

Project Design Document

12/03/25
Brayton Lorenzo

Project Concept

1 Player Control	You control a	in this
	<i>Un humano</i>	<i>Primera persona</i> game
	where	makes the player
	<i>Con el teclado y ratón</i>	<i>Moverse y disparar</i>

2 Basic Gameplay	During the game,	from
	<i>Varios enemigos</i> appear	<i>Cualquier parte del mapa</i>
	and the goal of the game is to	
	<i>Eliminar al maximo posible para conseguir la mayor puntuacion</i>	

3 Sound & Effects	There will be sound effects	and particle effects
	<i>Sonidos en los disparos y al recibir daño tanto los enemigos como el jugador</i>	<i>Particulas al disparar</i>
	[optional] There will also be	
	<i>Se intentara poner musica de fondo</i>	

4 Gameplay Mechanics	As the game progresses,	making it
	<i>Se iran sumando puntos</i>	<i>Cuando pase cierto tiempo, todos los enemigos son agresivos</i>
	[optional] There will also be	
	<i>Coleccionables por el mapa que recuperen salud, nuevas armas</i>	

5 User Interface	The	will	whenever
	<i>vida/puntuacion</i>	<i>bajara/aumentara</i>	<i>El jugador reciba daño/se eliminen enemigos</i>
	At the start of the game, the title		and the game will end when
	<i>SS simulator</i>	will appear	<i>El jugador sea eliminado</i>

6

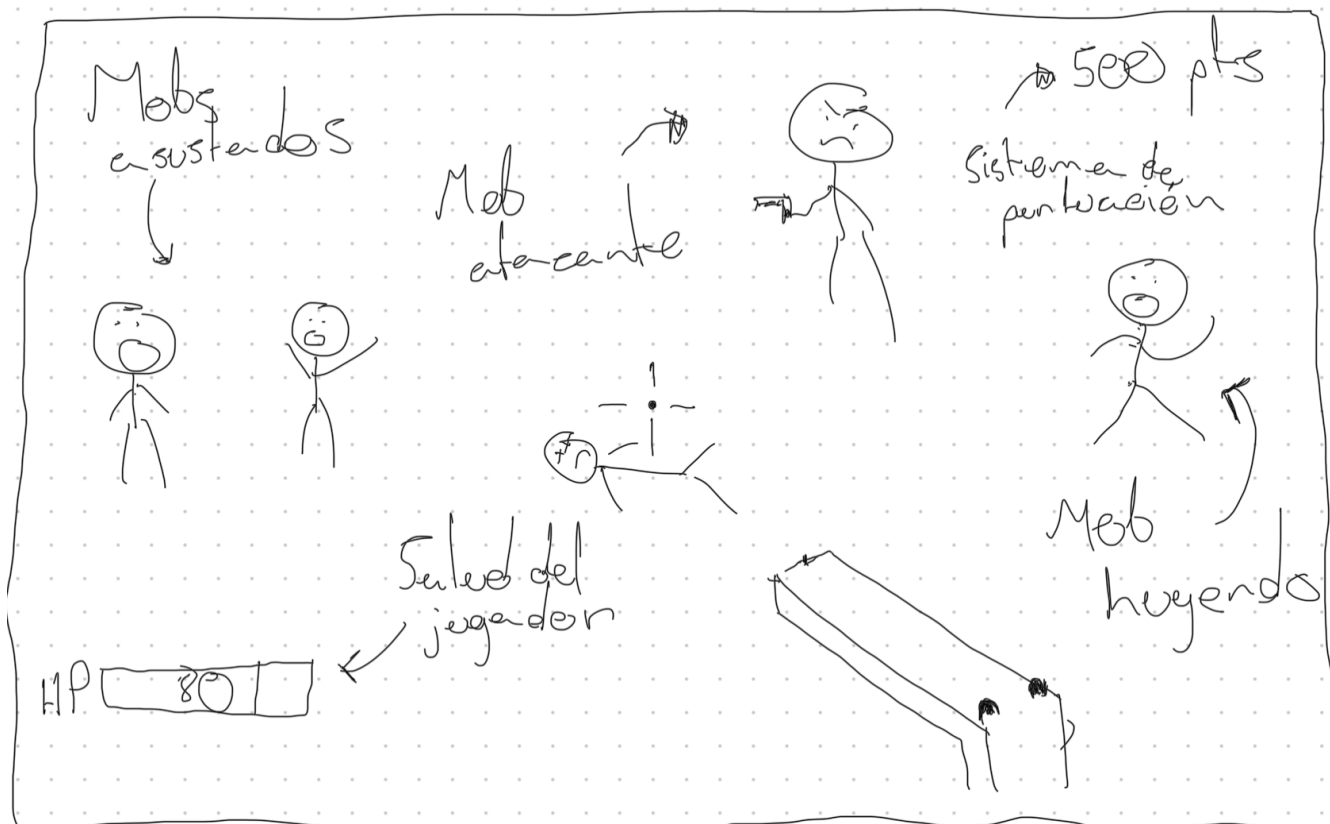
**Other
Features**

Any other notes about the project that you don't feel were addressed in the above.

