

# Project Design Document

17/03/2025  
Ignacio Montero López

## Project Concept

1 Player Control	You control a		in this	
	<i>Animal</i>	<i>Juego de vista isométrica</i>	game	
	where		makes the player	
	<i>Teclado de dirección</i>	<i>Cada acción mueve al personaje hacia la dirección deseada.</i>		
2 Basic Gameplay	During the game,		from	
	<i>Vehículos</i>	appear	<i>Desde los lados de la pantalla.</i>	
	and the goal of the game is to			
	<i>Avanzar lo más lejos posible sin ser golpeado por un obstáculo.</i>			
3 Sound & Effects	There will be sound effects		and particle effects	
	<i>Sonido de colisión cuando el jugador pierde.</i>	<i>Explosión o aplastamiento si es golpeado por un vehículo</i>		
	[optional] There will also be			
4 Gameplay Mechanics	As the game progresses,		making it	
	<i>Velocidad de los vehiculos aumenta.</i>	<i>El juego acabe siendo bastante frenetico.</i>		
	[optional] There will also be			
5 User Interface	The	will	whenever	
	<i>Puntuación</i>	<i>Incrementa</i>	<i>Por cada unidad avanzada</i>	
	At the start of the game, the title		and the game will end when	
	<i>Crossy Road</i>	will appear	<i>Es atropellado por los obstaculos.</i>	

6

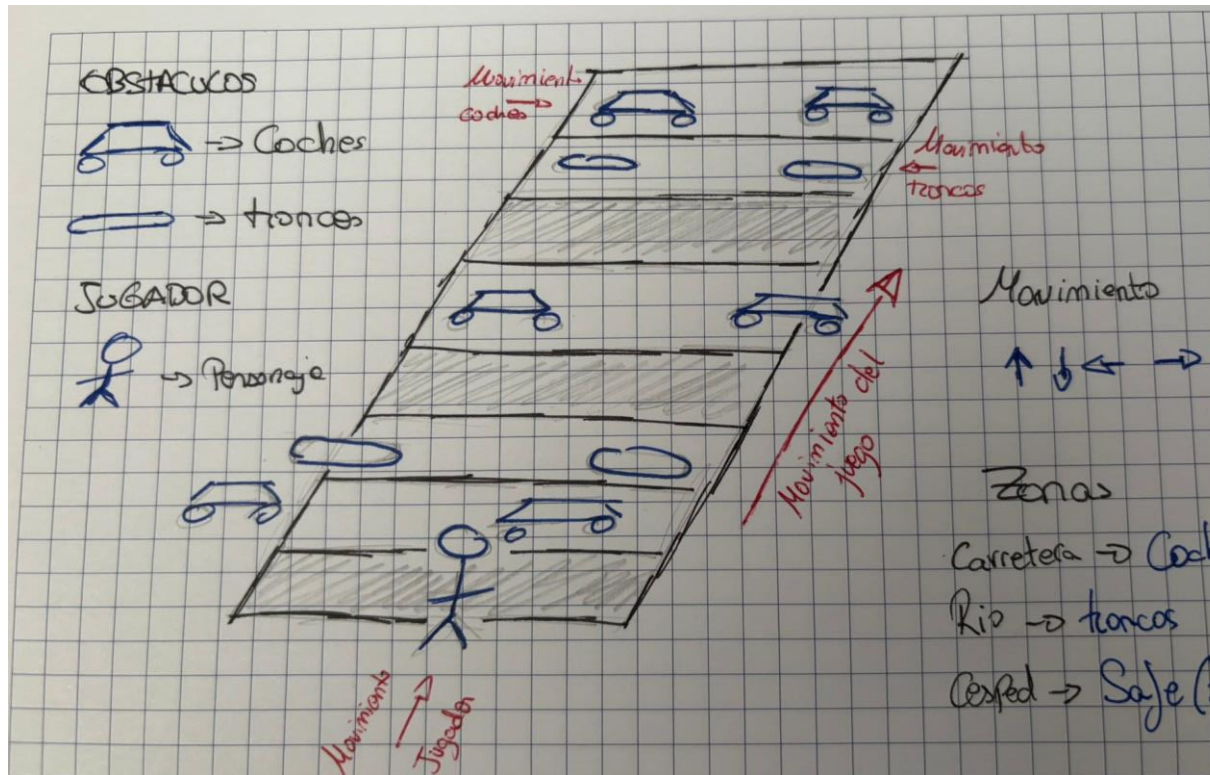
**Other  
Features**

*Generación procedural de niveles para variedad infinita. (Me gustaría plantearlo para que sea infinito y no siempre de la misma forma)*

## Project Timeline

Milestone	Description	Due
#1	- <i>Movimiento del jugador</i>	15/04
#2	- <i>Generador de terreno y tráfico</i>	15/04
#3	- <i>Implementación de UI y puntuación.</i>	15/04
#4	- <i>Animaciones y efectos de sonido</i>	15/04
#5	- <i>Integración de personajes y tienda (no sé si se llevará a cabo)</i>	15/04
Backlog	<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Feature on backlog - not a part of the minimum viable product</i></li><li>- <i>Feature on backlog - not a part of the minimum viable product</i></li><li>- <i>Feature on backlog - not a part of the minimum viable product</i></li></ul>	mm/dd

## Project Sketch



Here you'll add the project designs for your project even they're only 3D Empty objects