

**A Normal Game...?**

Platformer y horror 2.5D

**Canned Potato Dev**

Pau Peña

Mi amigo imaginario

**Descripción del juego**

**Descripción general**

20 líneas min, describir su juego, y ambientación del juego, estilo y progresión

* Este juego consiste en que encarnamos a una persona dentro de su espacio mental con claros síntomas de depresión clínica, viendo el mundo de un color grisáceo con un estilo extremadamente simplificado de plataformas y mundo, especialmente como el juego toma lugar en la cabeza del protagonista, siendo estéticamente deprimente de ver.  
  El estilo de este juego es más orientado al horror, reflejando lo que las personas que padecen depresión pueden llegar a ver en lo profundo de su agujero emocional, viendo horrores y simplemente cosas que son capaces de perturbar cualquier persona normal que llegase a ver aquel abismo.

**Mecánica principal**

Que mecánica destaca en su juego por sobre todas, explicar a manera general y de manera detallada, como le preguntaran a ChatGPT (Importante para que sus compañeros vean, como se puede buscar y realizar la misma interacción de ser posible).

* ***Interacción con los alrededores:***  
  El jugador podrá interactuar de maneras diversas con los alrededores suyos en el juego, permitiendo hacer ciertas acciones y / o soluciones para ciertas situaciones complicadas.

**Describir cómo se utilizó el tutorial para el movimiento 3D**

* **No se puede describir ni incluir enlace acá debido a que este ha sido reciclado de previos proyectos hechos por mí, y el movimiento fue principalmente hecho por una combinación del código dado por el profesor, código propio y ChatGPT.**

**Describir 3 extensiones de la mecánica principal y los tutoriales utilizados, para crear el Platformer 3D y como los modificaron**

Incluir Links y luego la descripción, si escogen otro estilo de juego 3 extensiones a estos estilos dependiendo de la dificultad del juego

* ***Energía (Vida)***:  
  El jugador dispone de una cantidad limitada de vida, la cual una vez que llegue a 0, el juego acabará y el jugador será llevado a la pantalla de “Game Over” (véase la sección de menús para más información)
* ***Trampas***:  
  Debido a como el jugador tiene un control significativo sobre el juego, también debe de haber trampas para desorientar o darle a entender al jugador de que no todo se debe interactuar, especialmente si quiere ganar el juego.
* ***Alucinaciones***:  
  Debido a como este juego toma lugar en el espacio mental del protagonista, algunas ocasiones se podrán ver alucinaciones visuales al explorar, estos no son necesariamente trampas, pero más distracciones para el jugador.

**Descripción general por nivel y sus elementos**

Incluir imagen por nivel y su descripción, representen donde parte y donde termina cada nivel o su representación

* Nivel 1:
* Nivel 2:
* Nivel 3:

**Enemigos**

Mínimo 3 + 1 NPC, **incluir imágenes o representaciones al describir**. Utilicen o modifiquen la estructura de esta sección como crean que se les haga más fácil describir a los enemigos.

**Comportamiento**

**Ataques** o patrones de ataque

**Funcionamiento** ¿Cuál es el objetivo de tener al enemigo en el nivel?

**Interfaces**

Presentar las interfaces con imágenes o representaciones (mapas de flujo), incluir la descripción de transiciones al presionar botones, en caso de ser necesario, ejemplo: “Menú principal”, presiono Start y carga el “Nivel 1”

**Menú Principal**

* TBA

**Menú Pausa**

* TBA

**Menú de “Game Over”**

* TBA

**Menú Final**

* TBA

**Input**

Controles e input, Requiere imagen

* **Tecla Escape**: Esta tecla pausa el juego y abre el menú de pausa, presionar esta tecla en la pantalla de título hará que se cierre el juego.
* Tecla “”: Esta tecla hace... esto.
* Tecla “”: Esta tecla hace... esto.

**Pilares del Desarrollo**

Describir los cuatro pilares del desarrollo que afectan sus juegos y qué valoración tienen dentro de su proyecto. Esto será reconocido dentro de la presentación por sus compañeros.

* Mecánica:
* Estética:
* Tecnología:
* Narrativa:

**Primeros minutos de juego**

Expresar cómo serán los primeros minutos de juego. Cuando el usuario inicia por primera vez una partida. Además, explicar las emociones que el juego debe evocar a la hora de jugar.

Son solo los primeros 5 minutos o lo necesario para explicar la experiencia

* Primeros minutos van aquí.

**Referencias de Mecánicas**

Referencias para crear el juego, Requiere imagen, es de apoyo para ustedes y es necesario mencionarlo dentro de la presentación.

**Referencias de Arte**

Referencias para crear el juego, Requiere imagen, es de apoyo para ustedes y es necesario mencionarlo dentro de la presentación.

**Créditos**

De donde se sacaron las imágenes, sonidos u otros Assets, de que página en específico o de si fueron creados por usted.

**Extras**

Explicar las dificultades más grandes del desarrollo hasta el momento de la entrega del GDD

Consejos para construir las mecánicas de su juego, como si estuvieran comentando a sus compañeros **Estos se tendrá que comentar en la presentación**

Recordar

Entrega

* Entrega se hará en formato PDF
* Nombre del documento NombredelJuego.pdf
* Portada como se señala en este documento

Cosas que considerar

* Se pueden incluir imágenes y bocetos para ejemplificar o explicar en cualquier sección de este documento
* Intentar organizar sus ideas por sección
* Revisar ortografía con el corrector automático