Project Timeline

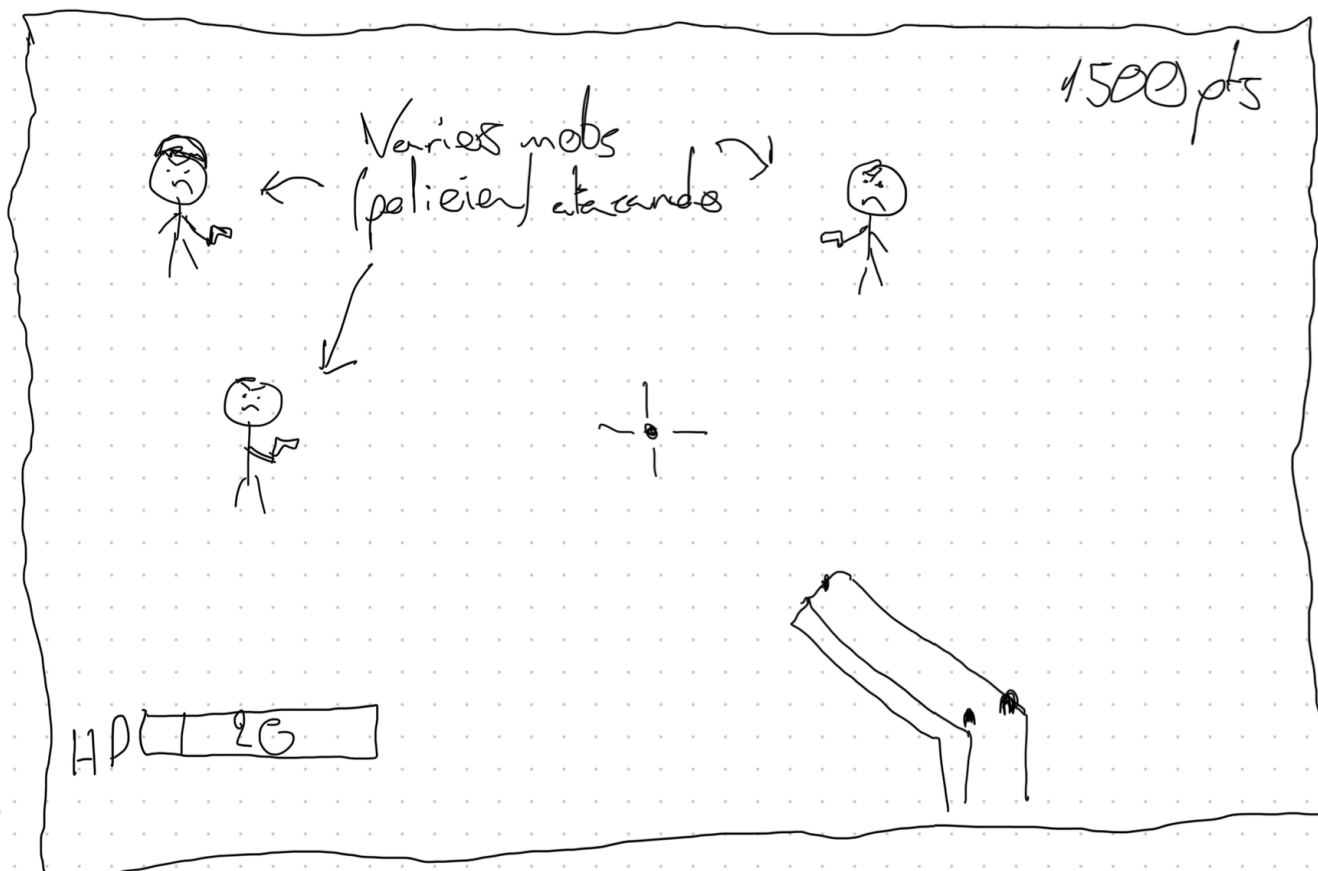
Milestone	Description	Due
#1	<i>Inicio del proyecto</i>	<i>12/03</i>
#2	<i>Parte principal del mapa, objetos coleccionables</i>	<i>26/03</i>
#3	<i>Refinado del mapa y enemigos</i>	<i>9/04</i>
#4	<i>Creacion del jugador y movimientos basicos</i>	<i>30/04</i>
#5	<i>Interaccion del jugador con entorno y enemigos</i>	<i>14/05</i>
Backlog	<i>Animaciones, interfaz y sonidos</i>	<i>19/05</i>

