### Interfaz

* **[Alfa]** INTERFAZ​ ​Fase​ ​1:​ ​Elementos​ ​básicos​ ​(provisionales)​ ​de​ ​interfaz​ ​(GUI)

### Inputs

* **[Alfa]** INPUTS​ ​Fase​ ​1:​ ​Controles​ ​(provisionales)​ ​keyboard​ ​y​ ​mouse

### Partículas

* **[Alfa]** PARTÍCULAS​ ​Fase​ ​1:​ ​El feedback audiovisual necesario para entender cada mecánica.

### Sounds

* **[Alfa]** SOUNDS​ ​Fase​ ​1:​ ​5​ ​sonidos​ ​implementados​ ​(TOTAL:​ ​5​ ​sonidos​ ​fx)

## Screen: Ending

* **[Alfa]** ENDING​ ​Fase​ ​1:​ ​Custom​ ​background​ ​con​ ​mensaje​ ​de​ ​victoria​ ​y​ ​derrota​ ​básicos.

## Concept Art

* **[Alfa]** CONCEPTS realizados durante la preproducción.