

## PROYECTO GAMIFICACIÓN

### Integrantes:

- Darwin Castro
- Belén Roura
- Daniel Guerrero
- Matt Diaz

### Nombre del videojuego:

“Atahualpa Wañusqañam”

### Descripción del videojuego:

Videojuego tipo Metroidvania Side-Scrolling, con estilo pixel-art, basado en los hechos posteriores de la muerte de Atahualpa a manos de Pizarro, encarnaríamos a un joven Inca guerrero en su camino de lucha por mantener en pie al imperio Inca, sin saber el destino que le depara.

### Desarrollo de la Historia:

- **Historia del personaje principal:**

Este joven Inca de la rama de los guerreros, el cual después de la muerte de Atahualpa, decidió emprender un viaje en busca de Pizarro para poder poner fin a la violencia generada por la traición de este general.

- **Historia en la que se basara el videojuego:**

Esta historia se situará en el año 1533, después de la muerte de Atahualpa a manos del general Pizarro, como consecuencias, la muerte de Atahualpa provoco un gran caos y revuelo en el imperio Inca, siendo el punto crucial con el que el imperio Inca decaería tras el tiempo, en medio de todo este caos, seria llamado un joven guerrero, un Inca que al ver tal situación decidiría enfrentar a aquel despiadado general que provoco todo el conflicto, con su arma, arco y flecha, emprendería un largo camino en búsqueda de Pizarro, enfrentándose a depredadores, soldados españoles e incluso indígenas de otras colonias, a través del camino, este Inca será bendecido con varias habilidades que le permitirán enfrentarse a las dificultades que se le presentan.

## Plan de Desarrollo

### Roles de cada integrante:

- **Darwin Castro:**
  - Coordinador del grupo.
  - Principal Programador.
  - Principal Desarrollador del Game Engine Godot.
- **Daniel Guerrero:**
  - Diseñador de niveles.
    - Estructurar y diseñar el nivel dependiendo del progreso del jugador; respawns del personaje principal, spawns de enemigos, obstáculos del entorno, objetivos del jugador, colocación de ítems, y más aspectos del juego que se deben revisar.
- **Belén Roura:**
  - Diseñadora Pixelar.
    - Orientada al diseño y arte, de Tilesets y Backgrounds (dependiendo de la perspectiva); incluidos objetos del entorno y decoraciones.
  - Animadora Pixelar.
    - Orientada a la animación de Tilesets específicos, objetos del entorno y decoraciones específicas.
- **Matt Diaz:**
  - Diseñador Pixelar.
    - Orientado al diseño y arte del personaje principal, NPCs y enemigos, incluido el UI (Interfaz de usuario, toda la información mostrada en pantalla como los puntos de vida y demás.)
  - Animador Pixelar.
    - Orientado a la animación del personaje principal, NPCs y enemigos, incluidos el UI y FX (Efectos visuales del videojuego.)

### Cronograma de Desarrollo:

(Desde el 09 de Octubre hasta el 16 de Octubre)

- **Fase de planificación y aprendizaje (Primera semana):**
  - Investigación de todos los elementos del videojuego, esto incluye el tipo de juego que se va a desarrollar, la historia que se abarcara, información sobre el concepto de lo que se va a trabajar (ósea la historia de la cultura Inca), y los diferentes sistemas y mecánicas que se usaran en el videojuego.
  - Aprendizaje de cada integrante sobre el rol que va a trabajar, esto significa que cada integrante debe desarrollar una idea básica sobre el programa que va a usar y las diferentes funciones con las que trabajara, además de la búsqueda de referencias y puntos de ayuda para el desarrollo de su determinado rol.

(Desde el 16 de Octubre hasta el 23 de Octubre)

- **Fase previa antes del Alpha (Segunda semana):**

- Desarrollo del prototipo con el cual se empezará ya a desarrollar el videojuego.
- Primeros diseños del arte del videojuego en general, en donde se buscará realizar lo esencial para poder desarrollar el videojuego.

(Desde el 23 de Octubre hasta el 25 de Diciembre)

▪ **Fase Alpha (Duración: Dos meses a partir de la segunda semana):**

- Desarrollo de niveles.
- Desarrollo de sistemas y mecánicas del videojuego.
- Creación de gran parte del arte del videojuego.
- Creación de las animaciones generales del videojuego.

(Desde el 25 de Diciembre hasta el 15 de Enero)

▪ **Fase Beta (Duración: Un mes a partir de la fase Alpha):**

- Revisión y prueba del videojuego.
- Posible eliminación de mecánicas incluidas en el Alpha; y añadido de mecánicas que no se usaron durante el Alpha.
- Inclusión de efectos de audio y soundtracks.
- Pulido del arte y animaciones del juego en general.
- Creación del marketing del videojuego.

(Desde el 15 de Enero hasta el 12 de Febrero)

▪ **Fase Estable (Duración: Un mes a partir de la fase Beta):**

- Última revisión y prueba del videojuego.
- Creación del menú principal y menús secundarios.
- Creación de una página web referente al videojuego.
- Creación del tráiler y publicidad del videojuego.

(Desde el 12 de Febrero hasta el 26 de Febrero)

▪ **Fase de Publicación (Duración: Dos semanas a partir de la fase Estable):**

- Exportación del videojuego.
- Elección de la app para la publicación.
- Publicación oficial del videojuego.
- Aviso oficial de la salida del videojuego.