Project Sketch

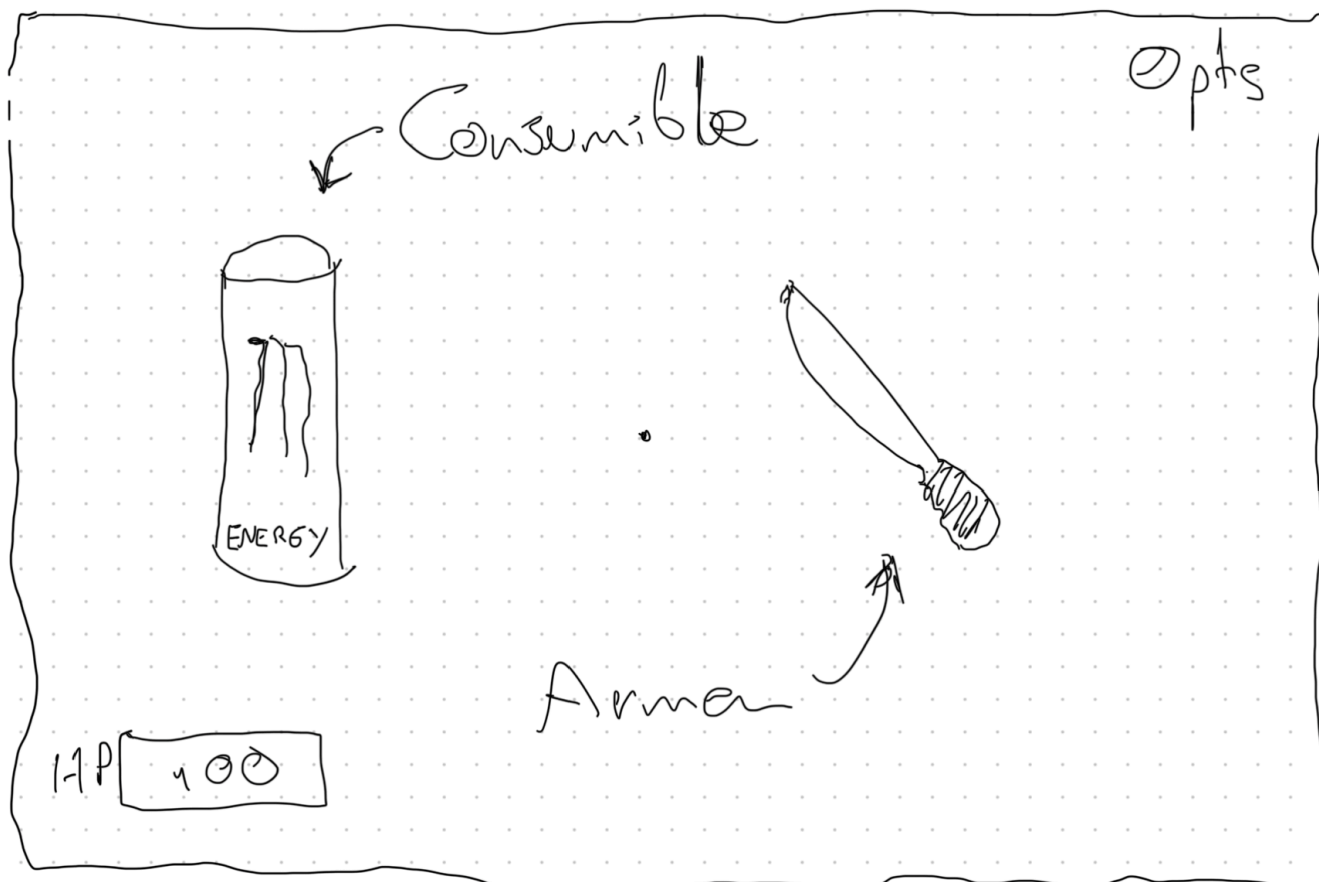


Primera fase: la mayoría de mobs no se defienden, solamente algunos random

- A medida que se vayan eliminando mobs, se irán sumando puntos, el objetivo principal del juego
- Para no hacerlo muy violento, la intención es poner soniditos graciosos cuando los mobs y el jugador reciben daño, también al dispararse el arma y demás cosas



Segunda fase: después de cierto tiempo, llega la policía y desaparecen los mobs normales, ahora todos son hostiles. El objetivo sigue siendo sumar puntos, hasta que termines cayendo y termine la partida



Se pondrán objetos por el mapa, tanto armas como consumibles, que el jugador puede recoger