Video Juegos: Historia y Diseño

Universidad de los Andes

Proyecto: Video Juego

Integrantes

Andrea Raffo

Daniel Murcia

Fernando Hurtado

Descripcción del proyecto

Para el curso Video Juegos: Historia y Diseño se desea crear un videojuego uniendo principalmente 4 elementos.

* Escoger un juego retro/clásico de 2D y portarlo a la plataforma móvil Android
* Utilizar técnicas de narración para añadirle una dimensión interesante al juego
* Ponerle un componente de multiplayer al juego de tal forma que varios usuarios con varios dispositivos puedan jugar y competir simultaneamente.
* Utilizar sensores modernos (accelerómetro, giroscópio, brújula) para crear una experiencia diferente

Objetivo:

Al final del proyecto se debe tener un juego en Google Play con los elementos mencionados anteriormente.

Cronograma:

Si bien es posible que las siguientes fechas cambien, a continuación se muestra un calendario con unos posibles milestones. Se asume que la semana 1 es la semana del viernes 15:

* Semana 2:
  + Tener un primer prototipo donde podamos tener una idea del game play
* Semana 4:
  + Mejorar el gameplay del prototipo
* Semana 6:
  + Incluir multiplayer: prueba del prototipo con más de 1 jugador
* Semana 8:
  + Incorporar el diseño en el juego y empezar a diseñar las distintas escenas (menu, highscores, opciones, etc)
* Semana 10:
  + Lanzar BETA del juego y hacer pruebas con usuarios