| **Documento de Concepto** | | *14/11/2021*  Michel Silva Nakassugui | | --- | |
| --- | --- | --- |

| **Descripción** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **1** **Player Control** |  | Controla un   | *3° persona* | | --- | | en este   | *top Down = W / side view = A,D* | videojuego | | --- | --- | |
|  | donde   | *tipo de entrada del usuario. = Teclado* | | --- | | hace que el jugador   | *Dispara magia (Aún falta incrementar)* | | --- | |

| **2** **Gameplay**  **Básico** |  | Durante el juego,   | *Tipos de objetos = Partículas Magicas (Falta Incrementar)* | aparecen | | --- | --- | | en   | *zona(s) de la pantalla = Las manos del personaje* | | | --- | --- | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | y el objetivo del juego es   | *descripción del objetivo del juego = Ingresar en un portal para otro nivel, usando los monstruos para generar mana y usar mágia.* | | --- | | |

| **3** **Sonido**  **& Efectos** |  | Habrá efectos de sonido   | *Falta Incrementar* | | | --- | --- | | y efectos de partículas   | *Falta Incrementar* | | | --- | --- | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | [opcional] También habrá   | *Falta Incrementar* | | | --- | --- | | |

| **4** **Mécanicas** |  | A medida que el juego avanza,   | *Gravedades y Múltiples Mundos .* | | | --- | --- | | produciendo   | *Cambia la posición del jugador dependendo da Gravidade.* | | | --- | --- | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | [opcional] También habrá   | *Incrementacion de mais efectos magicos* | | | --- | --- | | |

| **5** **Interfaz** |  | El/Las   | *Puntos = Cuantos monstruos destruye/vida = 100%* | | --- | | | *Aumenta = Efecto de curación/disminuirá = Ataques de monstruos* | | --- | | cuando   | *condición para cambiar la puntuación = Destruir los Generadores de monstruos /vida = Uso de magia..* | | | --- | --- | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Al comienzo del juego, el título   | *Título del juego = El principito magico* | aparece | | --- | --- | | | y el juego terminará cuando   | *condición para terminar el juego = Termine los niveles* | | | --- | --- | |