

Game Design Document

Virtual Ravens Games

Versión 3.0





ÍNDICE

Introducción	3
DESCRIPCIÓN BREVE DEL CONCEPTO	3
DESCRIPCIÓN BREVE DE LA HISTORIA Y PERSONAJES	3
PROPÓSITO Y PÚBLICO OBJETIVO	3
PLATAFORMAS	3
DESARROLLADORES	3
Modelo de negocio y marketing.....	4
TIPO DE MODELO DE NEGOCIO	4
PLAN A DOS AÑOS VISTA	5
MARKETING	6
Monetización	6
TIPO DE MODELO DE MONETIZACIÓN	6
TABLAS DE PRODUCTOS Y PRECIOS.....	7
Planificación y Costes	8
EL EQUIPO HUMANO	8
ESTIMACIÓN TEMPORAL DEL DESARROLLO.....	8
COSTES ASOCIADOS	9
Mecánicas de Juego y Elementos de Juego	9
DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL CONCEPTO DE JUEGO	9
DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS MECÁNICAS DE JUEGO	10
OBJETIVO DEL JUEGO	14
CONTROLES	14
MODOS DE JUEGO.....	15
INSTRUCCIONES DEL JUEGO	15
Trasfondo.....	16
DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA HISTORIA Y LA TRAMA	16
PERSONAJES.....	16
ENTORNOS Y LUGARES	16
Arte.....	20
ESTÉTICA GENERAL DEL JUEGO.....	20
APARTADO VISUAL	21
MÚSICA	22
AMBIENTE SONORO.....	22



Interfaz.....	23
DISEÑOS BÁSICOS DE LOS MENÚS	23
DIAGRAMA DE FLUJO	23
Hoja de ruta del desarrollo.....	25
HITO 1 – Game Design Document	25
HITO 2 – Versión <i>Alpha</i>	25
HITO 3 – Versión <i>Beta</i>	25
HITO 4 – Versión <i>Gold Master</i>	25
FECHA DE LANZAMIENTO	25
POST-MORTEM	26
Versión ALPHA.....	26
Versión BETA	34





INTRODUCCIÓN

A lo largo de todo el documento, se presenta el diseño del juego *XO Rivals* realizado con el motor de desarrollo

DESCRIPCIÓN BREVE DEL CONCEPTO

XO Rivals es un juego para web basado en el tradicional *Tic Tac Toe*, presentando la innovación de que, para poder colocar ficha, se debe ganar un minijuego previamente seleccionado. Con esta idea se busca proporcionar un *unattended multiplayer* para que los jugadores no tengan que prestar atención constante a la conexión del enemigo.

DESCRIPCIÓN BREVE DE LA HISTORIA Y PERSONAJES

Desde hace milenios, las ciudades de *Tricius* disputan una serie de pruebas para poder decidir quién será el próximo ganador anual de los juegos del mundo.

La historia se sitúa en la final de la competición donde participarán los habitantes de *Circulus* y *Crucius*, las dos ciudades más importantes del planeta, para decidir cuál es la ciudad ganadora que decidirá el próximo futuro del planeta.

PROPÓSITO Y PÚBLICO OBJETIVO

XO Rivals intenta brindar al jugador la oportunidad de **interactuar** con una comunidad a través de un juego tan tradicional como es el tres en raya, modernizándolo gracias a los distintos minijuegos incluidos.

Con esta idea, el equipo ha buscado crear un **videojuego casual** con el que cualquier persona **sin límite de edad** pueda jugarlo desde cualquier dispositivo con acceso a Internet.

PLATAFORMAS

A partir de su publicación, el juego podrá ser probado desde la plataforma de *Itch.io*, por tanto, el juego estará disponible para cualquier dispositivo que tenga acceso a un navegador como *Google Chrome* o *Mozilla Firefox*.

DESARROLLADORES

La idea y el desarrollo del videojuego está creados por el grupo de desarrollo *Virtual Ravens Games* (VRS Dev). Para el cualquier **contacto** aquí se proporcionan las redes sociales:



Ilustración 5 - Twitter



Ilustración 6 - Tik Tok



Ilustración 4 - Github



Ilustración 3 - YouTube



Ilustración 2 - Gmail



Ilustración 1 - Itch.io



MODELO DE NEGOCIO Y MARKETING

TIPO DE MODELO DE NEGOCIO

En este apartado se expone la idea de modelo de negocio que presenta el equipo de desarrollo para el proyecto.

Lienzo de modelo de negocios

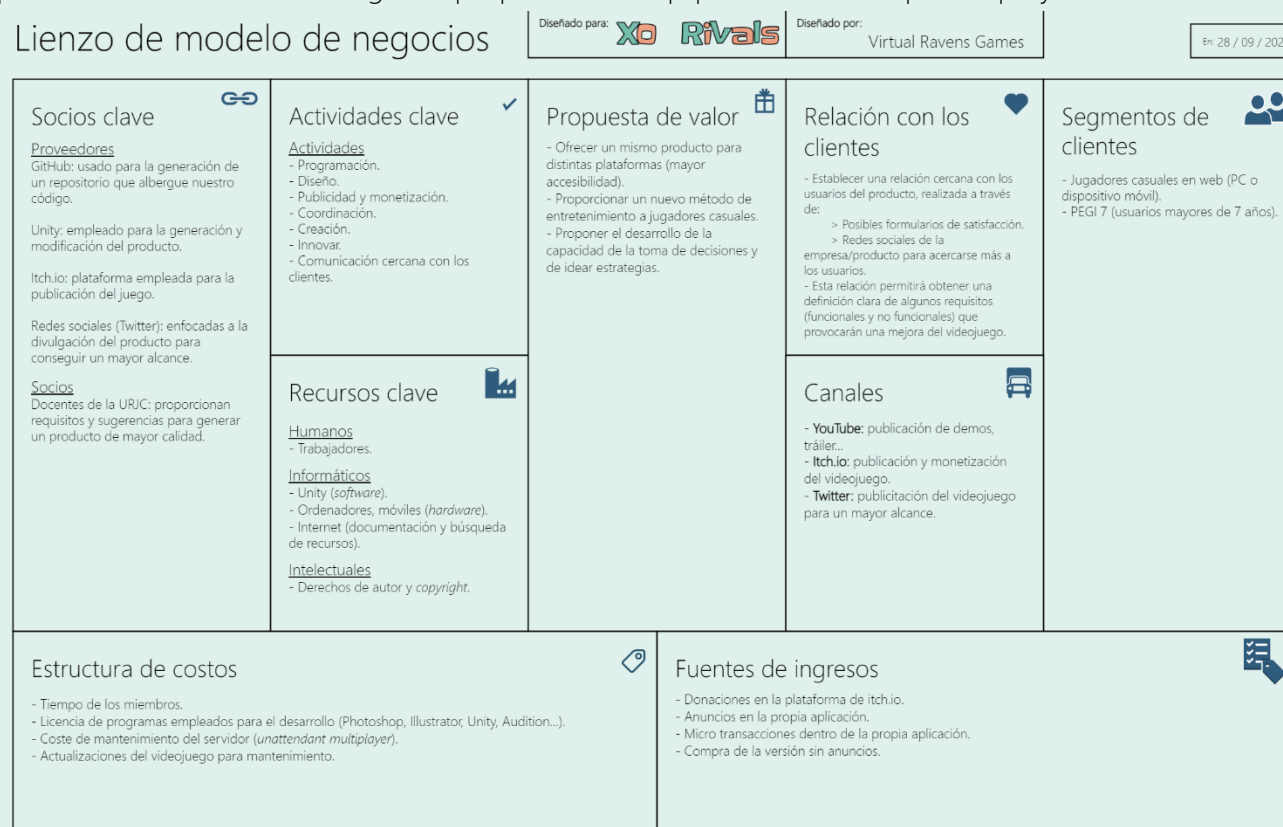


Ilustración 7 - Modelo canva



PLAN A DOS AÑOS VISTA

En este apartado se expone el desarrollo del juego a 2 años vista.

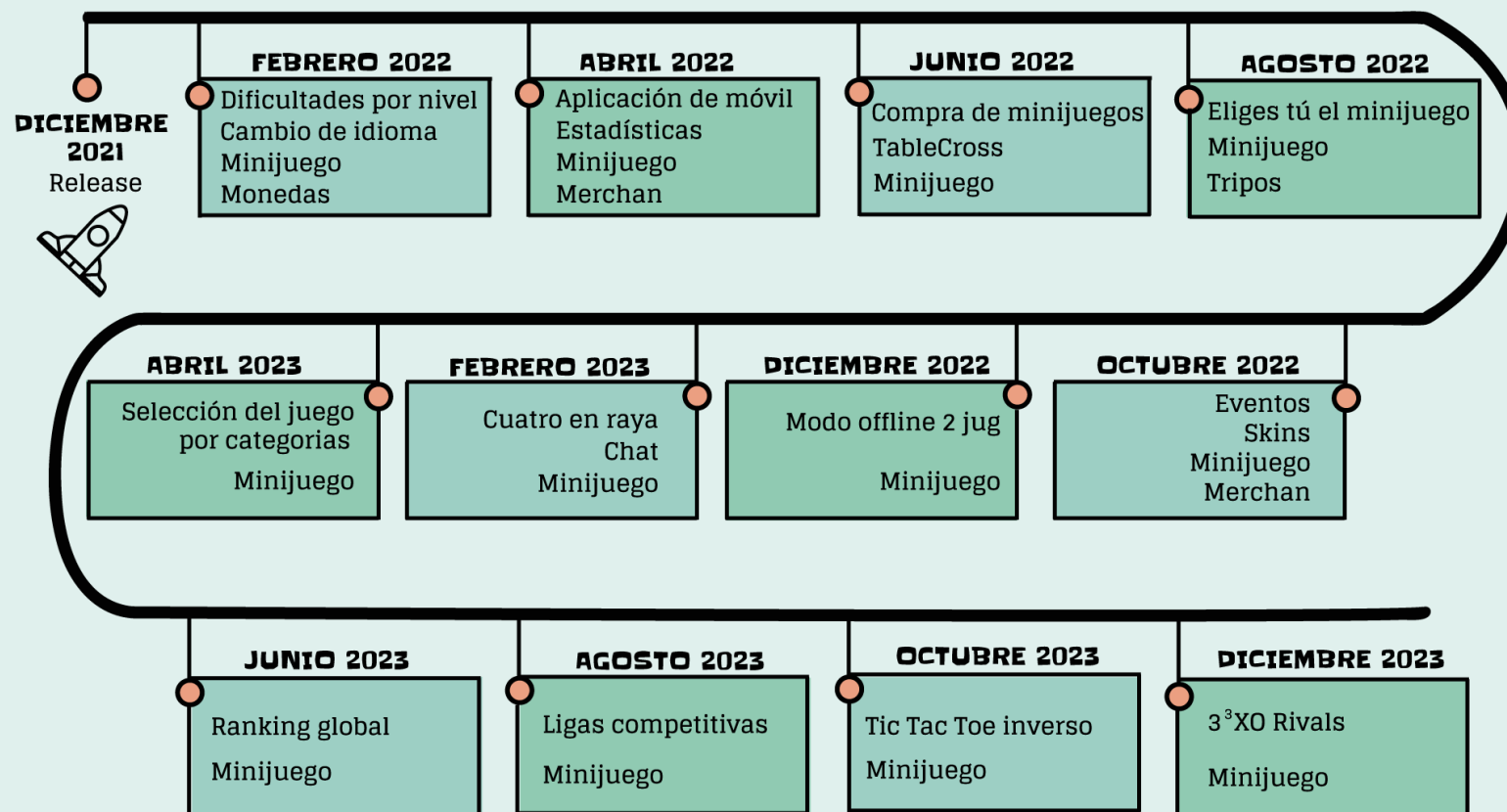


Ilustración 8 - Plan a 2 años



MARKETING

En relación con el plan de marketing, se optará por elaborar un **plan adaptado** a las circunstancias de la empresa ya que es una pequeña desarrolladora de videojuegos y los recursos de esta son limitados.

