**Nombre:** Sergio Gabriel Domínguez Cordero A01365942

## Título: Primer avance del proyecto final

**Descripción del juego, en qué consiste, propósito o como se gana**

El juego es del estilo FPS (First Person Shooter) en 3D inspirado en el juego de disparos Doom. Consistirá en un jugador intentando escapar de un laberinto lleno de trampas y enemigos, para salir del laberinto el jugador tendrá que encontrar 2 llaves escondidas que posteriormente usará en una puerta que le permitirá salir y ganar el juego. El jugador tendrá elementos con los cuales se apoyará en la búsqueda de las llaves y mantenerse con vida, principalmente un rifle automático con munición infinita y botiquines de primeros auxilios con los cuales recuperará su salud en un 25% posicionados en distintos lugares del laberinto.

**Escenario tridimensional (volúmenes, cajas, esferas)**

El escenario será un laberinto que estará construido en su gran mayoría con planos texturizados, habrá enemigos tipo torreta que estarán construidos con cubos (estos dispararán balas en forma de esfera al igual que las balas del jugador), enemigos en forma de capsula, trampas como sierras que serán representadas con cilindros/discos con un poco de altura, botiquines médicos que serán representados con cilindros cuadrados texturizados y trampas de lava que serán representadas con cajas texturizadas.

**Tecnología Usada para el Desarrollo**

Unity versión 2017.4.39