

## Requerimientos

El juego es un point and click, cuando se da clic en un objeto se cambia de escena.

- ☒ ~~Va haber una sola escena (-)~~
- ☒ ~~En la escena de unity se muestran todos los escenarios y objetos disponibles (Yari)~~
- ☒ ~~Cuando se da clic en un objeto se cambia de coordenadas en la escena mostrando el escenario. (yari)~~
- ☒ ~~Existe un pop up que aparece despues de seleccionar un objeto donde hay dos opciones una opcion muestra otro escenario y una opcion se queda en el escenario actual (nad)~~
- ☒ ~~Cuando se da un clic en un objeto se hace un fade out y un fade in en lo que se cambia de escena (nad)~~
- ☒ ~~Solo se puede mover la camara en horizontal utilizando las teclas a y d para moverse a la izquierda o derecha respectivamente cubriendo el doble de 1080 x 3840 (nad)~~
- ☒ ~~La pantalla va a ser de tamaño 1080 x 1920 (-)~~

## Presentación

### 1. Introducción al Proyecto:

- Nombre del videojuego. Próxima estación
- Breve descripción del concepto y género del juego.
  - i. Narrado en primera persona, el jugador se enfrasca en una aventura en el metro que le permitirá conocer ciertas etapas de su vida en otras líneas del tiempo.
- Público objetivo. Mayores de 18 (por la dinámica del juego y lo que representa)

### 2. Historia y Narrativa:

- Resumen de la trama y el contexto del juego.
  - i. Iniciando el juego, la persona inicia un viaje del metro siendo un estudiante. En su viaje, descubre cómo sería su vida en diferentes etapas de la misma, tocando ciertos objetos que lo pueden llevar a otra línea temporal o devolverlo a su línea actual; además en ciertas estaciones tiene la posibilidad de decidir bajarse del vagón o permanecer en el viaje. El jugador debe descubrir cuál es la estación donde debe bajar para volver a su línea temporal.
- Personajes principales y sus roles.
  - i. Viajere del metro: Debe encontrar su línea temporal correspondiente a su vida en la actualidad.

### 3. Gameplay y Mecánicas:

- Principales mecánicas de juego (cómo se juega).
  - i. Iniciando el juego, la persona inicia un viaje del metro
- Ejemplos de niveles o desafíos que los jugadores enfrentarán.
  - i. Cuando clickea en uno de los objetos “trampa” el jugador vuelve a alguna de las estaciones que ya ha recorrido y debe volver a hacer las elecciones de objetos necesarios

### 4. Visuales y Arte:

- Estilo artístico y diseño visual del juego.
- Ejemplos de personajes, escenarios, y UI (Interfaz de Usuario).
  - i. Capturas de pantalla

### 5. Prototipo en Acción:

- Demostración del prototipo (Capturas de pantalla).
- Explicación de las funcionalidades actuales y lo que se está desarrollando.

### 6. Tecnología y Herramientas:

- Unity
- Figma
- Git/Github
- Canva

### 7. Estado Actual del Desarrollo:

- Prototipo con 4 estaciones y dos objetos en cada una así como la opción de bajar del vagón que desenlaza en un final alternativo. La idea original implicaba tener 6 estaciones con 3 objetos diferentes que nos permitiera el flujo diferente en el viaje con más opciones de objetos y “recuerdos”
- Mejoras: Palanca de emergencia, otras dinámicas que impliquen la representación de fantasmas, jugar con la luz del escenario

## **8. Equipo de Desarrollo:**

- Introducción a los miembros del equipo y sus roles.
  - i. Brenda: Diseño de videojuegos
  - ii. K0wi: Arte 2D
  - iii. Nad: Programación y
  - iv. Paty: Arte 2D y level design
  - v. Vivian: :Diseño de videojuegos
  - vi. Yari:Diseño de videojuegos
- Destacar las habilidades clave que cada uno aporta al proyecto.
- 

## **9. Conclusión**

- Resumen de los puntos clave.

## **itch.io**

### Próxima estación

Embárcate en un viaje en metro a través de diferentes etapas de tu vida. Toca objetos que te transportan a líneas temporales alternativas y enfrenta decisiones cruciales en cada estación. ¿Te quedarás en el vagón o te bajarás? Descubre la estación correcta para volver a tu línea temporal y desentraña el misterio de tu destino. ¿Podrás encontrar el camino de regreso a tu realidad?

### Equipo:

- Brenda: Diseño de videojuego
- K0wi:
- Nad: Programadora y
- Paty
- Vivian
- Yari: Programadora y diseño de videojuego
-