Para ello, se hará uso de la “**autopromoción**”, es decir, el producto será promocionado en las propias redes sociales del equipo generando difusión y buscar un mayor alcance entre los potenciales usuarios de la aplicación. Otro punto importante, es el efecto “**boca a boca**” ya que proporcionará un alcance mayor.

Por último, como método alternativo, se recurrirá algunos **blogs especialistas**, como páginas webs y algunas redes sociales importantes, para mostrarles el producto y brindarles la oportunidad de compartir el producto con sus seguidores, de esta forma, el público que reciba el juego puede aumentar.



MONETIZACIÓN

TIPO DE MODELO DE MONETIZACIÓN

XO Rivals está planteado para ser un videojuego **Free-to-play**, para ofrecer acceso a un mayor rango de personas y que puedan disfrutar de este producto. No obstante, se buscarán otros métodos para poder obtener un beneficio y así compensar los recursos empleados para la elaboración del producto. Entre dichos métodos se encuentra:

Micro transacciones

El juego contará con una serie de **micro transacciones** con las que, principalmente, el jugador podrá comprar distintos beneficios para el juego, ya sea en compra de vida para poder **tener más partidas activas** de manera simultánea o packs de juego para mejorar los minijuegos que aparecen en la versión gratuita.



En versiones futuras, se plantea que cada jugador tenga “oro” que podrá ser gastado para obtener diferentes cosméticos (para la partida o su perfil) y así poder ofrecer una mejor experiencia del juego a nivel visual.

Publicidad




A pesar de los modelos anteriores, existirá un tercer modelo. El nuevo modelo, que se aplicará a todos los usuarios de la versión gratuita del juego, consiste en la muestra de un **anuncio** dentro del juego en los siguientes casos:

- ♦ **Al final de la partida**, en el momento previo a mostrar la pantalla de resultados de la partida finalizada.
- ♦ Si un jugador desea conseguir una “**vida**” de forma inmediata, se le ofrece la posibilidad de conseguir una gracias a la visualización de un vídeo. No obstante, para poder conseguir otra “**vida**”, deberá esperar una cantidad específica de tiempo para que se desbloquee de nuevo el anuncio.



TABLAS DE PRODUCTOS Y PRECIOS

Producto	Características	Precio
Micro transacciones		
1 "vida"	Vidas  Conjunto de vidas para tener un mayor número de partidas activas.	0,85€
3 "vidas"		1,53€
5 "vidas"		2,49€
10 "vidas"		5,10€
30 "vidas"		14,40€
Vidas infinitas durante 24 horas		44,14€
1 paquete (3 juegos)	Paquetes de juego	0,99€

Para conseguir estos precios, se ha hecho un pequeño estudio de mercado entre juegos actuales con multijugador y vidas como *Candy Crush Saga* y *Preguntados*. Una vez conseguidos los distintos precios de las vidas de estos juegos, se ha procedido a hacer una media para situar *XO Rivals* en el punto medio de precios de ambos juegos competitivos; de esta forma se ha conseguido el valor para la primera vida. Posteriormente, se ha procedido a hacer un cálculo para saber la diferencia entre comprar más o menos vidas. Aquí se muestra una tabla comparativa con los resultados.

Vidas	<i>Candy Crush Saga</i>	<i>Preguntados</i>	<i>XO Rivals</i>
1 vida	0,79 €	0,91 €	0,85 €
3 vidas	-	-	1,53 €
5 vidas	2,38 €	2,59 €	2,49 €
10 vidas	-	4,29 €	5,10 €
30 vidas	-	14,99 €	14,40 €
Infinitas	(6h) 11,02 €	104,99 €	(24h) 44,14 €



PLANIFICACIÓN Y COSTES

EL EQUIPO HUMANO

El desarrollo de *Virtual Ravens Games* está formado por distintos equipos.



Equipo de Arte y Dirección

Liderado por Rocío Campo. Este se encarga de toda la producción y el diseño del juego.

Equipo de Programación

Formado por Alejandro Requena, Antonio R. Ruano, Alberto Rodríguez y Pablo Romero. En él, se produce todo lo que es el desarrollo del juego, como los minijuegos, el servidor o el juego principal, entre otros.



Equipo de *Game Design*

Liderado por Ignacio Calles. Este equipo se encarga del planteamiento de los juegos y la definición de estos.

Equipo de Sonido y Música

Liderado por Felipe Bermejo. Este equipo está diseñado para generar los efectos de sonido y la música que aparecerá en el juego.



ESTIMACIÓN TEMPORAL DEL DESARROLLO

A la hora de desarrollar el proyecto, se ha decidido plantear una serie de **fechas clave** para forzar a un breve desarrollo semanal. Gracias a estos hitos, observables en el apartado Hoja de ruta del desarrollo, todos los equipos podrán tener objetivos a corto plazo para intentar no llegar a hacer *crunch*.

Aproximadamente, se plantean las siguientes fechas para la **realización de tareas**.



Octubre						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	α 31

Noviembre						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	β 21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

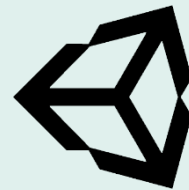
Diciembre						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Leyenda

	Testing		Gold Master
	Creación GDD	α	Versión Alpha
	Pitch, RRSS, Portfolio	β	Versión Beta
	Reunión semanal		

COSTES ASOCIADOS

El desarrollo del proyecto está creado en su totalidad con **Unity**, un *software* gratuito. Este *software* presenta la condición de que si un proyecto genera más de 100.000\$, se requerirá comprar la licencia Plus de todos los trabajadores. En nuestro caso, proporciona un gasto anual de 19.551\$/anuales por todos los desarrolladores (2.793\$ por desarrollador).



Por otro lado, para poder desarrollar el servidor, se utilizará el **API de Photon Engine**, gratuito siempre y cuando no haya más de 20 jugadores en la plataforma de manera simultánea. En caso de necesitar conexión para más jugadores en *XO Rivals* el coste ascenderá a 95\$/mensuales de mantenimiento del servidor.



Para el diseño del juego, se utiliza **Adobe Photoshop** y **Adobe Illustrator**, ambos softwares gratuitos para los estudiantes, por lo que no será necesario enfocar el presupuesto en esa parte.

Al igual que con la parte artística, el diseño del audio será realizado con el programa **Adobe Audition**, también gratuito para estudiantes.

MECÁNICAS DE JUEGO Y ELEMENTOS DE JUEGO

DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL CONCEPTO DE JUEGO

El videojuego propone un **multijugador desatendido** donde sus partidas están basadas en el juego *Tres en raya*.

El primer jugador en poner ficha será aquel que haya iniciado la partida, este tendrá que **ganar el minijuego** que le propongan para poder colocarla en el tablero. Una vez colocada o perdido el minijuego, el turno rebotará al rival donde tendrá que volver a jugar y ganar un



minijuego aleatorio para **colocar su ficha**. Fuera de turno, el jugador tendrá que esperar a que el enemigo termine su turno para intentar volver a colocar ficha.

Condición de derrota / victoria

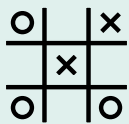
La partida terminará cuando uno de los dos jugadores consiga colocar **tres fichas en línea** o ambos se queden **sin huecos** en el tablero.

Una vez colocadas las fichas de manera correcta, los resultados se enviarán a ambos jugadores dando por cerrada la anterior partida activa.

Además, cada usuario puede jugar varias partidas con distintos usuarios de manera simultánea.-

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS MECÁNICAS DE JUEGO

XO Rivals, como se ha mencionado, contiene distintos tipos de minijuegos, cada uno con sus propias **mecánicas**. En este apartado se desarrollarán las mecánicas de cada minijuego y así como del juego principal.



Tres en raya

El tres en raya es el **núcleo** de las jugadas, la partida no terminará hasta que un jugador consiga juntar tres fichas en línea o hasta que los jugadores se queden sin fichas disponibles.

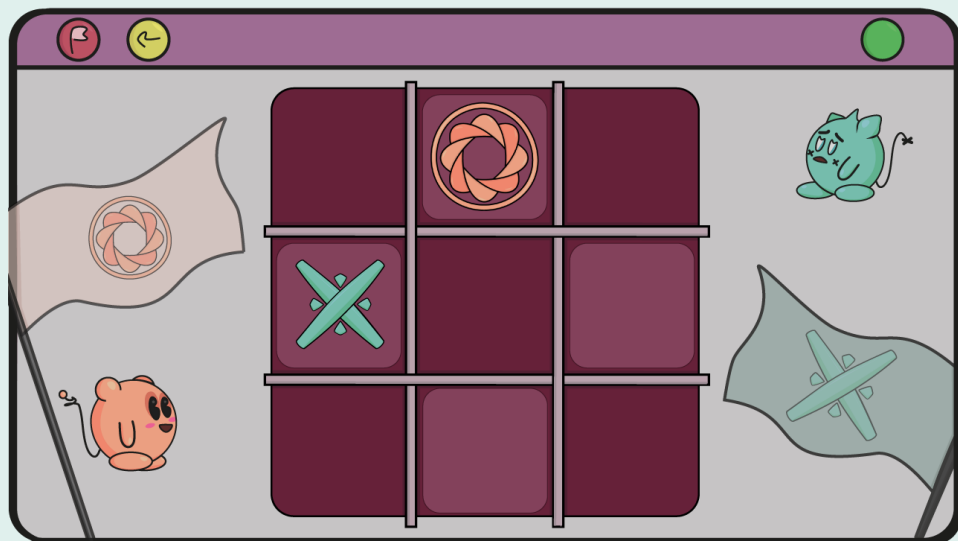


Ilustración 9 - 3 en raya

Minijuegos

Para poder colocar una ficha en el tablero, el jugador deberá superar el minijuego correspondiente. Los minijuegos buscan **evaluar la destreza** del jugador a modo de prueba.

*Ilustración 10 - Minigames*

◆ **Pistolero.**

El juego consiste en una simple cuenta regresiva donde el jugador tendrá que recordar en su mente la sucesión de números para lograr acercarse a 0. En la pantalla aparecerá un botón que tendrá que ser sostenido durante el tiempo que el jugador considere hasta levantarlo lo más cercano al 0. Para dificultar la posibilidad de ganar, se ha implementado una IA que delimitará el tiempo de aproximación con la cual se considerará la victoria o la derrota del jugador.

*Ilustración 11 - The gunman*



◆ **Cocina conmigo.**

Para este juego, el jugador tendrá que crear una receta que aparecerá por la pantalla, moviéndose de izquierda a derecha. Los ingredientes irán cayendo del cielo y contará con 30 segundos para poder colocarlos en el orden correcto. Si se diese el caso en que el jugador tiene la receta casi completa, pero falla en el ingrediente final, tendrá que volver a empezar, siempre y cuando el tiempo lo permita.

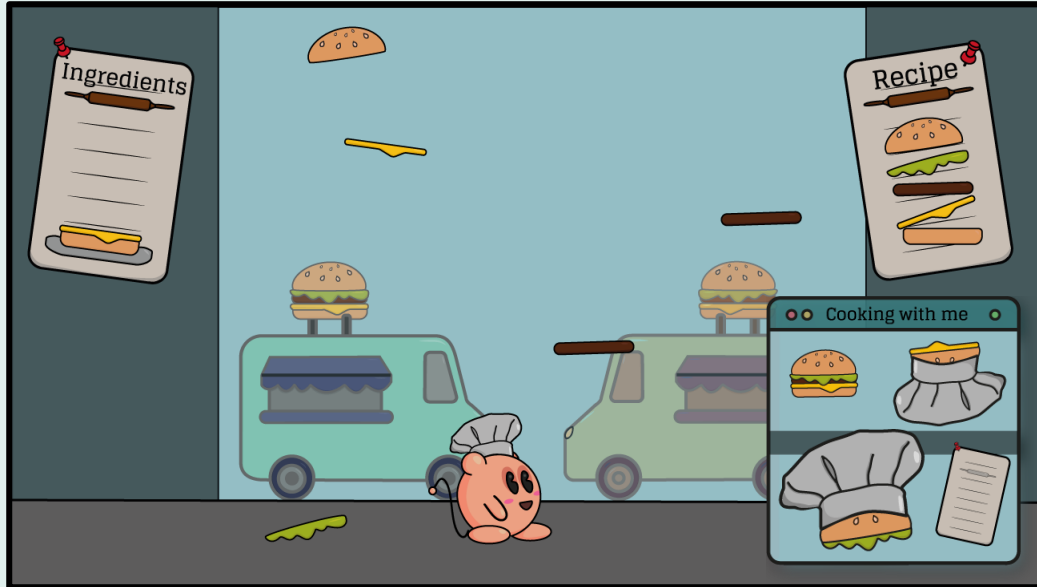


Ilustración 12 - Cooking with me

◆ **Salto gravitatorios.**

Este juego se presenta como un juego de plataformas en horizontal. El jugador deberá pasar por una serie de plataformas sin caerse o sin que la cámara cause su muerte, gracias al salto y al desplazamiento hacia la derecha. En 30 segundos el jugador tendrá que conquistar la bandera que aguarda al final del nivel.

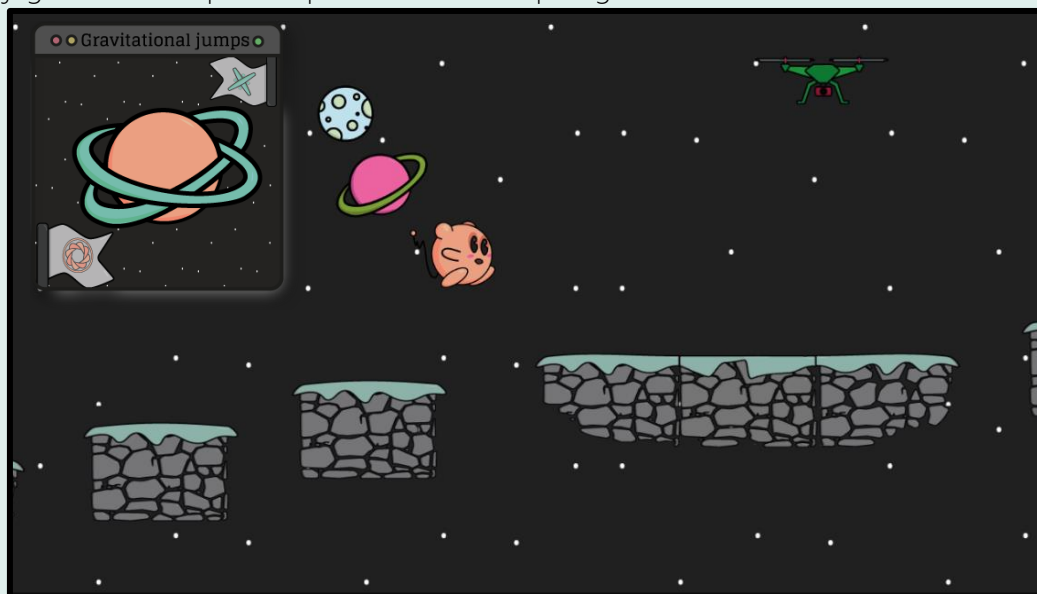


Ilustración 13 - Plataformas



♦ **Caza Fantasmas.**

El jugador tendrá que huir de varios fantasmas que están constantemente persiguiéndolo. Si consigue huir de ellos en 20 segundos habrá conseguido salvar la prueba.

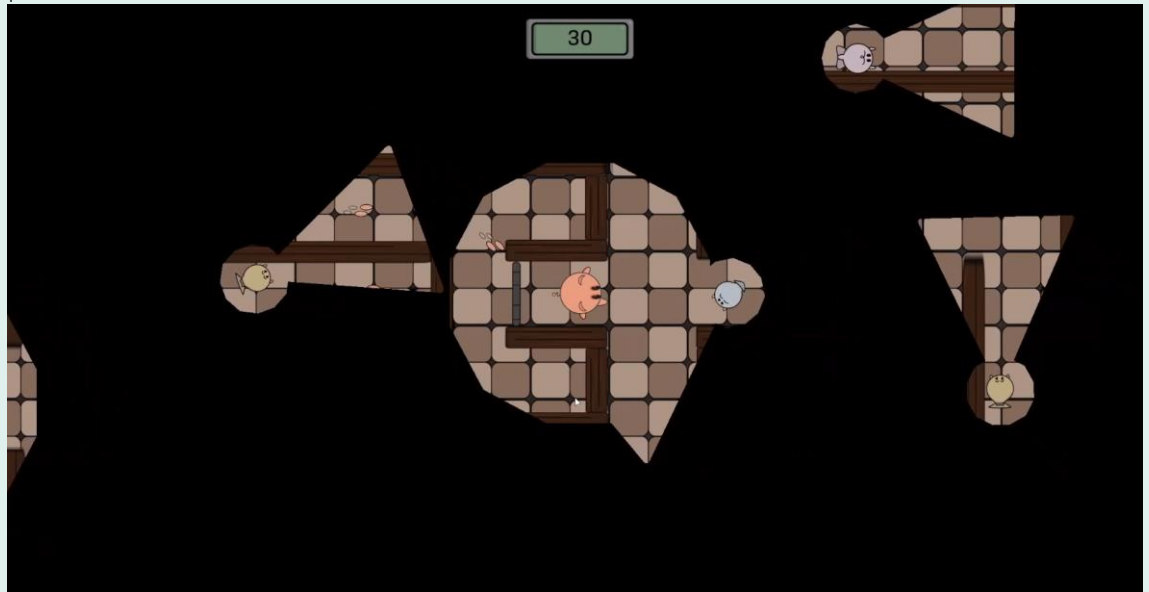


Ilustración 14 - Caza Fantasmas

♦ **Festival del adivino**

El juego consiste en una barra de colores donde el jugador se tendrá que aproximar al color verde de esta. Tendrá que pulsar un botón para parar el movimiento del puntero, pero ganar a este minijuego no es tan fácil ya que la velocidad del puntero dependerá de la partida.

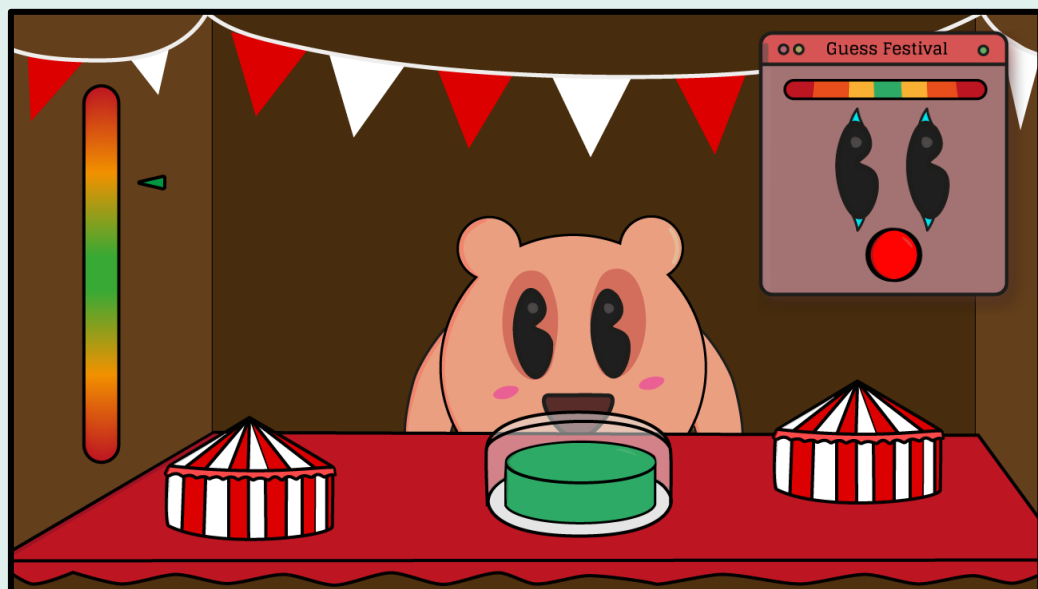
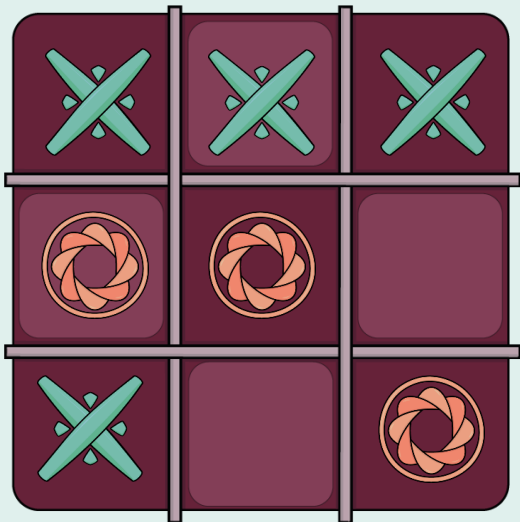


Ilustración 15 - Festival del adivino




OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo final del juego será conseguir ser el primero en **terminar el tres en raya**. Para ello, como ya se ha mencionado anteriormente, será necesario completar correctamente los minijuegos que aparezcan antes de colocar la ficha, eligiendo el que beneficie al jugador, o incluso, intentar hacer que el rival no pueda colocar su ficha eligiendo un minijuego difícil.



CONTROLES

El videojuego está pensado para ser **jugable en todos los dispositivos**, ya sean móviles o de mesa, por lo que los controles están pensados para su adaptación a todos estos. Antes de comenzar cada minijuego, se recordarán al jugador los controles necesarios para cada minijuego.

Versión para ordenadores				Versión para móviles	
Interacción con el juego					
La interacción con los distintos menús será gracias a la pantalla táctil , en caso de dispositivos como un móvil, o con el clic izquierdo del ratón, en caso de los computadores.					
Minijuegos					
Mantener pulsado el botón que aparece en la pantalla con el ratón		Pistolero		Mantener pulsada la pantalla en la zona donde se encuentra el botón	
Uso de las teclas 'A' y 'D' para el movimiento lateral del personaje		Cocina conmigo		Pulsar en los botones que aparecen en la pantalla, la flecha a la izquierda corresponde al movimiento a la izquierda mientras que la flecha a la derecha hace lo mismo con su sentido.	



Para el movimiento, se usará el espacio para saltar y la tecla 'D' para el desplazamiento lateral a la derecha	Salto gravitatorios	Será necesario pulsar en los botones que aparecen en la pantalla, la flecha derecha para moverse en esa dirección y la tecla de la barra espaciadora para saltar.
Será necesario el uso de las teclas 'W', 'A', 'S' y 'D' para el movimiento del personaje en los ejes xy	Caza Fantasmas	El jugador pulsará sobre los botones de las flechas. Cada flecha indicará el movimiento que seguirá el personaje.

MODOS DE JUEGO

Para la elección de minijuegos que serán jugador se han planteado distintos modos de juego.

- ♦ El jugador **decidirá su propio minijuego** sin tener que estar sujeto a las elecciones del otro jugador.
- ♦ El jugador podrá elegir en su turno **el próximo minijuego** al que se enfrentará el rival.
- ♦ Los jugadores intentarán colocar sus fichas de tal manera que provoquen la 'victoria' del otro jugador, si lo consiguiese, el jugador habrá ganado la partida.
- ♦ Modo **offline**; el jugador podrá jugar una partida sin necesidad de tener otro jugador.

