# Game Concept

**Idea general del juego:** Un juego puzzle con vista 2D, sobre un sujeto que se despierta en una habitación sin recordar nada.

En la primera prueba tendrá que sacar las cajas de TNT(dinamita) de la habitación en un determinado tiempo, en caso de que se pase del tiempo establecido se le descontara una vida. En el 2do nivel como adversidad se le agregaran flechas, q el pj deberá esquivar, cuando una flecha colisione con el pj se le decontara una vida. Ya en el 3er nivel se les agregaran a los otros 2 obstáculos flechas que cuando colisionan con el personaje lo ralentizan

**Características del juego**

**Género:** Puzzle

**Mecánica del juego:**

Empujar: esta mecánica se centraría en mover ciertos objetos, si los empuja del lado izquierdo se van hacia la derecha, si los empuja del lado derecho se van hacia la izquierda, si los empuja desde abajo se van hacia arriba y si los empuja desde arriba se van hacia abajo. En los límites del lienzo no se podrán empujar por que habrá paredes.

Caminar: se desplaza por el lienzo con las letras

A || : hacia la izquierda

S || : hacia abajo

D || : hacia la derecha

W || : hacia arriba

Dejará de desplazarse cuando choque contra el límite del lienzo o se suelte la tecla.

**Estilo visual:** Se utilizará una paleta de colores opacos, con animación 2D, la ambientación será oscura.

**Argumento:** Nuestro personaje principal, se despierta en una habitación sin recordar nada, solo se le dice que deberá sacar las cajas de la habitación para sobrevivir, su objetivo es escapar del lugar.

**Referencias de juegos que utilizamos**

Shove it The Warehouse Game Legend of Zelda (NES)

****