****

**Versión / Revisión: 1.0.0**

**Autor: Juan David Galvis Forero**

**Estudio: Harizumice Studio**

**Fecha de Creación: 01/04/2023**

**Fecha de Edición: 01/04/2023**

**TABLAS DE CONTENIDOS**

**TABLA 1 – ASPECTOS GENERALES DEL JUEGO**

|  |
| --- |
| Visión General |
| * Temática / Escenario / Género |
| * Mecánica Principal/ Núcleo (resumen) |
| * Plataformas objetivo |
| * Alcance del proyecto |
| * Influencias (Resumen) |

**TABLA 2 – INFLUENCIAS Y DESCRIPCIONES DEL PROYECTO**

|  |
| --- |
| Influencias |
| * Pitch (Una frase para presentar su juego.) |
| * Descripción del proyecto (Breve): |
| * Descripción del proyecto (Detallada) |
| * Mecánicas únicas |
| * Núcleo de mecánicas (Detallada) |

**TABLA 3 – JUGABILIDAD Y MECÁNICAS**

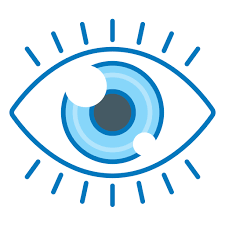
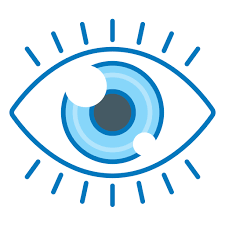
|  |
| --- |
| Core Gameplay Mechanic / Mecánica Principal del Juego |
| * Historia y Jugabilidad |
| * Historia (Puntos de impacto) |
| * Historia (Detallada) |
| * Jugabilidad (resumen) |
| * Jugabilidad (detallada) |

**TABLA 4 – MATERIAL MULTIMEDIA Y RECURSOS NECESARIOS**

|  |
| --- |
| Assets Necesarios |
| * 2D – Pixel Art |
| * Sonido – Retro |
| * Código – GML & el Motor Flicky Engine 8 |
| * Animación – Escenas de transición con el mismo motor del juego |

**TABLA 5 – VERSIONES DEL PROYECTO**

|  |
| --- |
| Cronograma |
| * Etapas del juego (Prototype, Alpha, Beta, Final) |

****

**VISIÓN GENERAL**

* ***Su Temática*** es una continuidad del Sonic CD en un universo alterno en el que Sonic CD ocurre después de Sonic 3 & Knuckles y antes de Sonic 4.
* ***El Escenario*** se ambienta en un imperio en donde el villano se aliará con los personajes para recuperar una serie de objetos, con los cuales se enfrentarán a una fuerza mayor que amenaza con sus maléficos planes de gobernar el mundo (Salvando al mundo de forma indirecta de paso).
* ***El Género*** del juego es de plataformas con velocidad y momentos visuales y centrado en el coleccionismo para ir progresando en la aventura.
* ***Mecánica Principal,*** El dominio de mecánicas y las físicas de los personajes para que, en consecuencia, se puedan alcanzar grandes velocidades. La recolección de objetos para progresar en la aventura y desbloquear más contenido.
* ***Plataformas Dirigidas****,* Itch.io, Gamejolt, Youtube.
* ***Alcance del proyecto****,* La comunidad de Sonic, SAGE, Sonic Fan Games HQ.
* ***Influencias,*** Sonic 3 & Knuckles, Sonic Mania, Sonic Colours, Super Mario 64, Sonic Advance, Donkey Kong Country.

**INFLUENCIAS**

* ***Pitch*** Un fangame donde los héroes se aliarán con el villano por un bien común.
* ***Descripción Breve,*** un fangame clásico con elementos modernos para conseguir una experiencia diferente y gratificante de controlar, con 5 personajes con distintas habilidades para enfrentar los mismos niveles y coleccionar diferentes objetos para el progreso de la aventura.
* ***Descripción Detallada,*** El videojuego tomará lugar en el imperio de EGGMAN, donde habrán diferentes portales que nos dirigirán a diferentes zonas con el objetivo de recolectar diferentes objetos, con los cuales no solo progresaremos dentro de la aventura, sino que enfrentaremos una criatura que pone en peligro los planes del mismísimo EGGMAN, por lo que estaremos forzados a formar una alianza con EGGMAN por un objetivo en común, pero con diferentes intenciones.
* ***Mecánicas Únicas,*** Al combinar elementos modernos con elementos clásicos se obtiene un híbrido de ambas fórmulas que ofrece mecánicas que los Sonics Clásicos convencionales no poseen, entre esas están – Coyote Time, Apilar enemigos de terreno, 3 Modos de Dificultad, Rebotar sobre pinchos y lava (InstaShield), Nuevos Escudos (Viento, Piedra, Hielo), Wisps (Amarillo, Naranja, Rojo, Morado, Celeste), Sistema de Rangos, Bola demoledora, Nadar (Donkey Kong Country), Carrito Uber, Barras Horizontales (Donkey Kong Country).
* ***Núcleo de Mecánicas,*** El dominio de físicas y mecánicas para conseguir ir a grandes velocidades y superar los niveles con más rápides.