Desarrollo

Maestro:

El mundo obedece la física

El tiempo debe pasar acelerado

Al hacer cualquier acción esta consumirá una cantidad determinada de tiempo que dependerá de la accion.

UI y estado:

Debe visualizar el estatus completo del jugador en la pantalla

Las actualizaciones de estado influirán en tiempo real

Al hacer alguna acción “Representativa” el UI apagara y encenderá, posteriormente mostrara un mensaje de la acción que ha realizado

Al hacer alguna acción, se debe mostrar un mensaje de acción al centro de la pantalla

Siempre que el jugador realice alguna acción por primera vez se mostrara al centro de la pantalla las estadísticas afecta el haber realizado dicha acción.

El jugador vera cambios en su movilidad y visión basados en su nivel de energía

El personaje

Personaje:

El personaje se puede mover con las teclas ‘w’,’a’,’s’,’d’

La cámara se mueve con el axis del ratón

Se interactúa con los objetos dando click en ellos y estando colisionando

Casa:

El piso, techo y paredes debe ser colisionable.

Iluminación externa: Depende de la hora del día cambiando entre: amanecer (buena iluminación), atardecer (iluminación baja), anochecer (iluminación nula).

Iluminación interna: la iluminación interna siempre estará encendida para facilitar la movilidad por la casa.

Acciones:

Despertar:

Ducharse:

Desayunar/comer/cenar:

Trabajar:

Limpiar la casa:

Dormir:

objetos interctuables: