**PITCH:**

**Lucha por tus sueños**

Este es un juego de plataforma 2D tipo Mario Bross donde habrá varios niveles, pero conforme vayas avanzando los niveles tendrás un recorrido futbolístico profesional donde empezaras desde 0 en fuerzas básicas y llegar a hacer profesional y consolidar una carrera futbolística, este juego constara de varios niveles los cuales tendrán diferentes obstáculos que impedirán que cumplas cada nivel.

**Roles:**

Gabriel se encargará de hacer el diseño de personajes y el diseño de los niveles.

Bernardo se encargará de la programación y de entregar el primer gameplay.

Felix se encargará de las animaciones de los personajes y la creación de los menús.

El juego constara de diferentes cosas:

**Jugador:**

al inicio el jugador será una persona sencilla en fuerzas básicas ya con forme vaya avanzando de niveles el jugador tendrá nuevos cambios tanto en su forma física como en sus uniformes según el nivel de profesionalismo que alcance.

**Enemigos:**

Rival: serán jugadores del equipo rival con diferente color de uniforme los cuales se moverán cierta distancia sucesivamente en la posición x, a dicho enemigo el jugador tendrá que brincarlo o destruirlo.

Aficionados del equipo rival:

Los cuales se encargarán de arrojar objetos como botellas de agua etc. Lo cual al pegarle al jugador lo matara y le quitara vidas.

DT:

Los directores técnicos serán los enemigos mas fuertes los cuales tendrá que destruir el jugador en niveles más fuertes y será el principal enemigo ya que trata de destruir su carrera profesional.

**Potenciadores:**

En ciertas partes del nivel abra objetos escondidos como los honguitos y la flor de Mario Bross los cuales serán el primero unos tenis de futbol los cuales darán más velocidad al jugador y el segundo objeto será un balón el cual el jugador podrá lanzar a los enemigos para poder destruirlos.

**Vidas:**

El jugador contara con 3 vidas

**Aficionados:**

En el juego podrás encontrar aficionados los cuales te sumaran aficionados a ti al juntar 100 aficionados ganaras una vida extra.

**Nivel:**

En el diseño del nivel será una cancha de futbol donde empezaras a una portería y trataras de llegar a la portería del equipo contrario.

**Obstáculos:**

Los obstáculos serán conos y vallas los cuales tendrás que saltar para poder llegar al final.

Controles: se usarán las flechas para desplazarse y el espacio para poder lanzar los balones del potenciador.

Gradas: las gradas serán plataformas flotantes donde podrás subir como los cubos en Mario Bross.

**Objetivo principal:**

El objetivo principal del juego es completar todos los niveles para llegar a tener una carrera futbolística éxitos.

**Planeación técnica:**

El juego será realizado en el motor gráfico Godot, se planea hacerlo entre 3 personas se necesitaría hacer el arte, diseño y programación.

Los diseños serán creados en el software de Gimp e inskcape.

Entregaremos un gameplay funcional a principios de diciembre del 2021 en donde podrán ver el arte y probar las mecánicas del juego, enfrentándose a los enemigos más temidos y sintiéndote toda una estrella del futbol.

El videojuego será lanzado por ahora en pc y después de un tiempo trataremos de implementarlo en consolas

Será un juego de plataforma entretenido y con gran futuro ya que como lo fue Mario fue un juego muy famoso y divertido; en este trataremos de renovar a algunas cosas y tratar de darle una historia para que sea más llamativo se empezara haciendo para computadora para después pasarlo a teléfonos y consolas.

Este juego tiene mucha proyección a futuro ya que los juegos de plataforma nunca pasan de moda y siempre son entretenidos y llamativos para el público en general.

Al unirse a este proyecto lograran un gran ambiente de trabajo donde podrán tener una proyección a futuro y ganar dinero al hacerlo y al mismo tiempo en un futuro conforme las ganancias que vaya generando el juego el juego será muy divertido y tendrá gran enfoque a futuro.

**Demo:**

En el caso del demo se hará un solo nivel de prueba donde se checará la calidad del juego y lo llamativo del juego, aquí podremos utilizar lo que son los potenciadores y de enemigo será solo los rivales también podrá encontrar aficionados para tratar de sumar vidas y tendrás 3 vidas habrá obstáculos y gradas para darles una prueba de lo que será el juego, el objetivo será llegar a la portería final será un nivel de prueba para ver qué tan entretenido se les hará a los jugadores.

**5 COSAS QUE SALIERON BIEN:**

1. **Los diseños de los personajes**

Porque la verdad el diseño fue bien planeado y el primer dibujo salió muy bien.

1. **Los diseños de las interfaces como menú y pantalla de juego**

Porque eso lo hicimos con mejor planeación mayor tiempo y mas a conciencia.

1. **La repartición de tareas.**

Porque la verdad desde un principio nos pusimos de acuerdo de quien iba a hacer cada cosa (roles) y cada quien se enfocó en lo suyo.

1. **Las animaciones**

Porque si se alcanza a notar más el movimiento de cada paso queda el personaje

1. **La programación del juego**

Porque logramos hacer que el personaje se moviera y que el mapa quedara como lo planeado.

**5 COSAS QUE SALIERON MAL:**

1. **Las primeras animaciones del personaje**

Porque al momento de ver la animación el personaje no daba el paso con el pie izquierdo si movía el pie derecho, pero faltaba la animación con el pie izquierdo.

1. **Los dibujos del personaje y enemigo al correr con la pierna izquierda hacia adelante**

Porque la verdad no nos guato la forma en la que se ve el personaje al momento de correr con la pierna hacia adelante se ve un poco deforme el personaje.

1. **Un poco la organización**

Porque la verdad nos faltó un poco más la organización en cuestión de tiempos para hacer cada quien las cosas ya que a lo mejor nos tardamos un poco más de lo debido en hacerlos ya sea por diferentes actividades de cada integrante.

1. **La medición del tiempo**

Porque la verdad no medimos el tiempo para realizar cada cosa y pudo que algunas cosas lo hiciéramos después del tiempo acordado.

1. **La funcionalidad del juego al 100%**

* Por cuestiones de causa mayor hubo un problema por el cual no se pudo terminar la programación del juego como teníamos planeado desde un principio se logró un avance, pero no lo acordado, pero como fue una causa extrema y de causa mayor fue entendido por todos los integrantes del equipo.