

Documento de Diseño del Proyecto

Nombre :
Caluca Fisk Berndtsson

Project Concept

1 Control del Jugador	Tú controlas a un	en este	
	Escapista	2 D game	
	donde	hace que el jugador	
	Teclado	Horizontal con salto	
2 Jugabilidad Básica	Durante el juego,	Aparecen desde	
	Plataformas, trampas, agua y lava	appear Verticalmente de la pantalla	
	y el objetivo del juego es		
	Escapar de la torre		
3 Sonido y Efectos	Habrà efectos de sonido	y efectos de partículas	
	Salto, pasos, muerte y nadar	Muerte y nadado	
	[opcional] También habrá		
	Revivir y caída		
4 Mecánicas de Juego	A medida que el juego avanza,	lo que hace que sea	
	Debería subir la torre a través de plataformas	Un tipo de only up	
	[opcional] También habrá		
	Puntos de control		
5 Interfaz de Usuario	Las	sera	cada vez que
	Vidas	Desincrementara	El personaje activa una trampa y cae en lava.
	Al inicio del juego, aparecerá el	y el juego terminará cuando	
	Nombre del juego	will appear	Cuando consigas salir de la torre.

Al final del juego verás cuántas vidas y el tiempo tardas en terminar el juego.

Cronograma del Programa

Hito	Descripción	Fecha de entrega
#1	- Movimiento y colisiones	mm/dd
#2	- Parte del mapa y objetos interactivos	mm/dd
#3	- Más del mapa y puntuaciones	mm/dd
#4	- Ventaja de punto de control	mm/dd
#5	- Final y comienzo	mm/dd
Pendientes	- Animaciones y UI	mm/dd

Dibujo del proyecto

