|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento de Concepto** | |  | | --- | | *05/10/2021*  Franco Pistasoli | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descripción** | | | |
| **1** **Player Control** |  | Controla una   |  | | --- | | *Persona* | | en este   |  |  | | --- | --- | | *Follow camera (RPG - 1st person)* | videojuego | |
|  | donde   |  | | --- | | *WASD, MouseIzq, MouseDer* | | hace que el jugador   |  | | --- | | *Moverse 360°, Disparar, Encender* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** **Gameplay**  **Básico** |  | Durante el juego,   |  |  | | --- | --- | | *Enemigos, Estanques casi congelados, Regeneradores de HP, Fogatas a encender* | aparecen | | en   |  | | --- | | *El terreno* | |
|  | y el objetivo del juego es   |  | | --- | | *Encender las cinco fogatas para poder escapar por la puerta de las 5 orbes de color* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3** **Sonido**  **& Efectos** |  | Habrá efectos de sonido   |  | | --- | | *Disparar, Encender fogata, Matar enemigo* | | y efectos de partículas   |  | | --- | | *Al encender las fogatas* | |
|  | [opcional] También habrá   |  | | --- | | *Música de fondo* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** **Mécanicas (I)** |  | A medida que el juego avanza,   |  | | --- | | *El HP va disminuyendo más lento a medida que quedan menos fogatas por encender* | | produciendo   |  | | --- | | *En el jugador una sensación de adrenalina, ya que debe apurarse por encender las fogatas, porque de lo contrario no podrá escapar del nivel* | |
|  | [opcional] También habrá   |  | | --- | | *Regeneradores de HP* | | |
| **4** **Mécanicas (II)** |  | A medida que el juego avanza,   |  | | --- | | *Los enemigos se acercan a nosotros cuando estamos a una cierta distancia de ellos* | | produciendo   |  | | --- | |  | |
|  | [opcional] También habrá   |  | | --- | |  | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** **Mécanicas (III)** |  | A medida que el juego avanza,   |  | | --- | | *Hay estanques casi solidificados, por lo que si caemos en ellos, vamos perdiendo HP* | | produciendo   |  | | --- | |  | |
|  | [opcional] También habrá   |  | | --- | |  | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** **Interfaz** |  | El/Las   |  | | --- | | *HP* | | |  | | --- | | *disminuye* | | cuando   |  | | --- | | *Mientras no llegamos a abrir la puerta de orbes* | |
|  | Al comienzo del juego, el título   |  |  | | --- | --- | | *BONFIRE* | aparece | | | y el juego terminará cuando   |  | | --- | | *Cuando pasamos los tres niveles* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6** **Otros elementos** |  | |  | | --- | | *Podemos elegir distintos autos* | |

# **Calendario del proyecto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tarea** | **Descripción** | **Entrega** |
| **#1** | |  | | --- | | * *Movimiento del jugador* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#2** | |  | | --- | | * *Sistema de combate (sencillo) – Dos tipos de enemigos (estático y dinámico)* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#3** | |  | | --- | | * *Manejo de escenas* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#4** | |  | | --- | | *UI (HUD y Sistemas de Menús)* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#5** | |  | | --- | |  | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **Backlog** | |  | | --- | |  | | |  | | --- | | *dd/mm* | |

# **Boceto del proyecto**

(DIBUJO DE UN NIVEL)