Estas opciones no modificarán el objetivo del juego, solo cambiarán la forma en la que tiene que ser jugado.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Al empezar una partida, el jugador deberá pulsar el botón de inicio de partida donde seleccionará si unirse a una partida o crear una nueva, posteriormente, se le enviará al propio juego. En esta pantalla, antes de que la ficha termine de ser colocada, el jugador tendrá que



seleccionar uno de los minijuegos que aparecen en la pantalla o jugar el juego que el enemigo le ha seleccionado, para que sea el propio juego el que decida si puede colocar ficha. Al acabar el minijuego, se habrá acabado su turno y tendrá que esperar hasta que el jugador rival termine su turno para poder continuar con la partida. Para ganar la partida, el jugador tiene que plantar 3 fichas en línea, ya sea de manera horizontal, vertical o diagonal.



TRASFONDO

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA HISTORIA Y LA TRAMA

En el planeta *Tricius* la competitividad ha estado presente desde los principios de la humanidad conocida. Por ello, cada año se realiza una competición en la cual participan todas las ciudades más importantes del planeta. En la final de esta competición, las dos ciudades restantes, *Circulus* y *Crucius*, enviarán a los mejores de sus habitantes a competir en un juego global donde encontrarán todo tipo de pruebas que miden distintas modalidades.

El juego principal será un tres en raya gigante donde cada equipo podrá colocar una ficha si consigue ganar la prueba que le toque en su turno.

El equipo enviado por cada ciudad deberá jugar las pruebas establecidas en cada turno y así poder mover su ficha para alzarse con la victoria. Cada prueba está basada en una habilidad diferente; además, también tendrán que enfrentarse a la estrategia para colocar las fichas en el tablero. Una vez un equipo haya conseguido realizar un tres en raya, ese equipo se alzarán con la victoria y se impondrá sobre el otro, liderando el futuro del planeta.

PERSONAJES

Como cuenta la historia de *XO Rivals*, este videojuego contará con dos equipos principales que serán escogidos de forma aleatoria por el jugador.

- ♦ **Equipo de *Circulus*.** Será el equipo que representará a la ciudad de *Circulus* en los juegos anuales del tres en raya.
- ♦ **Equipo de *Crucius*.** Será el equipo que representará a la ciudad de *Crucius* en los juegos anuales del tres en raya.

ENTORNOS Y LUGARES

Los entornos y lugares serán los escenarios donde se desarrollarán las **pruebas de la competición**. Se tienen **diferentes** escenarios, principales y secundarios dependiendo del nivel de importancia en el juego.

Tablero principal

El escenario principal será el tablero donde se realizará la partida del tres en raya. En este escenario se dispondrá el tablero y las fichas se irán colocando, siguiendo el curso de la partida.



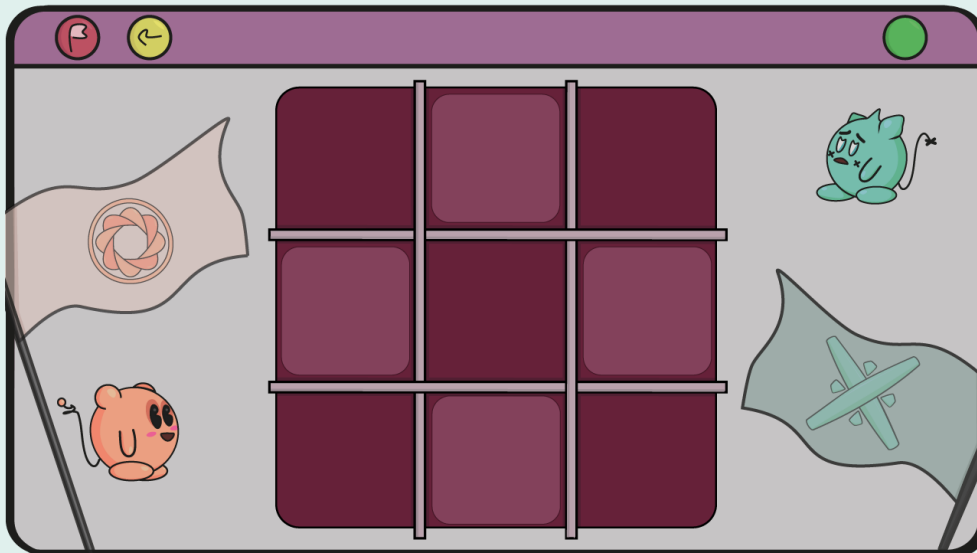


Ilustración 16- Tablero



Espacio (Saltos Gravitatorios)

Formado por una serie de plataformas, algunas con movimientos, retarán al jugador a avanzar de forma lateral hasta llegar el final. Será la disputa por saber cuál de las dos ciudades es capaz de mantener mejor el equilibrio en los asteroides que orbitan cerca del anillo que posee *Tricius*.



Ilustración 17 - Espacio

Ciudad (Cocina conmigo)

Este escenario estará formado por un plato dispuesto en la parte inferior de la pantalla. Este tendrá que llenarse con los ingredientes específicos que aparezcan en la parte superior de la pantalla.

La ubicación se sitúa en una de las calles más transitadas del planeta, esto medirá la capacidad de soportar la presión de los concursantes.



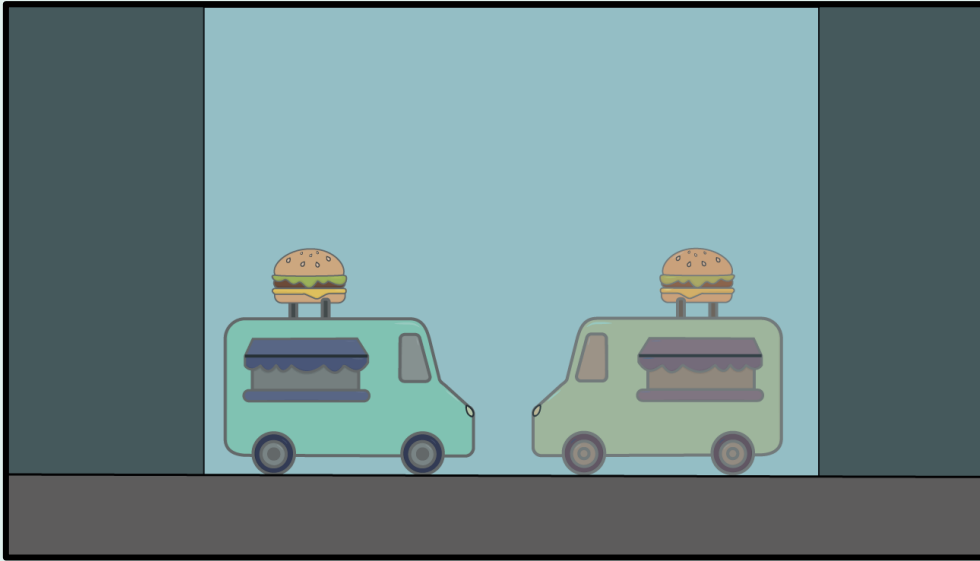


Ilustración 18 - Ciudad

Desierto (Pistolero)



El juego sitúa a los representantes de *Tricius* y *Circulus* en el gran desierto, donde mostrarán quien posee la mayor agilidad mental para apretar el gatillo antes que el otro. El juego contendrá un botón a modo de sol que determine si han completado el tiempo o han fallado en la tarea.

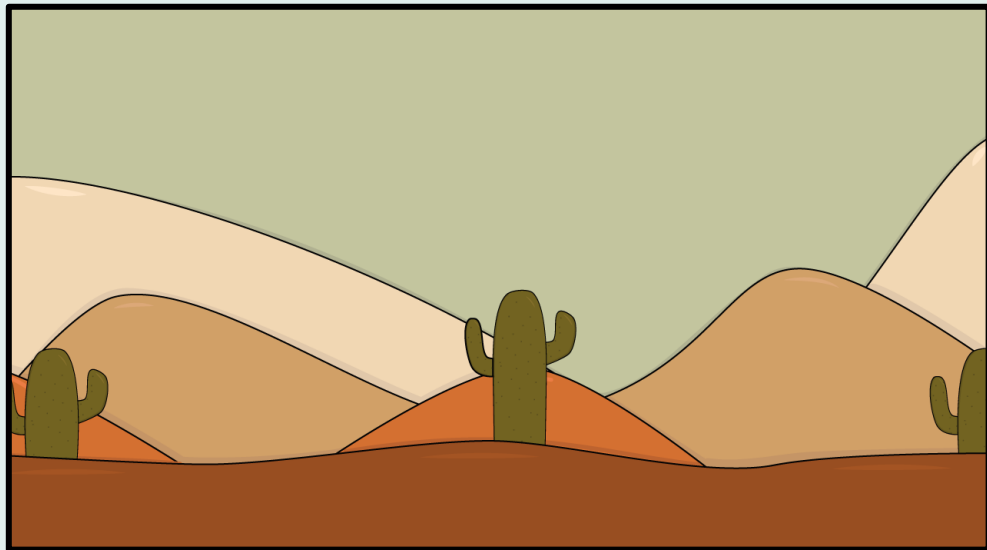
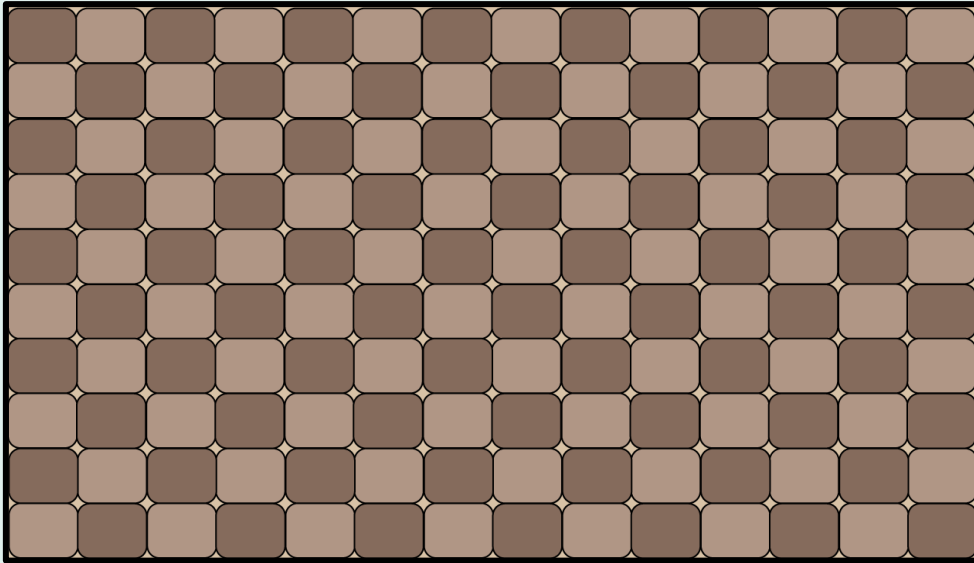


Ilustración 19 - Desierto

Bosque encantado (Caza Fantasmas)

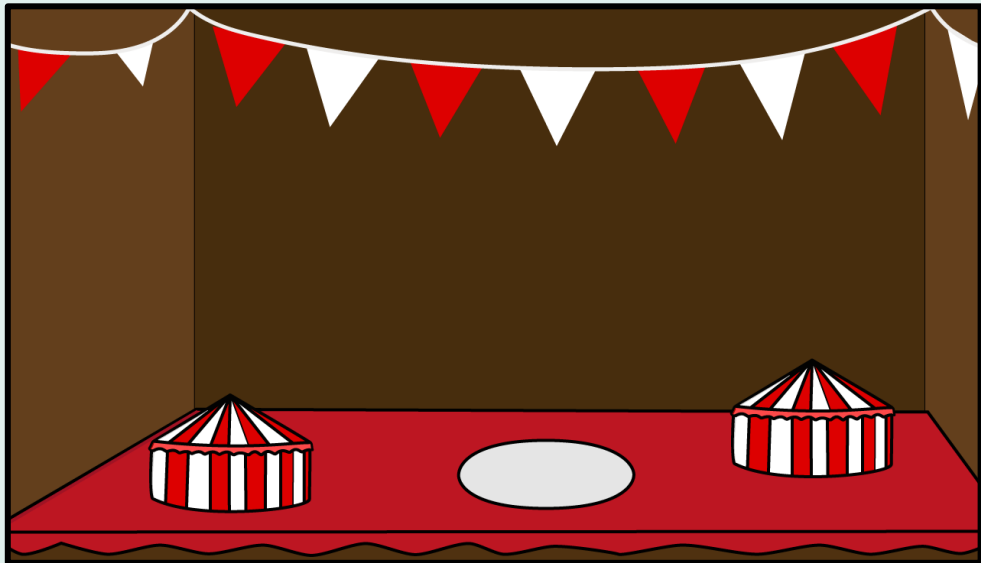
Este juego presenta un laberinto lleno de fantasmas. Los representantes de las ciudades medirán su valentía aguantando el mayor tiempo posible dentro de él.



