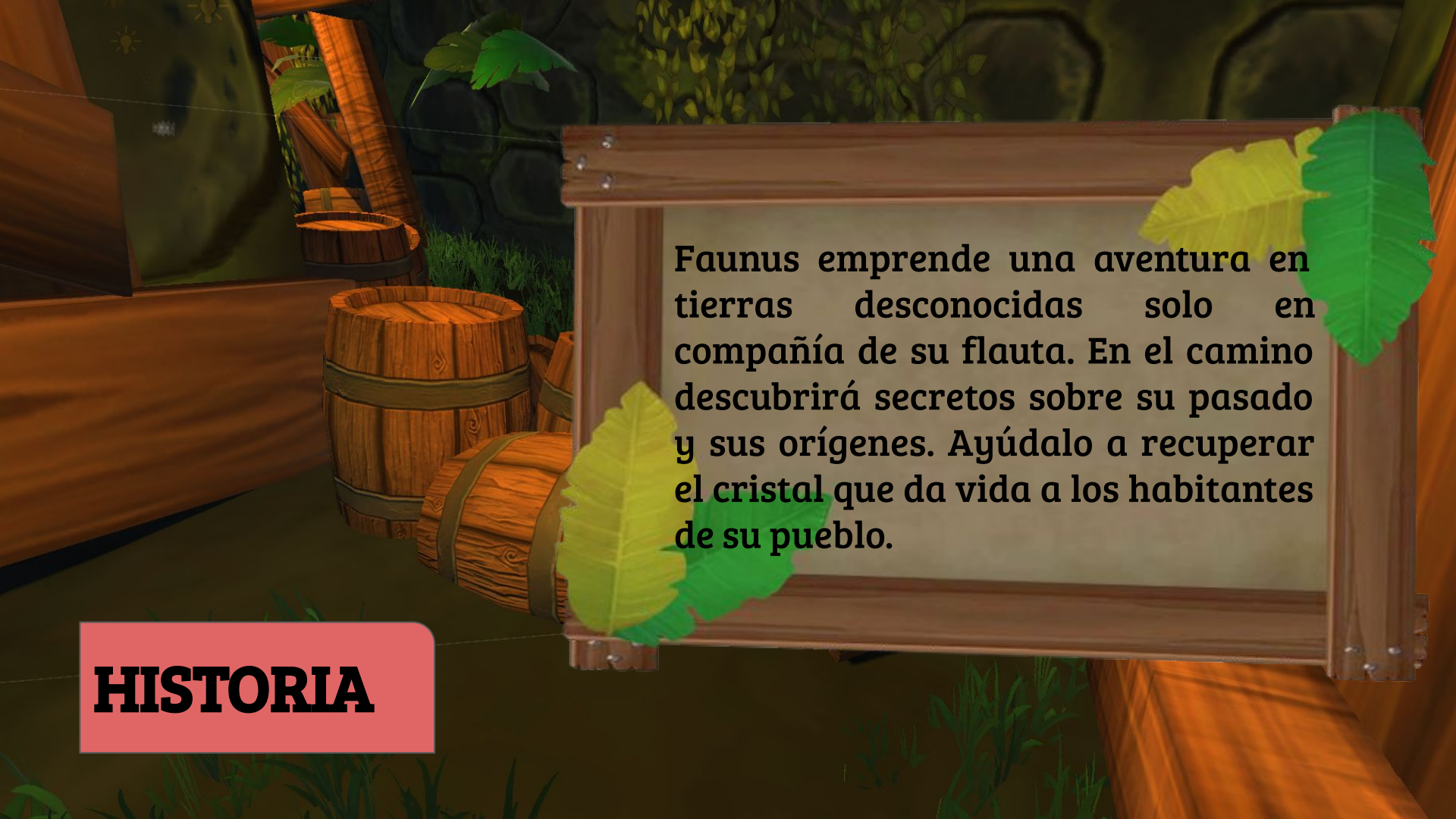




The background of the slide is a vibrant, stylized illustration of a forest. It features large, bright green leaves in the foreground and midground. In the background, there are wooden structures, including a large wooden beam and several wooden barrels. The scene is lit with a warm, golden light, creating a magical atmosphere.

# LA GRAN IDEA

Conviértete en un Fauno que resuelve puzzles con su música, usando su flauta. Rota los objetos del ambiente para avanzar y juntar todos los coleccionables.

A wooden signpost stands in a lush, green forest. The signpost is made of light brown wood and has a rectangular sign attached to it. The sign has a light beige background with black text. To the left of the signpost, there are several wooden barrels of different sizes, some stacked. The background shows a dense forest with green leaves and a large tree trunk. The overall scene is bright and colorful.

Faunus emprende una aventura en tierras desconocidas solo en compañía de su flauta. En el camino descubrirá secretos sobre su pasado y sus orígenes. Ayúdalo a recuperar el cristal que da vida a los habitantes de su pueblo.

## HISTORIA



# CORE ELEMENTS

**Mecánicas de  
rotación de  
objetos en el  
espacio**

**Plataformero de  
puzzles en  
tercera persona**

**Interacción  
musical**

# REFERENCIAS



**Puzzles**



**Arte**



# CONTENIDOS



**3 BIOMAS  
(CUEVA, ISLA Y  
SELVA) PARA  
EXPLORAR**

**+35 MIN DE  
JUEGO**

**+5 SKINS  
COLECCIONABLES**

**+5  
MELODÍAS  
COLECCIONABLES**

# INFORMACION GENERAL

**PÚBLICO  
OBJETIVO:**

+10 años

**ENGINE:**

Unity

**PLATAFORMA:**

PC



## ESTADO ACTUAL

La demo actual es un WIP de la primer versión jugable. Muchos modelos serán modificados, y también el desarrollo de los biomas. Sin embargo, es posible apreciar tanto el arte y la estética planteada cómo la jugabilidad. Las mecánicas y la música irán siendo pulidas, y también se agregaran elementos que se encuentran en desarrollo.



# ¿QUÉ NECESITAMOS?

**Ayuda en  
marketing y  
lanzamiento.**

**Ayuda en  
programación y  
diseño de nivel.**

**Ayuda en producción.**

# MILESTONE PLAN

INICIO

2

3

4

ALFA

6

7

BETA

9

10

FINAL

UN  
MES

Estimación de tiempo de  
desarrollo aproximada: 11 meses.

# NUESTRO EQUIPO:

**Amira Rodriguez**



*Arte*

**Ezequiel De Lorenzi**



*Arte*

**Gastón Díaz Azar**



*Progamación*





**GRACIAS POR SU TIEMPO**

**CONTACTO:**

**Gmail: [gaston.diazazar94@gmail.com](mailto:gaston.diazazar94@gmail.com)**