

Proyecto Géminis

Índice

1. Proyecto Géminis

1.0 Control de versiones

1.1 Datos técnicos

1.2 Descripción del juego

1.2.0 Navegación de Escenas

1.2.1 Escenas de Inicio

1.2.2 Escena de Ayuda

1.2.3 Escena de Créditos

1.2.4 Escena de Juego

1.2.4.0 Controles

1.2.4.1 Estructura general de etapas

1.2.4.2 Escena de etapa superada

1.2.4.3 Escena de juego perdido

1.2.4.4 Escena de juego superado

1.2.4.5 Elementos de escenario

1.2.4.6 GUI

1.2.4.7 Bonus o Powerups

1.2.4.8 Puntaje

1.2.4.9 Música y Sonidos

Control de versiones

Datos técnicos

Género de juego: Plataformas, Aventura.

Modos de juego: Single player.

Plataforma: Web, Móvil.

Target de publico: Preadolescentes (8-16 años) de ambos géneros a quienes les interese la mitología.

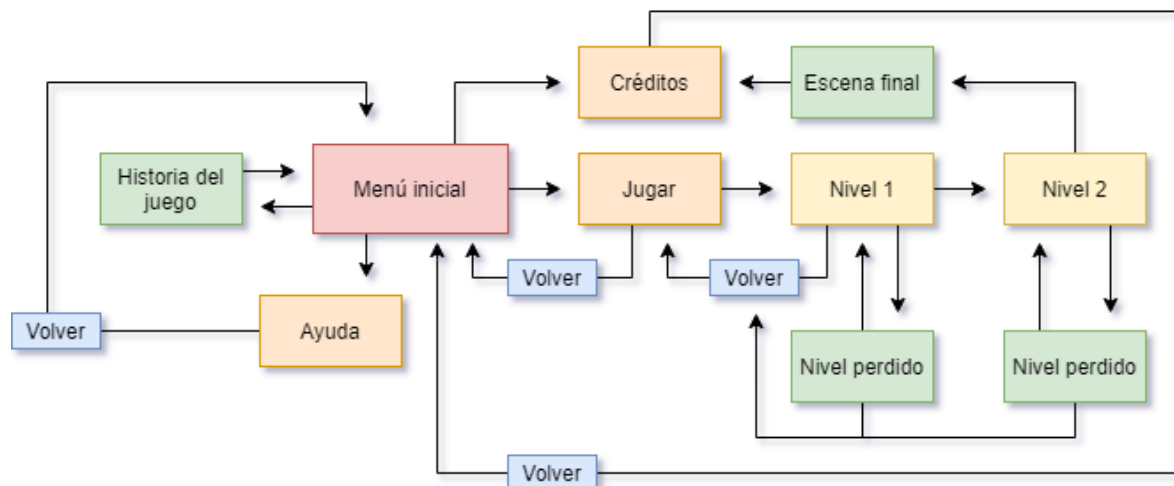
Objetivo: Lograr conseguir la mayor cantidad de rayos posibles para poder ganar el juego.

Persistencia de datos: Guardado de partidas.

Descripción del juego

Juego de plataformas donde el jugador debe recolectar un total de 10 rayos, esquivando las flechas lanzadas por Idas (enemigo).

0. Navegación de escenas



<https://drive.google.com/file/d/16NrQ4Gg7bm-S8ovpBWvTXZfg8Erd-yCX/view?usp=sharing>

1. Escenas de inicio

1.0 Se muestran distintas escenas que cuentan la historia de Castor y Pollux, los gemelos hijos de Zeus.

1.1 En estas escenas se verán botones de **SALTAR** y **CONTINUAR**.

1.1.0 El botón **SALTAR** redirigirá al jugador a la escena principal (ver 1.2).

1.1.1 El botón **CONTINUAR** permitirá al jugador continuar viendo la historia.

1.2 Luego de las escenas de historia (ver 1.0) se presenta una escena con los botones **JUGAR**, **AYUDA** y **CRÉDITOS**.