*Ilustración 20 – Bosque*

Circo (Festival del adivino)

Este juego presenta una especie de carpa donde el personaje tendrá que lograr acercarse al color verde. Los representantes de las ciudades ganarán la prueba si son capaces de acertar en el punto exacto.

*Ilustración 21 - Circo*



ARTE

ESTÉTICA GENERAL DEL JUEGO

XO Rivals, en general, tendrá una **estética desenfadada** para poder abarcar un público más amplio y no solo tener que ceñirse a lo que es de adultos, jóvenes o niños, sino que cualquier persona con tiempo libre e interés por el juego. Para no complicar y recargar de colores el juego, se ha decidido usar **dos únicas paletas** de colores para todo el juego, es decir, cada ficha tendrá una paleta de color asociada, sin embargo, cada minijuego está enfocado para llevar la paleta de color de la ficha rival.

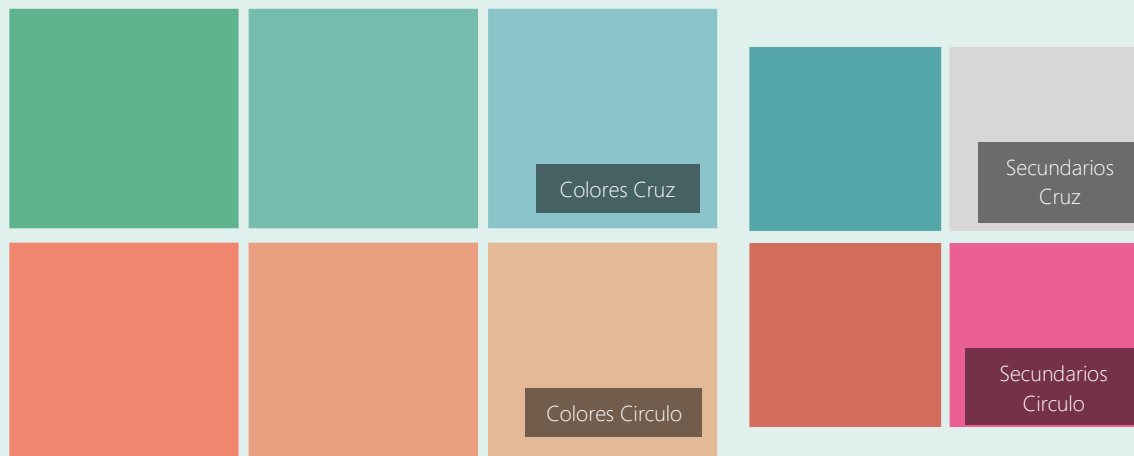


Ilustración 22 - Paleta de colores



APARTADO VISUAL

Como se mencionó en el apartado anterior, las figuras, los escenarios y personajes mantendrán las dos paletas de color. Sin embargo, la estética general optará por un estilo *flat*, es decir, las ilustraciones de los personajes y de las figuras tendrán un borde de color negro para así destaquen sobre los fondos. El diseño de las figuras se puede ver en Ilustración 23 – Fichas.

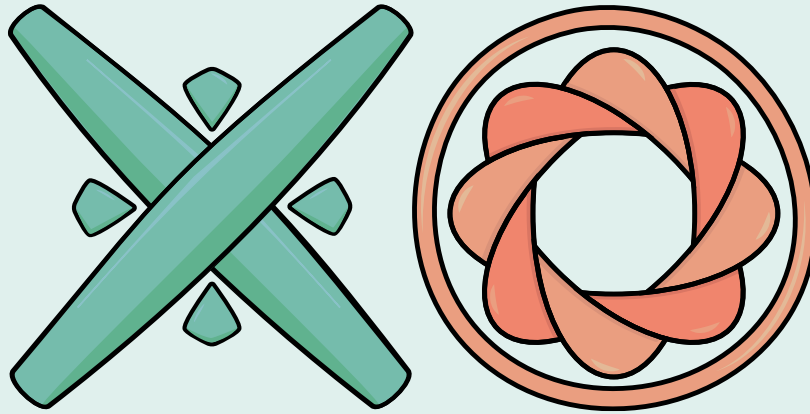


Ilustración 23 – Fichas

Estas imágenes serán del tipo **vectorial** y los personajes serán de estilo *chibi* y *cartoon* para ayudar a que la estética sea más amigable. Además, cada personaje presentará una variación para cada juego, añadiendo distintos accesorios que ayuden a visualizar de lo que va el juego.



Ilustración 24 – Personajes



Ilustración 25 – Accesorios



MÚSICA



La música acompañará a la estética desenfadada presente en el videojuego. Por ello, la banda sonora serán piezas agradables de oír y mayoritariamente sosegadas, aunque existen temas que se ajustan más a la estética de un escenario o al lore. Los *tracks* serán **composiciones originales**. Entre las diferentes canciones podemos encontrar:

- ♦ **"Main Theme"**. Una pieza pensada para el menú principal. Se trata de una composición tranquila y jubilosa, para que el jugador pueda entrar en contacto con el juego.
- ♦ **Tic Tac Toe**. Una pieza para el tablero del tic-tac-toe. En este caso, sería algo más sosegado y ambiental de esta forma, el jugador podrá concentrarse en poner la pieza.
- ♦ **Minijuegos**. Dependiendo del minijuego, se optará con una composición coherente relacionada con el desarrollo el gameplay. Más rápida y tensa para los juegos dinámicos o melódica para minijuegos tranquilos.
- ♦ **Fin de partida**. Una composición breve para las pantallas de victoria/derrota.
- ♦ **Tienda**. Composición animada y con ritmo, que invita al jugador a mirar las diferentes opciones para la tienda.

AMBIENTE SONORO

El ambiente sonoro por lo general será simple y sencillo. Primero, hay que hablar de los diferentes tipos de sonidos que habrá en el juego:

- ♦ **Sonidos de botones y selecciones**. Estos aparecerán en los menús principalmente. Se pueden ver también en la elección de videojuegos, en la pantalla de victoria/derrota... prácticamente en cualquier menú o submenú.
- ♦ **Sonidos positivos/negativos**. Estos resaltan si han ocurrido acciones beneficiosas o perjudiciales para el jugador. Por ejemplo, si el jugador gana un minijuego sonará un sonido específico, lo mismo si lo pierde. También, aparecerán al final de partida para informar al jugador de la victoria o la derrota.
- ♦ **Sonidos de los minijuegos**. Cada juego tendrá sus efectos de sonido específicos. Estos pueden ser sonidos de acciones como saltar o correr, sonidos de feedback, como sonido por daño, o sonidos de los enemigos o del entorno.



INTERFAZ

DISEÑOS BÁSICOS DE LOS MENÚS

A continuación, se mostrará los bocetos de las interfaces que aparecerán en el juego.

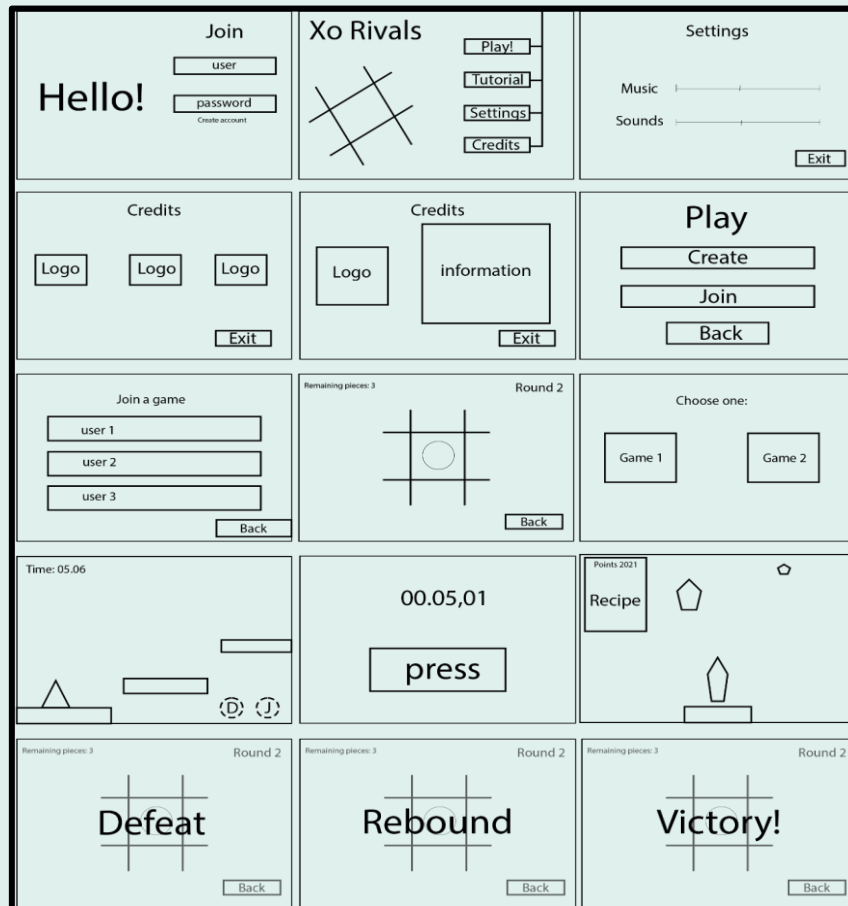


Ilustración 26 - Diseño UI del juego



Ilustración 28 - Primer diseño UI



Ilustración 27 - Diseño final UI

DIAGRAMA DE FLUJO

A continuación, se proporciona un pequeño diagrama donde se refleja la navegación de un usuario cualquiera durante el uso del juego. Además, como información adicional, se muestra ese mismo flujo durante el desarrollo de una partida.

