|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento de Concepto** | |  | | --- | | *23/08/2022*  *Juan Jose Vilaseca* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mazes & Minotaurs (Entrega Inicial Pre Alpha)** | | | |
| **1** **Player Control** |  | Controla un   |  | | --- | | *Warrior* | | en este   |  |  | | --- | --- | | *First Person* | videojuego | |
|  | donde   |  | | --- | | *-WASD*  *-Click Izq*  *-Shift* | | hace que el jugador   |  | | --- | | *-Se mueva hacia adelante, atrás y los costados*  *-Eleva antorcha*  *- Corre* | |

/

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** **Gameplay**  **Básico** |  | Durante el juego,   |  |  | | --- | --- | | *Esqueletos* | aparecen | | en   |  | | --- | | *En Zonas predeterminadas* | |
|  | y el objetivo del juego es   |  | | --- | | *Sobrevivir hasta el final del laberinto sorteando los enemigos antes de que la luz de la antorcha se termine y nos mate el Minotauro* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3** **Sonido**  **& Efectos** |  | Habrá efectos de sonido   |  | | --- | |  | | y efectos de partículas   |  | | --- | | *\_ fuego en antorcha* | |
|  | [opcional] También habrá   |  | | --- | |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** **Mécanicas** |  | A medida que el juego avanza,   |  | | --- | | *Se ira avzanzando en un laberinto hasta llegar a la salida.* | | produciendo   |  | | --- | | *Que la luz de la antorcha se vaya extinguiendo a medida que pasa el tiempo, solo se podra recuperar recargando la luz de la antorcha* | |
|  | [opcional] También habrá   |  | | --- | |  | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** **Interfaz** |  | El/Las   |  | | --- | | *-Iluminación* | | |  | | --- | | *-disminuira* | | cuando   |  | | --- | | *-La luz vaya apagandose* | |
|  | Al comienzo del juego, el título   |  |  | | --- | --- | | *Mazes & Minoutaurs* | aparece | | | y el juego terminará cuando   |  | | --- | | *Se cruce la puerta del final* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6** **Otros elementos** |  | |  | | --- | | *Cualquier otra nota sobre el proyecto que considere que no se ha tratado en lo anterior.* | |

# **Calendario del proyecto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tarea** | **Descripción** | **Entrega** |
| **#1** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por tarea #1* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#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* | |

# **Boceto del proyecto**

El Layout del nivel se encuentra resumido en las 3 zonas (Caverna, Dungeon, Palacio) para mostrar como ira cambiando el enviroment a medida que se avanza.

Historia

Greythorn Resothalas, campeon de la orden de gladiadores del emperador Tebbias, ha ganado el honor de entrar al laberinto del legendario Minotaurio Jarsag.

No es solo fama y gloria lo que busca nuestro heroe, ya que solo podra ser llamado hombre libre cuando cruce la salida de esta trampa mortal.

Usa tu ingenio, prueba tu resistencia y enfrentate a los desafortunados que no lograron escapar del laberinto. No te conviertas en uno de ellos!

Y por nada en el mundo te quedes sin luz, porque Jarsag nunca perdona.

Que esperas? La recompensa es la libertad!

# **Mecanicas e implementaciones para el proyecto final**

1) El laberinto sera mucho mas grande, partiendo de 36 diferentes random spawnpoints que se cargaran cuando se comience una nueva partida. Ademas, la salida del laberinto se encontrara en el medio exacto del mapa, por lo que cada run sera lo sufientemente diferente como para generar rejugabilidad.

2) Sistema de peleas: el Player tendra una espada y atacara. En la version alpha los enemigos persiguen al jugador y le quitan 1 de sus 3 Hit Points en colision, por el momento al colisionar con ellos, desaparecen.

3) La mecanica de “Elevar Antorcha” para mirar mas alla (con el click izquierdo), mientras este activa no permitira atacar. En el Alpha ya se encuentra implementada la iluminacion pero no el ataque.

4) Efectos de sonido: El sountrack del juego esta compuesto, tambien tendra efectos de sonido de pasos, ataques, antorcha, fuego y pasos del Minotauro cuando nos estemos quedando sin luz.