Título del Juego

*Design document de una hoja.*

## Identidad del Juego / Mantra:

Usa una frase para describir el juego, ésta será la base para guiarte en el resto del diseño.

(Ejemplo: Juego de estilo plataformas/acción sobre una albóndiga)

Juego de estilo plataformas con puzles que puede jugarse tanto en modo historia como en modo cooperativo con dos jugadores. El objetivo principal consiste en llegar a la meta en cada nivel en el menor tiempo posible.

## Pilares del Diseño:

Enumera 3 palabras/frases que transmitan las sensaciones o emociones que quieras que experimente el jugador. (Ejemplo: Rápido. Repleto de acción. Caótico)

Rompecabezas, enrevesado, coordinación extrema.

## Resumen de Género/Historia/Mecánicas:

Describe de qué va el juego en términos de jugabilidad y/o historia. (Ejemplo: Éste juego utiliza el balanceo de una cuerda como mecánica para contar qué es ser una albóndiga.)

Este juego se centra en los conceptos de luces y sombras, representado un jugador la luz y otro la oscuridad.

## Características:

Enumera las características o elementos únicos que quieres incluir en tu juego.

## Interfaz:

Enumera los métodos de entrada, los controles del jugador y cómo interactuarán con el juego.

Para moverse, se utilizan las teclas W-A-S-D.

## Estilo de Arte:

Añade todas las imágenes y juegos con estética similar a lo que estás intentando conseguir.

Se trata de un juego con estética cartoon.

## Música/Sonido:

Incluye enlaces a la música y sonidos similares a lo que buscas. Puedes enunciar las emociones que deben evocar al jugador con todo el apartado sonoro.

## Hoja de ruta del desarrollo / Lanzamiento:

**Plataformas:** Web. **Audiencia:** Edad/género/intereses. Todos los públicos

**Hito 1:** Crear cuentas de redes sociales – 07/10/2020.

**Hito 2:** Elegir temática e ideas generales del juego – 12/10/2020.

**Hito 3:** Plantear niveles de forma teórica – 20/10/2020.

**Hito 4:** Diseño de niveles 1, 2, 3, 4, 5 y 6 – 06/11/2020.

**Hito 5:** Programación básica de movimiento de personaje y cámaras – 09/11/2020.

**Hito 6:** Programación de plataformas – 09/11/2020.