**Git: https://github.com/AlvasanG/Lost**

**Puntos a trabajar:**

* HISTORIA (GERMÁN) [POR DESARROLLAR]

Aplicación basada en la película Salvar al soldado Ryan.

Storyboard, creado con <https://www.canva.com/> (subidos en PDF y JPG)

<https://inkarnate.com/> (Creación de mapas: Europa y Normandía)

**Breve situación/sinopsis (film/historia)**: Tras el desembarco de Normandía durante la Segunda Guerra Mundial, donde murieron muchos combatientes aliados, un soldado americano (usuario) será el elegido para llevar a cabo una última misión: salvar a un solo hombre que se encuentra al otro lado de las líneas enemigas

**Desarrollo**: Nuestra aplicación consiste en la figura del soldado “Michigan”, un joven inexperto en estos lares bélicos que se encuentra involucrado en una misión de búsqueda que tiene como objetivo el rescate y auxilio del soldado James Francis Ryan. Para ello contará con la ayuda y asistencia del Capitán John Miller, juntos deberán llevar a cabo la peligrosa misión de sobrevivir en los diversos escenarios tales como la emblemática playa de Omaha, en la que se produjo el desembarco de las tropas americanas en la Segunda Guerra Mundial, en las tormentosas trincheras y barricadas que se encontraran en el transcurso de nuestra aplicación, en los tenebrosos bosques galos a expensas de sortear distintos peligros y finalmente el pueblo de Ramelle, un devastado territorio dónde cualquier época anterior fue mejor y dónde se presupone la ubicación de nuestro soldado Ryan. Tras numerosos peligros, el protagonista deberá utilizar las claves, pistas e instrucciones que se le presentaran durante el juego para conseguir el objetivo final, encontrar al soldado Ryan.

* PERSONAJES (GERMÁN) [POR CONCRETAR]

Subida imagen con diversos prototipos en Unity de posibles soldados (soldadosUnity.jpg)

* 1. (Usuario) Soldado X: debe de encontrar tras los diferentes obstáculos que se le presentan en la aplicación al soldado Ryan (Objetivo)
  2. Soldado James Francis Ryan: objetivo de la aplicación, encontrar a este individuo tras los diversos escenarios creados (playa, bosque, poblado, etc.)
  3. Capitán John Miller: tipo de asistente virtual que nos acompaña durante el juego (diálogos en diversas situaciones, encrucijadas, caminos a seguir, pasos en los distintos niveles, etc.)
* NIVELES (JAVI):
  1. Desembarco de Normandía: En este nivel el personaje principal tendrá que desembarcar en la playa. Su objetivo es no morir en el intento con el fuego enemigo.
  2. Barricadas: Posterior al nivel del desembarco, el personaje a de avanzar en el territorio hostil pudiendo cubrirse con las barricadas.
  3. Toma de la playa: El personaje ha de tomar la última parte de la playa.
  4. Zona de la iglesia: Habrá que enfrentarse al mejor francotirador para conseguir pasar de la explanada.
  5. Explanadas: Este es el nivel final donde estará el soldado Ryan.
* DIÁLOGOS
* INTERFAZ USUARIO (ALEJANDRO)
* JUGABILIDAD Y MECÁNICAS DE JUEGO (ÁLVARO)
* Diálogos como manera de interacción de personajes y obtener objetos de ellos.
* Exploración del mapa para encontrar objetos que ayuden a progresar en la historia o nivel.
  + Cada nivel adquieres una serie de objetos que te permite interactuar con diferentes objetos. (Cortar obstáculos, usar dinamita, desbloquear diálogos, salvar obstáculos, etc)
* Progresión es mediante eliminación de obstáculos usando objetos nuevos del nivel y de niveles anteriores o obteniendo salvoconducto a la siguiente zona gracias a otro personaje.
* El orden de obtener los objetos dentro de un nivel no será forzado, se podrán conseguir todos con las herramientas que disponga el usuario.
* !!!!OJO!!! Falta identificar como se implementarian estas posibilidades en los diseños de nivel e historia desarrollados. Los puntos aquí mencionados pueden ser cambiados para encajar mejor en la historia o ser borrados. Nuevos elementos pueden aparecer según las necesidades del equipo.