1.2.0 El botón **JUGAR** llevará al jugador al primer nivel.

1.2.1 El botón **AYUDA** llevará al jugador a la escena de ayuda (ver 2).

1.2.2 El botón **CRÉDITOS** llevará al jugador a la escena de créditos (ver 3).

2.Escena de ayuda

2.0 Explicación de cómo jugar: uso de teclas y objetivo del juego.

2.1 Explicación del funcionamiento de los objetos dentro de los niveles.

3.Escena de créditos

3.0 Escena donde se acredita a los productores.

4.Escena de juego

4.0 Controles

4.0.0 Moverse a la derecha: Derecha.

4.0.1 Moverse a la izquierda: Izquierda.

4.0.2 Saltar: Arriba.

4.1 Estructura general de etapas

4.1.0 Cada etapa comenzará con el jugador en la esquina inferior izquierda.

4.1.1 El objetivo de la etapa es llegar al final con la mayor cantidad de rayos posibles.

4.1.2 El objetivo del juego es entregar los rayos recolectados a Zeus.

4.1.3 Como objetivos secundarios se deberán recoger manzanas doradas que restauran energía y otorgan tiempo extra, manzanas rojas que suman puntos y evitar las flechas lanzadas por los enemigos.

4.1.4 Cada etapa tendrá dos opciones de dificultad a elegir por el jugador al empezar: Fácil o Difícil.

4.2 Escena de etapa superada

4.2.0 Al superar el primer nivel se visualizará el escenario de la segunda etapa (templo griego).

4.3 Escena de juego perdido

4.3.0 Si el jugador se queda sin energía: Se ve a Pollux herido. Opción de reiniciar el nivel con 100% de energía.

4.3.1 Si el jugador no consigue los suficientes rayos: Se ve a Zeus negándose a inmortalizar a Castor. Opción de reiniciar el juego.

4.4 Escena de juego superado

4.4.0 Se ve a Zeus, aceptando inmortalizar a Castor.

4.4.1 Escena final: Castor vuelve a la vida. Se ve a los hermanos abrazados, Pollux le entrega una manzana a Castor.

4.5 Elementos de escenario

4.5.0 Para el primer nivel:

4.5.0.0 Vista en scroll vertical, simula la subida del personaje al monte Olimpo.

4.5.0.1 Escenario general verde, representa el monte Olimpo.

4.5.0.2 Plataformas donde el jugador deberá saltar para subir y completar el nivel.

4.5.0.3 Flechas que caen, lanzadas por Idas. El jugador deberá esquivarlas.

4.5.0.4 Pequeño templo Griego al final, indicando que se completó el nivel.

4.5.1 Para el segundo nivel:

4.5.1.0 Vista en scroll lateral, simula la exploración del templo.

4.5.1.1 Escenario general oscuro y blanco. Representa el interior del templo.

4.5.1.2 Plataformas donde el jugador deberá saltar para esquivar las flechas y completar el nivel.

4.5.1.3 Flechas que se mueven hacia la izquierda sobre la superficie lanzadas por Idas. El jugador deberá esquivarlas.

4.5.1.4 Encuentro con una puerta cerrada. Indica el final del nivel.

4.6 GUI (Interfaz gráfica de usuario)

4.7.0 Puntaje: Se mostrará el puntaje del jugador según la cantidad de manzanas rojas recolectadas.

4.7.1 Energía: Se visualizará el porcentaje de energía restante del jugador.

4.7.2 Tiempo: Se mostrará el tiempo que le queda al jugador para superar el nivel.

4.7 Bonus o Powerups

4.8.0 Energía: Al recolectar manzanas doradas se recupera un porcentaje de la energía perdida.

4.8.1 Tiempo extra: Al recolectar manzanas doradas se suman 10 segundos al temporizador.

4.8 Puntaje

4.9.0 El puntaje se calcula según cuantas manzanas rojas haya recolectado el jugador a lo largo de los niveles, más la cantidad de rayos que se le hayan entregado a Zeus.

4.9.1 El puntaje por cada manzana será de 10, mientras que el de cada rayo será 20. Para poder ganar el juego, se deberán recolectar mínimo 6 rayos del total de 10.

4.9 Música y Sonidos

4.11.0 Sonido de recolección de manzanas rojas.

4.11.1 Sonido de recolección de manzanas doradas.

4.11.2 Sonido de recolección de rayos.

4.11.3 Sonido al ser herido por una flecha.

4.11.4 Canción introducción.

4.11.5 Canción nivel 1.

4.11.6 Canción nivel 2.

4.11.7 Canción Zeus.

4.11.8 Canción Castor.

4.11.9 String victoria.

4.11.10 String derrota.