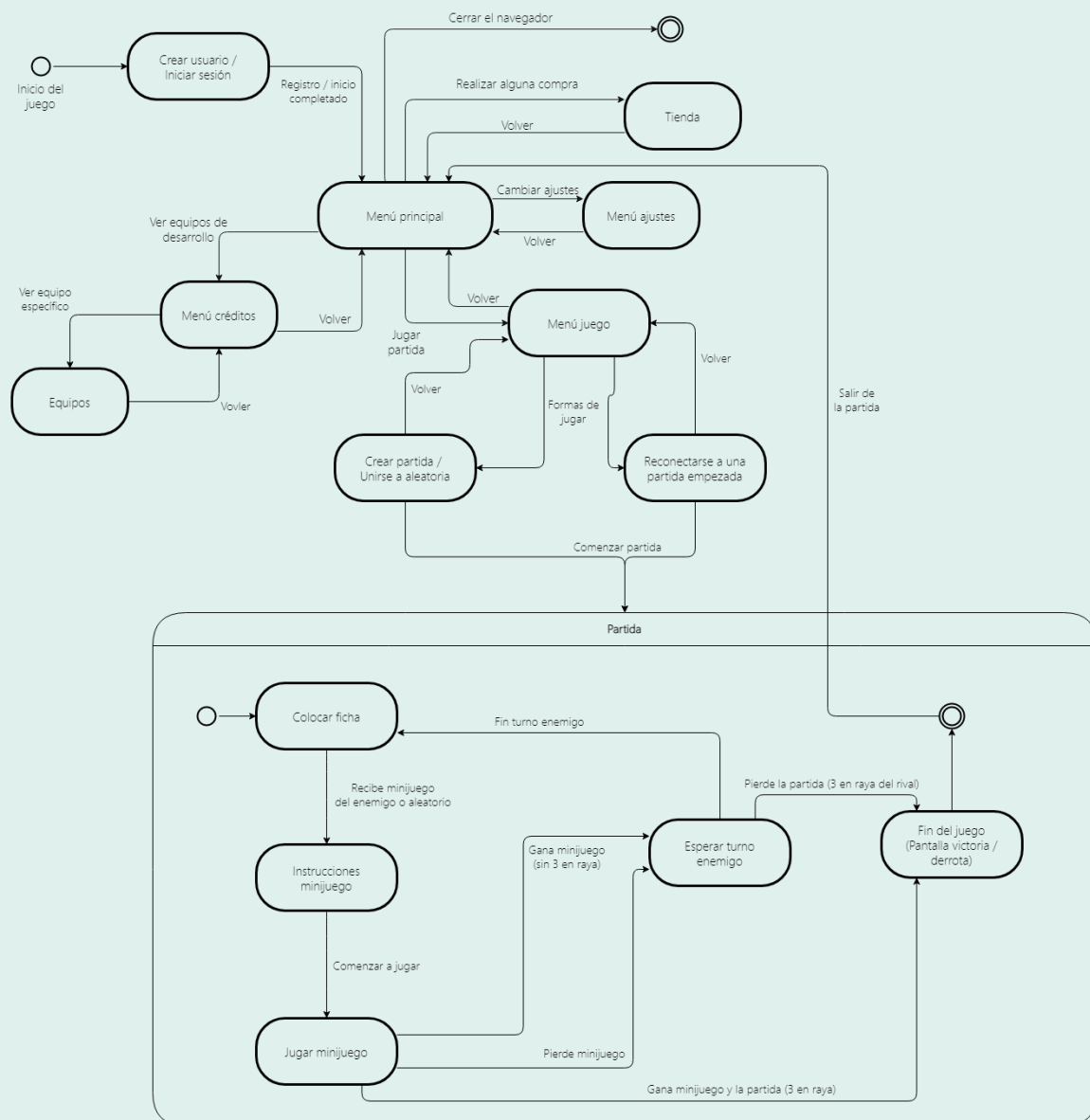


Ilustración 29 - Diagrama de flujo del juego



HOJA DE RUTA DEL DESARROLLO

En este apartado del documento, veremos los distintos hitos que marcarán el desarrollo del videojuego.

HITO 1 – Game Design Document



Fecha: 31/10/2021

A pesar de estar pensado para entregarlo el 31 de octubre, el equipo de desarrollo tendrá el documento creado el 12/10/2021 ya que sirve de guía para desarrollar todo el juego.

HITO 2 – Versión *Alpha*

Fecha: 31/10/2021

α

Esta versión será una muestra del funcionamiento básico del juego, contará con la visualización de las mecánicas que se usarán en el juego. Como se ha descrito a lo largo del documento, el juego contiene una versión multijugador, pero ésta no estará todavía disponible, al igual que toda la estética final.

HITO 3 – Versión *Beta*

Fecha: 21/11/2021

En la *Beta* ya nos encontramos un producto más cercano al entregable final, la principal diferencia con este es que la versión *Beta* será probada por distintos usuarios que comentarán los fallos y aciertos del juego para ser cambiados en la última versión prelanzamiento.

β

En ella, se encuentran el desarrollo de 4 minijuegos, implementación de arte, música y servidor desatendido.

HITO 4 – Versión *Gold Master*



Fecha: 12/12/2021

Esta versión ya es una versión jugable sin errores, donde se verá el funcionamiento del juego final. Para esta versión se implementarán nuevas funcionalidades a los minijuegos ya existentes, como la dificultad, creación de un nuevo juego y otras características comentadas en el testing.

FECHA DE LANZAMIENTO

Fecha: 12/12/2021

La fecha de lanzamiento será utilizada para publicar el juego en *Itch.io*, junto con campaña de publicidad en redes sociales y métodos físicos como se pudo leer en el modelo apartado de *MARKETING*.



POST-MORTEM

Versión ALPHA



PABLO

Considero que mi trabajo ha cumplido tanto con mis expectativas como con las expectativas del equipo. He tratado de ser ordenado y organizado coordinando mi trabajo con el trabajo de mi equipo, gracias en parte a la ayuda de mis compañeros y su guía en estas tareas.

Por mi parte podría haber tratado de ofrecer más apoyo a mis compañeros de forma que habría podido librarles de una gran carga de trabajo, permitiéndoles concentrarse en sus tareas más relevantes.

Opinión del equipo

Gestión del equipo

En cuanto a la gestión del equipo no tengo nada malo que decir, me ha parecido eficaz y abierta a la opinión de todos los miembros del equipo. Han sido de mucha ayuda las reuniones constantes del equipo en "Teams".

Equipo de programación

En líneas generales ha funcionado correctamente, la mayoría de las tareas que se nos proponían eran resueltas sin ningún problema. En casos concretos ha habido problemas debido a varios factores como la comunicación a tiempo de errores o a que subestimamos la dificultad de la implementación de alguna tarea, el caso más destacable es el servidor, el cual todavía en el Alpha da problemas muy graves. Considero que si valoramos correctamente los recursos y tiempo de trabajo de todas las tareas y las asignamos correctamente y a tiempo no tendremos ningún problema para la beta.

Equipo de arte

En cuanto al arte implementado dentro del juego no hay mucho que decir debido a que desde el equipo de arte se tomó la decisión de realizar la mayoría de este trabajo para la beta. Esto no quiere decir que no se ha realizado ninguna tarea en este equipo, trabajos como el portfolio o el documento de diseño del juego han sido estilizados y completados por este equipo con resultados que superaban las expectativas del equipo.

La labor de este equipo será clave en la realización de la beta.

Equipo de diseño

El equipo de diseño ha realizado todas las tareas propuestas, creo que se podría dar más relevancia a este equipo para la beta y espero resultados satisfactorios de nuevo.

Equipo de sonido

El equipo de sonido ha completado efectos de sonidos varios y con calidad suficientemente buena, sin embargo, una gran cantidad de trabajo es dejada para la beta, por mi parte espero que esto no ocasione ningún problema.



FELIPE

Creo que mi trabajo ha sido correcto, aunque con unos cuantos fallos. El primero ha sido la lentitud de la creación de los sonidos, sobre todo debido a lo poco familiarizado sobre los softwares que he usado y también en parte por falta de organización. La siguiente quizá haya sido hacer bastantes cosas de golpe, como por ejemplo la implementación de estos en Unity, que ha hecho que haya unos pequeños *bugs* relacionado al sonido en el juego. Por lo demás, considero que hay sonidos suficientes y para elegir, algunos siendo en mi opinión un resultado bastante satisfactorio.

Opinión del equipo

Gestión del equipo

La gestión del equipo ha sido buena en líneas generales. Al principio ha costado más organizarse y el trabajo no ha sido a lo mejor tan constante por ello. Pero una vez se han cogido los buenos hábitos y se ha ido por el camino correcto, los resultados de la gestión han sido bastante buenos. La división del trabajo es buena y clara, las tareas a seguir también lo son y el seguimiento ha funcionado muy bien.

Equipo de programación

El equipo de programación se ha encargado en mi opinión de la tarea más dura del proyecto y bajo mi punto de vista han salido bastante airosos. El servidor, a pesar de los fallos funciona en líneas generales y la implementación de Photon (incluso tomando la decisión de cambiar de *backend*) ha sido buena, sobre todo con el poco conocimiento que se tenía sobre este. Si tuviera que poner alguna pega, diría que a veces había un poco de desorden en la asignación de ciertas tareas (o al menos esa era la sensación que me ha dado a mí).

Equipo de arte

El equipo de arte ha tomado la decisión de dejar la mayoría del trabajo para la beta. Aunque es altamente comprensible porque en la alpha no hay que volcar el trabajo en esa parte, esta decisión puede llegar a ser un arma de doble filo, haciendo que, aunque no se tenga que trabajar dos veces, la carga de trabajo acabe siendo muy grande para el equipo. Sin embargo, en todo el trabajo de arte que ha habido para la alpha, como el GDD, el portfolio y el UI, han demostrado el potencial que tienen y el buen trabajo que hacen.

Equipo de diseño

El equipo de diseño ha hecho un buen trabajo con los diseños de los minijuegos y además han sido bastante ágiles a la hora de desarrollar este proceso. El contrapunto es que en ocasiones hay ciertos detalles de los minijuegos que no se han dejado tan claros y que han generado dudas en el momento de desarrollarlos.

Equipo de sonido



IGNACIO

Bajo mi opinión creo que he realizado un buen trabajo en la realización del diseño de niveles y la implementación de algunas mecánicas en algunos minijuegos. Aunque hay que añadir que la implementación de algunas mecánicas no ha sido realizada de la mejor manera posible y de cara a la siguiente fase deben pulirse y mejorarlas para así obtener un mejor resultado.

Opinión del equipo

Gestión del equipo

En cuanto a la gestión del equipo, creo que nos hemos organizado de una manera correcta, asignando a cada miembro sus tareas y realizando un seguimiento diario de lo que hacíamos cada uno. De esta forma se ha podido llegar a la entrega de manera exitosa, aunque quizás si nos hubiésemos organizado mejor con el servidor habríamos tenido menos problemas.

Equipo de programación

El equipo de programación ha trabajado muy duro y a pesar de tener algunos fallos en el servidor, creo que han realizado un trabajo increíble para el poco conocimiento que tenían sobre cómo realizar un servidor desde Photon. También el aspecto de dudar sobre cómo hacerlo causó una serie de inconvenientes, pero en cuanto ese tema se solucionó el equipo trabajó estupendamente y lo hizo lo mejor que pudo consiguiendo un buen resultado.

Equipo de arte

El equipo de arte decidió posponer gran parte del trabajo para la primera entrega para así centrarse en otros aspectos también importantes. Creo que esta idea estuvo acertada ya que el arte en un alfa no es lo primordial, pero creo que dejarlo todo para la Beta puede ser una carga de trabajo excesiva y podríamos tener problemas de tiempo si se quiere cambiar algo ya que partimos de cero en algunos aspectos artísticos.

Equipo de sonido

El equipo de sonido ha tardado en realizar la gran parte de sus tareas lo que han causado que la implementación de sonidos haya sido lo último y hayamos tenido problemas que no se han podido solucionar debido a lo apretados que nos encontrábamos de la entrega. Por otra parte la creación de sonidos y efectos han sido acertados y se adecuaron al juego de manera correcta.

Equipo de diseño

El equipo de diseño ha realizado un buen trabajo realizando sus tareas de manera eficiente. El único problema ha sido que a la hora de implementar estos niveles se ha tenido que realizar muchos cambios y se han retrasado las implementaciones de las mecánicas.



ALBERTO

A nivel personal, considero que he realizado un buen trabajo en cuanto a lo que me fue designado, pero quizás habría sido mejor haberme involucrado en el servidor a la vez que realizaba el juego principal, ya que unirlos después volvió **el trabajo más lento y complicado**.

Opinión del equipo

Gestión del equipo

En cuanto a organización, como equipo se ha conseguido mantener una buena organización, de manera que se ha podido mantener un buen ritmo de trabajo para llegar a las fechas límite. El único inconveniente fue la indecisión que se mantuvo durante las primeras etapas sobre que servidor se iba a usar, de manera que la implementación del juego en el mismo nos creó varios problemas.

Equipo de diseño

En cuanto al equipo de diseño de niveles, realizaron un buen trabajo, ya que se completó con prontitud el planteamiento completo de los niveles y con una buena cantidad de detalle. Como contrapunto, el equipo se ha redistribuido para desarrollar la documentación del juego, por lo que no ha causado ningún problema esta decisión.

Equipo de arte

A menor nivel, considero que el equipo de diseño ha decidido posponer una gran cantidad de trabajo para la beta, lo que puede aumentar en gran manera la carga que tendrá en esta entrega, y puede derivar en retrasos que arrastren al resto del equipo.

Equipo de sonido

También, el equipo de sonido ha retrasado una gran cantidad de tiempo sus entregas, de manera que la implementación de los sonidos en el juego tuvo que realizarse muy cercana a la entrega, de manera que no pudieron pulirse los errores ocurridos. Por lo contrario, los sonidos realizados resultaron bastante coherentes con el juego.

Equipo de programación

Por otro lado, un gran problema es el desconocimiento que tenemos sobre cómo proceder con el desarrollo de un videojuego online, de manera que se presupusieron tiempos menores para gran parte de las tareas relacionadas con el servidor, lo que dio lugar a que las últimas etapas se centrasen más en conseguir mantener el servidor funcional en vez de intentar pulir más el resto de los aspectos.

Por último, en cuanto al equipo de programación, desarrollaron un buen trabajo, con unas correctas implementaciones del juego principal y de los minijuegos. Por otro lado, el centrarse en completar el juego local antes que la parte online fue un error que costó al proyecto la posibilidad de realizar una fase de pulido antes de la entrega.



ANTONIO

Considero que he realizado el trabajo suficiente para poder sacar adelante esta fase del proyecto junto a mis compañeros de equipo. No obstante, un aspecto negativo que me gustaría destacar es la gestión correcta del tiempo para realizar el trabajo. Comencé mis tareas algo tarde y dediqué bastante tiempo a investigar y averiguar cuál era el servicio que podría ser más útil para nuestro producto, provocando que quedase menos tiempo para la implementación de este.

Opinión del equipo

Gestión del equipo

En aspectos generales, la gestión y distribución del trabajo ha sido excelente, pudiendo llevar un flujo bastante bueno del trabajo. De todas las áreas a tocar, el servidor fue lo peor gestionado debido a la falta de conocimiento en el área lo que provocaba que no se supiese como dividir las tareas para evitar que fuese una tarea pesada de realizar.

Equipo de programación

El equipo de trabajo ha realizado un trabajo de calidad. Ha conseguido implementar bien tanto el juego principal como los distintos minijuegos de este. Como he mencionado con anterioridad, uno de los aspectos más flojos es el servidor, pero para la siguiente fase se trabajará mejor para poder conseguir un servidor estable.

Equipo de arte

En esta primera fase "*alpha*" el equipo de arte no ha hecho apenas trabajo relacionado con el juego (interfaces, entorno, personajes...). No obstante, se ha encargado de mantener las redes, el documento de diseño y el portfolio, y cabe destacar que ha realizado un excelente trabajo.

Equipo de diseño

Al igual que los equipos mencionados con anterioridad, ha conseguido diseñar los minijuegos con gran rapidez, facilitando el trabajo al equipo de programación para que pudiesen implementar la lógica de los minijuegos cuanto antes.

Equipo de sonido

Entiendo que la tarea de crear música y sonidos para un videojuego como puede ser "*XO Rivals*" es complicado, ya que se debe tratar de conseguir que concuerden con las diferentes temáticas que se pueden encontrar dentro del videojuego.

Sin embargo, realizar un número escaso de sonidos y ninguna canción para ser empleada como "*BGM*" no me parece realizar el trabajo suficiente para el "*alpha*" en comparación con el resto de los equipos.

Espero que para las siguientes entregas sea capaz de sacar un trabajo adecuado y de calidad teniendo en cuenta lo que implican las siguientes fases.



REQUENA

Durante el desarrollo del *alpha* del videojuego, considero que he trabajado de manera adecuada, aunque pienso que podría haber dedicado más tiempo a la creación del servidor y no tanto a ayudar a otros compañeros o investigar cual era la mejor forma de hacer el servidor desatendido. Por lo demás creo que he sido eficaz con las tareas asignadas.

Opinión del equipo

Gestión del equipo

El equipo se ha organizado de buena manera, siempre teníamos trabajo que realizar y las tareas estaban bien organizadas en cada equipo. La *Scrum master* estuvo atenta a que nadie se quedase sin trabajar e intentó llevar todo al día.

Equipo de programación

El equipo de programación ha trabajado muy rápido y ha conseguido sacar todo el trabajo a tiempo. Se han conseguido realizar tareas que nunca se habían hecho de manera eficiente y con un buen resultado. El desarrollo del servidor se retrasó por buscar la mejor opción, además cuando se encontró un *backend* que parecía idóneo, se decidió que no era viable con el tiempo disponible.

Equipo de arte

El equipo de arte no ha desarrollado todo lo necesario, pero es normal a estas alturas del desarrollo, además que este equipo costa de solo una diseñadora. El diseño del GDD fue excelente y el diseño del portfolio fue bueno, aunque quedan detalles por pulir.

Equipo de diseño

En cuanto al equipo de diseño, ha trabajado bien, aunque hay cosas que pulir de cara a la beta en cuanto a jugabilidad y cambios en el diseño de niveles. Hace falta pensar más en el desarrollo para los dispositivos móviles.

Equipo de sonido

El equipo de sonido ha tardado en entregar lo que se le había encargado, además la implementación se realizó en el último momento y eso ha provocado que los *bugs* que se han ocasionado al incluir los sonidos no sean solucionados para el *alpha*. Creo que los sonidos deberían estar más reducidos y no tener diferentes tipos para lo mismo, ya que eso puede retrasar el desarrollo.



Rocío

El trabajo realizado por mi parte en el equipo creo que ha sido positivo. He logrado encargarme de la gestión del proyecto a la vez de realizar el diseño de interfaces, GDD y portfolio. Es verdad, que en cuanto a la estética para el *Alpha* no he desarrollado nada más que los primeros *sprites* de las fichas del 3 en raya, el primer diseño del personaje principal y un primer boceto del banner. Trabajo que ahora teniendo un rediseño de los personajes se encuentran como tiempo perdido.

También creo que un aspecto a mejorar es mi gestión sobre el equipo, añadiendo un poco de mano dura para no ir tan agobiados en la entrega del final.

Opinión del equipo

Equipo de programación

En cuanto al desarrollo del juego, no se ha realizado mal, creo que se hay hecho muy buen trabajo para no tener ni idea de lo que es *photon* y el desarrollo en *webGL*.

Se han realizado los requisitos de manera muy rápida. Pero a mi opinión, el desarrollo del juego ha ido lento. La tardanza en selección de servidor y tener que cambiarlo una vez elegido ha retrasado mucho al equipo; ya que sin el servidor no se podía ver realmente el funcionamiento del juego, y así ha pasado en el desarrollo final del Alpha, el juego se rompía mucho.

Equipo de diseño

Sobre el diseño de niveles no tengo ninguna pega a destacar. Se han elaborado bien los niveles lo **único** que no se ha pensado bien para lo que es el juego en móvil y de cara a la beta tiene que ser totalmente modificado para hacer un juego dinámico y menos lento.

Equipo de arte

En este equipo, creo que ha fallado en no poner nada en el Alpha de colores, me explico, un Alpha tienen que ser *placeholders*, pero creo que deberían haber sido del color correspondiente al final para así poder ver bien si dichos colores funcionan o 'rompen' los ojos del jugador, así en los *testing* del Alpha podríamos haber recibido *feedback* sobre dichos colores.

Equipo de sonido

Sinceramente, este equipo ha trabajado muy lento. Hay muchas variedades de un sonido cosa que ayuda a decidir un sonido que encaje perfectamente en el juego, pero creo que se ha dedicado demasiado tiempo por juego lo que ha generado menos tiempo a la hora de implementar los juegos en el 3 en raya. Otra cosa que a lo mejor hubiese mejorado es implementar los sonidos una vez estén creados y no crear muchos y luego meterlos en el juego; este fallo no es el del equipo de sonido, sino de la gestión del equipo que podía haber planteado esta idea antes.

Gestión del equipo

Como ya se ha comentado, la gestión con el equipo de sonido se podía haber planteado mejor al igual que se debería haber acortado el tiempo para la decisión del servidor para no ir tan ahogados.



POST-MORTEM

Versión BETA



PABLO

En el trabajo realizado para la beta considero que mi trabajo ha estado bien, a pesar de ello claramente podría haber estado mejor en muchos aspectos; la organización y el tiempo, teniendo que coordinar esta asignatura con las demás de la carrera creo que es lo que más ha podido afectar a mi nivel de trabajo.

Opinión del equipo

Gestión del equipo

Como en la última entrega lo que más hemos usado de apoyo a la hora de gestionar el equipo son las reuniones diarias, lo que menos el trello. Creo que todo el equipo se ha sentido cómo y ubicado con la gestión de esta entrega, el mayor problema en este apartado ha sido el tiempo, debido a que al final de la entrega con las prisas no se ha podido coordinar como nos hubiera gustado (tiempo para revisar bugs por ejemplo).

Equipo de programación

El equipo de programación ha estado constantemente trabajando y eso ha sido claramente reflejado, la dificultad y el tiempo ha pasado factura en esta entrega en forma de bugs en el juego, por ello en este equipo habría que darle mayor importancia a tratar de dejar un tiempo de solución de errores antes de la última entrega.

Equipo de arte

En esta entrega el equipo de arte ha sido fundamental, marcando una diferencia increíble respecto a la alpha. Todo lo necesario ha sido aportado con buen nivel.

Equipo de diseño

Este equipo ha cumplido con todas sus tareas sin ningún problema. Tendrá que seguir trabajando igual para próximas entregas.

Equipo de sonido

El equipo de sonido era algo que preocupaba debido a que es un trabajo que necesita tanto tiempo y dedicación como creatividad, a mí personalmente me ha sorprendido el resultado; no ha sido un equipo sobrado de tiempo y con la mejor organización, pero ha estado a la altura.



FELIPE

Para esta entrega, creo que he mejorado bastante mi trabajo. Creo que los resultados que he obtenido son muy buenos y que han superado las expectativas. Sin embargo, mi trabajo no está libre de cosas negativas. Lo que más ha costado seguramente haya sido poder ser consistente en el trabajo. Había días muy productivos y otros en los que no salían las cosas prácticamente. Además, parte de la mala organización de la primera entrega ha repercutido negativamente en el trabajo de esta, haciendo que llegue bastante justo a la entrega. Quizá también me ha faltado ser más comunicativo con el equipo y me ha faltado adaptarme para ciertas cosas, sobre todo al principio del sprint. Pero al final, todo ha salido bastante bien.

Opinión del equipo

Gestión del equipo

La gestión del equipo en general ha sido muy buena, habiendo mejorado mucho la gestión anterior. Desde prácticamente el primer día el equipo ha estado organizado con tareas claras para cada uno y gestionando los deadlines. La "scrum master" ha hecho un gran trabajo para organizar al equipo en general y ser realista respecto a las expectativas y el trabajo necesario para llegar a la entrega. Alguna pequeña mala gestión o falta de comunicación ha surgido (por ejemplo, con el equipo de programación), pero enseguida se han solucionado y han sido leves y escasas.

Equipo de programación

El equipo de programación ha vuelto a hacer un trabajo excepcional, sobre todo por la gran carga de trabajo, derivada de la dificultad que tenían delante. Han trabajado muy duro y han obtenido grandes resultados. Además, han tenido bastantes trabas y choques durante el camino que han logrado superar y el resultado final es muy bueno.

Equipo de arte

El equipo de arte también ha trabajado muy duro para poder tener todo el arte a tiempo y enseguida. Además, se trata de un arte que está muy acorde con la estética del juego y que ha sido consensuado con todos los miembros del equipo. Otro gran trabajo por parte de este equipo.

Equipo de diseño

Aunque la carga de trabajo no ha sido tan grande como la de otros equipos, el equipo de diseño se ha adaptado muy bien a las necesidades de la entrega. Ha terminado el grueso de su trabajo de manera rápida y eficiente para poder arrimar el hombro y ayudar a otros equipos. Su polivalencia y versatilidad ha ayudado de gran manera a este equipo.

