Actividad 2. Juego de plataformas completo

Objetivos

* Poner a prueba tus habilidades a la hora de crear un juego más complejo, con diferentes niveles y un sistema de guardado.
* Construir e iterar sobre tu prototipo.
* Testear un juego y contrastar opiniones ante nuevas mecánicas, animaciones y el estado general del prototipo.
* Reutilizar lo aprendido en el primer prototipo.

Pautas de elaboración

En esta actividad, ampliaras la creación de prototipos al crear un juego de plataformas completo. Utilizando todo lo aprendido en el segundo bloque e incluyendo lo aprendido en la creación del primer prototipo, se obtendrá un juego más pulido y completo que se pueda jugar de principio a fin.

Para hacerlo, es necesario seguir los pasos descritos en los temas de la asignatura:

* Definición del prototipo en cuanto a niveles, obstáculos, etc.
* Creación de proyecto, *assets* y mecánicas.
* Iteración sobre el juego base.
* Creación de un sistema de guardado base en el juego con diferentes *checkpoints.*
* Una vez que el juego esté listo, se realizará un *playtest* sobre alguien externo (si es posible).
* Refinado y *debuggeado.*
* Nuevo *playtest.*

Los alumnos deberán realizar una memoria sobre el planteamiento del primer esquema del juego, cómo ha ido variando en cuanto a mecánicas y niveles, y el resultado final. Se expondrán todos los problemas encontrados y cómo el juego ha ido cambiando desde la idea inicial hasta la final.

Requisitos de la memoria:

* Definición del prototipo del juego (máximo dos hojas).
* Memoria del proceso de creación y modificación de las diferentes partes del juego: mecánicas, animaciones, niveles, etc.
* Memoria del testeo (máximo dos hojas). Contendrá información relevante de las opiniones de la gente que pruebe el juego, así como los problemas encontrados y las soluciones decididas. Por último se expondrá una valoración personal sobre aciertos y errores en la creación del prototipo.

Extensión y formato

La actividad se entregará en un único documento de texto (PDF, con fuente Calibri 12 e interlineado 1,5).

* Definición del prototipo: dos páginas (máx.).
* Definición de objetivos iniciales del juego y cómo han ido evolucionando: debes incluir por qué han ocurrido los cambios y si se ha conseguido la idea inicial: dos páginas.
* Memoria de iteraciones: dos páginas.

Rúbrica

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Juego de plataformas completo | Descripción | Puntuación máxima  (puntos) | Peso  % |
| Criterio 1 | La idea general del juego es clara. | 1 | 10% |
| Criterio 2 | Las nuevas mecánicas del juego son interesantes. | 3 | 30% |
| Criterio 3 | El juego se puede jugar sin errores graves. | 3 | 30% |
| Criterio 4 | El juego es divertido. | 1 | 10% |
| Criterio 5 | La memoria es informativa. | 2 | 20% |
|  |  | **10** | **100 %** |