**Definición del projecto**

Sunken Dream

Javier Blanco Martinez

**Grau en Enginyeria Informàtica**

**Escola d’Enginyeria**

**Curs 2013-14**

Control del documento

Información del documento

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Informació** |
| Identificación del documento | *DP.1* |
| Autor[s] del documento | *Javier Blanco Martinez* |
| Data de creación | *12/10/2013* |
| Data del documento | *13/10/2013* |
| Nombre del fitxero | *Definición del proyecto* |

Historial del documento

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versión** | **Fecha de versión** | **Canvios** |
| *[1.0]* | *12/10/2013* | Título,Nombre de autores, Cabeceras, Control del  documento. |
| *[1.1]* | *13/10/2013* | Introducción,Descripción, Objetivos |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Tabla de contenidos**

[1. Introducción 3](#_Toc367195672)

[2. Tipología y palabras claves 3](#_Toc367195673)

[3. Descripción 3](#_Toc367195674)

[4. Objectivos del projecto 3](#_Toc367195675)

[5. Beneficios del projecto 3](#_Toc367195676)

# Introducción

El propósito de este documento es recoger, analizar y definir las pautas a seguir y características del juego Sunken Dream. El documento esta compuestó por las secciones de: palabras clave, una descripción del proyecto junto con sus objetivos y beneficios, todo esto centrado en la creación de un juego diferente en su campo.

# Tipología y palabras clave

Juego

Plataformas

Aventura Gráfica

Flash

Comédia

# Descripción

El proyecto trata de crear un juego Flash en AS3(Action Script 3), el cual implementará una nueva forma de jugabilidad en la que los niveles de este son publicados cada cierto tiempo, a modo de serie de TV.

El juego se clasifica como genero de Plataformas (Super Mario) y Aventura Gráfica (Monkey Island), combinados creando así un juego entretenido y que hará pensar a sus jugadores.

La história se centra en un xico de 14 años el cual vive en una lejana isla llamada Tyrland, el era un xico muy solitario y fantasioso. Lo que el no sabía era la gran aventura y los grandes secretos que descubriria sobre su mundoel día de la fiesta de final de ciclo.

# Objetivos del proyecto

*[Llista dels objectius del projecte (mínim 3). Els objectius han de ser SMART. Taula amb la prioritat dels objectius (crítics, prioritaris, secundaris).]*

# Beneficios del proyecto

*[Beneficis esperats del projecte (mínim 5): econòmics, temps, serveis,... Taula amb la categoria, descripció i valor (en guanys o percentatge).]*