

Plantilla de diseño

Diseño por: Irving Sanchez

CAMPO	DESCRIPCIÓN
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
Título	KOKIRING
Versión	Pre-Alpha 0.4
Género	Tercera persona, Aventura, 3D
<p>KOKIRING</p> <p>Este videojuego es un prototipo/demo realizado para el <i>Engineering Challenge</i>, Una etapa de reclutamiento por parte de Amber México, la intención es tener una mecánica simple que proporcione al menos un minuto de entretenimiento al usuario, para ello se desarrolló este juego de aventura PG-10, Donde eres este curioso personaje en busca de la herramienta que lo ayude en su aventura, en esta primera versión encontramos un demo de un nivel, donde podemos interactuar en un entorno 3D.</p> <p>El nombre de KOKIRING surge como inspiración de “La espada kokiri”, que es un arma escondida en <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i> e “Ing.” De ingeniería, que es el departamento al que estoy apelando como participante, elegí el nombre. Ya que, en el juego de <i>Nintendo</i>, no te dejaban entrar a la primera mazmorra sin haber obtenido esa herramienta, se eligió tal analogía por el reto para demostrar que se cuenta con las herramientas suficientes.</p>	
MECÁNICA DEL JUEGO	
<p>El jugador tiene que descubrir la forma de llegar la herramienta que le permita continuar su aventura.</p>	
Cámara	El juego estará basado en un entorno 3D, tercera persona.
Periféricos	Se podrán conectar audífonos para mejorar la experiencia de audio.
Controles	Las entradas serán con teclado y ratón.

Guardar/Cargar	En el menú de pausa se permitirá guardar la partida.
ESTADOS DEL JUEGO	
<p><u>Menú principal:</u> Muestra las opciones iniciales del juego. <i>ilustración 1</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciar juego nuevo: Lleva al inicio del juego sin nada guardado. • Cargar una partida: Lleva al último punto de guardado. • Salir: Termina la ejecución del juego <p><u>Juego:</u> En una vista de tercera persona, controlaremos al personaje para interactuar con los objetos que le rodean. <i>ilustración 2</i></p> <p><u>Pausa (Representado por dos barras paralelas):</u> Al ser presionado detiene el juego y Despliega un menú de opciones referente a la continuidad del juego, al ser presionado. <i>ilustración 3</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reiniciar: Reinicia el juego. • Guardar: Guarda puntos y posición del jugador. • Salir: Te lleva al menú principal. <p><u>Puntaje:</u> Muestra en la esquina superior izquierda el puntaje obtenido, representado en la cantidad de zanahoria recolectadas.</p>	

PROGRESO DEL JUEGO	
No aplica	
Ganancias	
<i>Ni aplica</i>	No aplica