Toca hacer el marco teórico, supongo esto representara tener una faceta del juego

Viendo el tiempo que tenemos decidimos reducir la cantidad de niveles del juego para asegurar la fecha limite

Entonces la historia iría quedando en el contexto que paso Gian Marco sumándole el carácter de que todo sucederá en la noche

Y ahora hablando del gameplay, a este también lo reducimos bastante por el tema del tiempo, si vemos que el avance prometedor se ira agregando más contenido

Teniendo en cuanta lo que dije antes decidimos que el gameplay va a ser de este modo:

Por ahora solo se va a ambientar Bucaramanga y el amazonas con inspiración en estas zonas

**\*Ver la carpeta\***

Entonces dicho esto me gustaría saber si están trabajando en algo o para plantearles algo

Bueno en cuanto a cómo están acomodadas las áreas esta esta base

<https://youtu.be/hsuqoYA5ygI?t=281> (Acá se ve el claro ejemplo de la mezcla 2d y 3d)

**\*Ver el diseño de niveles\***

Hacer escenas en la que el personaje lee o piensa en los como s encuentra el medio ambiente y porque

El personaje principal con sus fotogramas de animación (una animación de comer)

Fondos de niveles (Amazonas por ahora)

Detalles del escenario (Basura, escombros, enredaderas)

Monstruos (Sus scripts)

~Llegada a Bucaramanga~

**Rejas del colegio:** pasa el personaje por estas sin mas

**Intercambiador:** Se adentra en el intercambiador y lo ve devastado, le caen algunos escombros

**Casas random:** pasa el personaje por estas sin mas

**Tienda:** Compra comida y habla con el tendero

~transición~

**Sanandresito:** aparecen monstruos, hacer espacio para plataformas

**casas random:** aparecen monstruos

**plaza:** aparecen monstruos, hacer espacio para plataformas

~anuncio del viaje~

Casas flotantes el final se encuentra al científico en una casa

~Jefe~

Zona abierta

~Salida de la ciudad~

~Llegada al amazonas~