Proyecto Videojuego

* Grupo de Alvaro Barroso Mato

# Idea Principal

El juego será un plataformas ambientado en una temática espacial, con una estética retro que recuerda a los antiguos juegos de las primeras consolas portátiles Game Boy.

El objetivo del juego será llegar desde un punto de salida donde comenzara el nivel hasta un punto de llegada recogiendo todas las gotas de agua que encontrará repartidas por la zona. Para ello el jugador deberá sortear diferentes obstáculos y enemigos que trataran de impedir la llegada del jugador a la zona de escape, donde le esperará una nave espacial para volver a su planeta con el agua recogida. Para moverse por los niveles la mecánica básica del juego consistirá en movimiento lateral y la habilidad de cambiar el sentido de la gravedad, de manera que podremos invertirla para alcanzar las zonas superiores y así superar los obstáculos dependiendo de la situación.

El juego estará compuesto por un modo Historia en el cual se seguirá un pequeño argumento que guiará al jugador a través de una ficción compuesta de varios niveles con progresiva dificultad.

El juego estará desarrollado para dispositivos móviles y tabletas y estará desarrollado en Unity, lo cual permitirá su exportación a casi cualquier tipo de plataforma.

En nuestro caso ya disponemos de un prototipo desarrollado en Game Maker, con lo cual las tareas de planificación del diseño, mecánicas y assets están ya muy avanzadas. Pero la migración del juego al nuevo motor deberá comenzar de cero y se deberán adaptar muchos de los activos que ya teníamos a la nueva plataforma (Smartphone).

# Roles

Daniel Abad Jaraute: Programador Jefe

Miguel Ángel Galaz Sánchez: Programador

Javier Peña Moreno: Narración Y Diseño

Sergio de Frutos López: Director Creativo

Sergio Martin León: Diseñador

Gabriel Sevilla Camacho: Artista

Alvaro Barroso Mato: Director De Proyecto

# Tareas

* Elicitación de Requisitos
* Diseño Software
* Adaptación de mecánicas al formato móvil (táctil)
* Creación de nuevas mecánicas
* Prototipado *Unity* + Desarrollo (programación)
* Creación de nuevos assets artísticos
* Revisión de niveles
* Creación de nuevos niveles
* Creación de música (banda sonora)
* Creación de efectos de sonido
* Integración del sistema
* Testing