|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Game Design Document - Dreamscape** | |  | | --- | | *02/03/2022*  Ezequiel Feierstein  Fernando Romero | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descripción** | | | |
| **1** **Player Control** |  | Controla un   |  | | --- | | ***Personaje Humano*** | | en este   |  |  | | --- | --- | | *primera persona* | videojuego | |
|  | donde   |  | | --- | | *Las teclas A, S, D, W* | | hace que el jugador   |  | | --- | | *Se mueva en todas las direcciones con A, S, D, W.*  *Mueva la cámara con el mouse.* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** **Gameplay**  **Básico** |  | Durante el juego,   |  |  | | --- | --- | | *El personaje se encuentra atrapado en un sueño del que no puede despertar, el cual se hace aparente a partir de las propias dinámicas y escenas del juego.* |  | | |  | | --- | |  | |
|  | y el objetivo del juego es   |  | | --- | | *Despertar del sueño.* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3** **Sonido**  **& Efectos** |  | Habrá efectos de sonido   |  | | --- | | *Al interactuar con ciertos objetos del juego, tales como puertas, cuadros de pintura, escalones, etc* | | |  | | --- | |  | |
|  | También habrá   |  | | --- | | *Música a lo largo del juego, que vaya variando según la escena.* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** **Mécanicas** |  | A medida que el juego avanza,   |  | | --- | | *El personaje se verá confrontando con obstáculos de distintos tipos, en forma de puzzles, laberintos, portales, y a través de la propia narrativa del juego.* | | permitiendo   |  | | --- | | *Poder avanzar de escena en escena, hasta el final del juego.* | |
|  | También habrá   |  | | --- | | *Escenas no directamente accesibles (Easter Eggs), y finales múltiples.* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** **Interfaz** |  | |  | | --- | | *Capacidad de ver ciertos objetos en las escenas* | | *Ciertas escenas* | | |  | | --- | | *Aumentará* | | *Se desbloquearán* | | cuando   |  | | --- | | *Hayamos completado ciertos niveles.* | | *Hayamos completado ciertos niveles.* | |
|  | Al comienzo del juego, el título   |  |  | | --- | --- | | *Dreamscape y el menú* | aparece | | | y el juego terminará cuando   |  | | --- | | *Aparece uno de los posibles finales, y el epílogo* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6** **Otros elementos** |  | |  | | --- | | *Las “mismas escenas”, desde la perspectiva del jugador, van a ir a cambiando a lo largo del juego. En la práctica el jugador estaría en realidad entrando a escenas muy similares, pero con ciertas alteraciones.* | |

# **Calendario del proyecto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tarea** | **Descripción** | **Entrega** |
| **#1** | |  | | --- | | * *Primera Entrega del Proyecto Final* | | |  | | --- | | *02/03* |   */* |
| **#2** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por tarea #2* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#3** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por tarea #3* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#4** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por tarea #4* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#5** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por tarea #5* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **Backlog** | |  | | --- | | * *Característica en el backlog - no forma parte del producto mínimo viable* * *Característica en el backlog - no forma parte del producto mínimo viable* * *Característica en el backlog - no forma parte del producto mínimo viable* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |

# 