**iTEC [Ren Game]**

**Asset**

-munte/rocky

-iarba/ground

-background forest

-background de pestera

-copaci(de preferat pixely)

-rocks?

**Sounds**

-walking

-jumping

-muzica/background noise

-muzica cand fugi de inamic

-muzica in timpul puzzle-ului

**Caractere**

-elan

-lup

-urs

**Sentiment**

-frica care se accentueaza in fiecare nivel poate afecta stamina (mai multa in situatii limita gen adrenalina)

-dupa terminarea unui puzzle si evadarea inamicului scade nivelul de frica(poate)(sau poate ceva effect sonor sau muzica mai happy/de celebrare?)

**Gameplay mecanics**

-time limited puzzles

-parkour

-running from enemy (lup/urs)

-?health + ceva care sa iti regenereze viata

-?stamina (abilitati ca dash/jump/double jump)

-mirosit/miscat ureche hit sa te ajute la puzzle

**Story**

Esti un ren care si-a pierdut familia si incearca sa ajunga intr-un loc safe (rai/gen valhalla). Dealungul drumului acesta trece prin diferite obstacole(puzzle/parkour).