|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre**: Arturo Andraka Ramírez | | **Matrícula**: 2815455 |
| **Nombre del curso:** P. I. de Programación para Videojuegos | **Nombre del profesor**: Sergio Arturo Damián Sandoval | |
| **Actividad**: Actividad | **# De Actividad: 02 GDD** | |
| **Fecha**: 10/02/2023 | | |

1. Nombre del videojuego

**Fire Eater – Blazy’s Adventure**

1. Tipo

**Casual**

1. Plataforma

**Computadora (Mac)**

1. Género

**Aventura – Plataforma – 2D**

1. Clasificación

**(Fantasy violence)**

****

1. Estilo visual

**Arte Cartoon**

1. Tipo de jugador

**2D – 3ra persona**

1. Tipos de personajes

**Único personaje principal, El dragoncito “Blazy” por Blaze (resplandor o sinónimo para llama) en inglés**

1. Historia

**“Blazy” quiere ser un dragón grande y fuerte, para ello el ha emprendido su búsqueda de la llama maestra y poder conseguir su última forma como dragón.**

1. Mecánicas

**Llevar a “Blazy” por el nivel evadiendo los pozos de agua que dificultarán el paso y llegar a los pequeños fragmentos que habrá de fuego en cada nivel.**

1. Objetivos

**Llegar a el pequeño fragmento de fuego que hay en cada nivel sin que se toquen los pozos de agua, al llegar al fragmento de fuego se pasa de nivel.**

1. Audio

**Sonidos de fuego siendo apagado al caer en un pozo de agua, sonidos de felicidad al conseguir comerse el fuego del nivel en curso, sonidos de salto de “Blazy” y canciones estilo Lo-fi de fondo.**

1. Penalizaciones

**Al caer en un pozo se pierde una vida, hay 3 vidas por nivel, si se pierden todas se reinicia el nivel y el puzzle respectivamente.**

1. Colores

**Los colores por manejar serán una gama monocromática de grises y negros, siendo los únicos colores diferentes tanto los del fuego como los del agua (Azul y Rojo respectivamente)**

1. Niveles

**Se propone realizar 2 niveles, uno que sería de partes iniciales del juego y el 2do siendo de las zonas finales del juego con puzzles más complejos y obstáculos diversos.**

1. Metas

**Llegar al nivel final y consumir la llama maestra para que “Blazy” consiga su forma final.**

1. Imágenes

**Mis principales referencias son el antiguo juego de celular “Where’s my water” junto con la idea similar a “Water boy y Lava Girl” y con gráficos similares a “Super Fowlst”**