Equipo de sonido



IGNACIO

Para esta segunda entrega creo que he realizado un buen trabajo adecuándome a los plazos e incluso ayudando a otros equipos a acabar sus tareas. Aun así, creo que he tenido una serie de problemas ya que la hora de diseñar ciertos niveles o concretar algunos aspectos de los minijuegos no han quedado algunas cosas claras y se llegaron a retrasar un poco. Creo que ha sido una entrega mucho más completa y ha exigido una gran cantidad de esfuerzo por parte de todos

Opinión del equipo

Gestión del equipo

La gestión del equipo ha sido mejor que la anterior y creo que no se pueden poner demasiadas pegadas al respecto. La scrum master ha organizado de forma efectiva las tareas que cada equipo tenía que realizar y el tiempo estipulado para cada una de ellas. Al ser una entrega más completa el trabajo ha sido más complejo, pero la gran organización nos ha ayudado a conseguirlo en el tiempo adecuado. Como pequeño detalle me gustaría comentar el hecho de que algunas veces había una pequeña falta de comunicación entre algunos miembros de diferentes equipos ya que algunos aspectos no habían quedado claros y a la hora de ejecutarlos había confusión. A pesar de ese pequeño detalle la gestión ha sido realmente buena y no tengo queja alguna.

Equipo de programación

El equipo de programación ha tenido una gran carga de trabajo. Todo el trabajo de la gestión del servidor ha sido una tarea ardua y complicada, pero que consiguieron sacar delante de forma exitosa. Sabíamos que iba a resultar complicado, pero a pesar de todos los problemas que han surgido durante todo el desarrollo, han estado a la altura y han cumplido con su parte.

Equipo de arte

El equipo de arte se ha encargado de realizar toda la parte artística consiguiendo que el juego cobrase una estética increíble. Ha sido un trabajo muy duro y ha conseguido realizarlo todo en el tiempo previsto con unos resultados espectaculares.

Equipo de sonido

El equipo de sonido ha realizado el trabajo a tiempo, pero con el tiempo muy justo ya que se retrasó demasiado. El resultado ha sido satisfactorio al final, pero ha sido muy estresante durante los últimos días de la entrega.

Equipo de diseño

El equipo de diseño ha realizado el trabajo a tiempo y de forma exitosa. Ha conseguido realizar los diseños de niveles, crear nuevas narrativas y ayudar en otros equipos, como el de música, que se vieron más comprometidos.



ALBERTO

Como equipo a nivel general, pienso que hemos realizado un muy buen trabajo. Hemos repartido bien el trabajo, a pesar de que hay equipos que han tenido más carga que otros (lo cual era inevitable), hemos sobrellevado bien la situación. La única pega es que, al principio de la segunda entrega, el equipo se relajó bastante (más de lo que a mi opinión habría sido un descanso acorde) y se nos acumuló un poco más de trabajo que nos hizo llegar apurados a la entrega, pero a pesar de ello la sacamos y opino que obtuvimos un muy buen producto. A nivel propio, considero que en esta práctica he realizado un muy buen trabajo, ya que he podido entregar mi parte del trabajo a tiempo además de ayudar a los compañeros cuando he sido capaz.

Opinión del equipo

Gestión del equipo

A nivel de dirección, considero que el trabajo ha sido mejor que la entrega anterior, aunque no nos hemos organizado del todo bien porque apuramos demasiado la fecha límite. En cuanto a la scrum master, considero que ha hecho un buen trabajo, ha conseguido organizar al equipo y ha sido lo suficientemente dura como para conseguir que llegásemos a la entrega sin llegar a ser tiránica.

Equipo de diseño

En cuanto al equipo de diseño, en esta entrega la carga de trabajo ha sido algo menor, pero ha sido muy eficiente, pudiendo reportar su parte del trabajo muy pronto en la entrega, y con un muy buen resultado, así que no puedo ponerle ninguna pega.

Equipo de arte

El equipo de arte ha tenido el grueso del trabajo en esta entrega, y la verdad es que no puedo ponerle pega alguna. El equipo entregó pronto todo el arte del juego y con muy buena calidad, aparte de hacerlo con una estética muy acorde a la idea que tenemos del juego, de manera que son todas cosas buenas para ellos.

Equipo de sonido

Sonido ha realizado un buen trabajo en esta entrega. Quizás comenzó un poco tarde el desarrollo, pero finalmente pusieron mucho trabajo y consiguieron llegar a la entrega con unos buenos sonidos para el juego.

Equipo de programación

El equipo de programación creo que ha hecho un muy buen trabajo, ya que esta entrega ha sido más compleja de lo que se esperaba en un principio y opino que han estado a la altura. Por un lado, la parte de *backend* ha tenido que dar un gran cambio al trabajo que había de la alfa y han conseguido llegar a la beta con un muy buen producto. Y en cuanto a la parte del juego y los minijuegos, opino que han conseguido solucionar y mejorar todas las características que existieron en la alfa además de haber mejorado el producto y haberle añadido una gran cantidad de contenido de alta calidad.



ANTONIO

Para esta segunda fase del proyecto, creo que he hecho un buen trabajo y que se ha podido lanzar una versión bastante buena del proyecto. En comparación con la fase anterior, pude comenzar mi trabajo mejor definido ya que ya sabíamos que herramientas íbamos a usar y no había que pasar por ese proceso de investigación tan pesado. No obstante, aun así, ha sido una tarea bastante complicada debido a que se desconoce bastante del desarrollo del "backend" en los videojuegos, lo que ha provocado que existan bastantes fallos en la estructura del servidor. A pesar de esto, la motivación en el proyecto no ha desaparecido y se va a poner mucho esfuerzo en solventar dichos errores para poder sacar un producto perfecto.

Opinión del equipo

Gestión del equipo

En cuanto a la gestión del equipo, no tengo ninguna queja. Nuestro "project manager" tiene una buena capacidad de liderazgo, lo que permite mantener una buena estructuración de trabajo y que se respeten, de manera exitosa, todas las fechas establecidas (tanto las que provienen de los clientes como las nuestras propias). Además, también tiene una buena habilidad para abstraerse y ver todo desde un punto de vista objetivo y realista, aunque esto se puede convertir en algo negativo y positivo al mismo tiempo por el estrés que se genera por el tiempo restante antes de la entrega.

Equipo de programación

El equipo de programación ha seguido teniendo bastante carga de trabajo en esta fase y ha conseguido realizar un trabajo impecable. Ha podido depurar bien el juego principal y los minijuegos implementados hasta el momento e incorporar de manera exitosa el nuevo minijuego planteado y las nuevas mecánicas de vidas, niveles... Una vez más, el servidor se ha resistido un poco en comparación a otras áreas, pero, poco a poco, ya se comienza a dominar mucho más este ámbito y para la versión final, se pulirán todos y cada uno de los errores de este para que sea estable al 100%.

Equipo de arte

En esta fase, el equipo de arte ha tenido la mayor carga de trabajo y la más importante. Cabe destacar que ha conseguido realizar un trabajo de calidad y creo que ha realizado un trabajo bastante fiel a lo que se trataba de buscar para "XO Rivals". Simplemente, un trabajo excepcional.

Equipo de diseño

Al igual que los equipos mencionados con anterioridad, ha conseguido realizar su trabajo realmente rápido para poder facilitar el trabajo al resto de equipos. Además, también ha servido de apoyo para algunos grupos para liberar un poco la carga de trabajo.

Equipo de sonido

En esta segunda fase, el equipo de sonido ha conseguido realizar un trabajo de bastante buena calidad. Tanto los sonidos y canciones elaboradas para este proyecto han conseguido dar una buena inmersión al jugador gracias a su acierto en las distintas temáticas. No obstante, un punto negativo a destacar es el hecho de tener que meter un poco de presión al equipo para tratar de tener las cosas al día.



REQUENA

En esta segunda fase del proyecto, considero que mi trabajo ha sido bueno y ha servido para ayudar al equipo a sacar una muy buena versión del proyecto. En esta entrega he trabajado sobre todo en la inclusión del arte en el videojuego, las animaciones, los controles y en mejorar el *game feel*. He trabajado diariamente para poder sacar todo a tiempo y ver si el arte tenía que ser retocado. Estoy orgulloso del resultado obtenido, pero me gustaría mejorar pequeños detalles que se han quedado sin pulir, además de realizar nuevos minijuegos.

Opinión del equipo

Gestión del equipo

El trabajo realizado por la *scrum master* ha sido excelente y nos ha ayudado a todos a llevar un ritmo continuo de trabajo. En ocasiones ha tenido que llamar la atención a miembros del equipo para que el trabajo estuviese listo en ciertas fechas y es algo que ha sido totalmente necesario para poder llegar a entregar la beta a tiempo.

Equipo de programación

Este equipo ha trabajado muchísimo desde principio a fin del sprint y ha conseguido resultados de manera rápida que eran impensables hace tiempo. Se ha desarrollado el servidor de nuevo debido a ciertos problemas con la plataforma *Playfab*, pero aun así el equipo ha conseguido sacar todo adelante. Quedan cosas por pulir, pero el resultado es increíble y más si tenemos en cuenta los retrasos ocasionados por otras herramientas. Muy orgulloso del trabajo realizado por todos.

Equipo de arte

El equipo de arte ha trabajado muchísimo y ha tenido todos lo que se necesitaba en el mismo día que se había solicitado. El resultado es muy bueno y la estética global del proyecto es muy alegre, algo que concuerda totalmente con la idea del juego. El trabajo de este equipo ha sido impecable.

Equipo de diseño

Este equipo ha realizado muy buen trabajo, ha desarrollado varios mapas y cuando acabó su parte, se dedicó a ayudar en el resto de las áreas para poder sacar el proyecto. Los mapas están bien diseñados y presentan un buen reto para los jugadores, justo lo que necesita el videojuego.

Equipo de sonido

El trabajo realizado por este equipo ha mejorado en comparación con el primer sprint. Los resultados obtenidos son muy buenos y pegadizos. Algo a resaltar es que la metodología de trabajo no ha sido la mejor, podría haber sido más productivo y haber realizado las cosas antes para realizar la implementación con tiempo.



ROCÍO

Para esta entrega del proyecto creo que mi trabajo ha sido positivo. He logrado compatibilizar la gestión del proyecto con la realización del arte del videojuego desde 0. Soy una persona muy autoexigente así que no veo que mi trabajo sea el mejor que se pueda sacar, pero estoy muy orgullosa del resultado y he cogido cariño a los personajes de este juego. Empezar con un software nuevo para realizar todo y saber sacar el trabajo que he sacado en poco tiempo me hace enorgullecerme mucho de mi trabajo.

Opinión del equipo

Equipo de programación

Este equipo se ha pegado un trabajo de 10. Siguen faltando cosas por pulir, la persistencia del servidor, errores en minijuegos, pero creo que han sacado un muy buen juego. El trabajo en esta entrega ha sido bastante costoso y se ha tenido que apurar hasta el último momento, además de que las tareas siempre se sobreestimaban de más; es decir, siempre se pensaba que la tarea iba a estar en menos tiempo y al final surgían problemas que han hecho que nos retrasásemos y sacásemos un producto con algunos errores más graves.

Equipo de diseño

Por mi parte no hay mucho que comentar de este equipo ya que no solo se ha encargado del diseño de niveles, sino que además ha ayudado al equipo de sonido. Además, se ha facilitado el trabajo con gran rapidez al resto de equipos.

Equipo de arte

No hay mucho que desatacar, ha sido eficaz con el trabajo, pero en algunos trabajos como el plataformas o el fantasmas podría haberse esforzado más ya que no es un resultado tan bueno como otros.

Equipo de sonido

Este equipo es con el que menos contenta estoy. Es un grupo que ha trabajado pegado a la fecha, aunque sus resultados son muy buenos, la manera de desarrollarlo no me ha gustado. La música se ha convertido en un estrés durante todo el desarrollo.

De todas formas, el resultado final me gusta.

Gestión del equipo

Se han gestionado bien todos los equipos a pesar de los problemas que ha habido con las tareas de programación y su sobreestimación. No obstante, a veces ha generado demasiada dureza en algunos equipos.