Proyecto final

**CONCEPTO**

* **Título:** Ya lo veremos
* **Estudio/Diseñadores:**  David Gaitán, Raul Roque, Jorge Fernandez
* **Plataforma:** Web
* **Idea general:** Mapa con batallas
* **Sinopsis de Jugabilidad y Contenido:** Mini historia, con niveles de dificultad, Y meta de durar mas.
* **Género:** RPG con combates
* **Licencia:** N/A.
* **Mecánicas:** Tenemos un minimapa Fijo donde iremos de un lado a otro con la historia. Y tenemos un modo batalla para llegar lo más lejos y conseguir ítems.
* **Dinámicas:**Elegir hacia donde ir y diferentes opciones de estrategia en combate.
* **Reglas:** Mueres y te quedas con lo que tienes, pero tu nivel será 0.
* **Fases:** Opción de cambiar la dificultada voluntad.
* **Referencias:**caravanera, fallout 1 y tactics
* **Componente diferencial:**Se añade el componente feedback loop.
* **Público objetivo:** Jugadores entre el ocasional y el dedicado.

**MECÁNICA DEL JUEGO:** El jugador se puede mover en el mapa y jugar batallas.

* **Cámara:** Camara 2d en mapa e isométrico en batalla.
* **Controles**: Mouse y teclado para cambio o uso de objetos.
* **Guardar/Cargar:** Local, con posibilidad de guardar en un archivo tu progreso.

**INTERFACES:**

Todos los menús y submenús que aparecen en el juego

* **Nombre de la Pantalla:** Inicio
* **Descripción de la Pantalla:** Iniciar, seleccionar dificultad, importar archivo.
* Navegación: Clic
* **Imágenes de referencia de las interfaces**
* **Nombre de la Pantalla:** Inicio inicio
* **Descripción de la Pantalla:** Seleccionar personaje, nombre de usuario.
* Navegación: Clic
* **Imágenes de referencia de las interfaces**
* **Nombre de la Pantalla:** Juego Mapa
* **Descripción de la Pantalla:** Mapa a la izquierda y barra de navegación a la derecha.
* Navegación: Teclado,(después vemos clic)
* **Imágenes de referencia de las interfaces**
* **Nombre de la Pantalla:** Juego Batalla
* **Descripción de la Pantalla:** batalla a la izquierda y barra de navegación a la derecha.
* Navegación: Clic
* **Imágenes de referencia de las interfaces**
* **Nombre de la Pantalla:** Subida de stats
* **Descripción de la Pantalla:** +- pantalla al 80%.
* Navegación: Clic
* **Imágenes de referencia de las interfaces**
* **Nombre de la Pantalla:** Mochila
* **Descripción de la Pantalla:** +- pantalla al 80%.
* Navegación: Clic
* **Imágenes de referencia de las interfaces**
* **Nombre de la Pantalla:** Ciudad
* **Descripción de la Pantalla:** mapa a la izq con opciones a la derecha.
* Navegación: Clic
* **Imágenes de referencia de las interfaces**
* **Nombre de la Pantalla:** Dialogos
* **Descripción de la Pantalla:** Globos en la parte de arriba, y seleccionables en lista medio.
* Navegación: Clic
* **Imágenes de referencia de las interfaces**

**NIVELES:** un nivel con dificiultades.

* **Título del Nivel:** Batalla.
* **Tipología de nivel:** Batalla.
* **Objetivos:** Obtener los objetos y hacer puntos.
* **Enemigos:** Entre mas nivel mas enemigos y más complicados de matar.
* **Items:**Cada nivel suelta 3 items.
* **PNJ (Personajes no jugadores):** personajes que te persiguen.
* **Música y Efectos de Sonido:** David vera.

**PROGRESO DEL JUEGO:** Enumerar de manera secuencial o por medio de un diagrama de flujo los eventos o niveles que el jugador debe de pasar para progresar en el juego. Existen juegos que tienen distintos modos de juego, en ese caso se requieren varias listas y/o diagramas.

**PERSONAJES:**  En minimapa brújula y en isometrico el pesonaje seleccionado.

* **Nombre del Personaje**: nombre de usuario.
* **Descripción:** Medieval
* **Concepto:** Personaje principal de la historia.
* **Encuentro:** Al inicio
* **Armas:** corto y largo alcance.
* **Items:** corto y largo alcance.
* **Personaje No-Jugable:** Buscar al jugador y matarlo.

**ENEMIGOS:** iso bots.

* **Nombre:** Presencia Desconocida.
* **Descripción:** Bandidos.
* **Encuentro:** Aparecen como pokemons
* **Imagen:** Fotografía o dibujo conceptual del enemigo.
* **Habilidades:** corto y largo alcance
* **Armas:** corto y largo alcance.
* **Items:** Guia de drop.

**IMÁGENES DE CONCEPTO:** Todas las imágenes que muestren algún posible nivel, personaje, objeto, etc., deben ser incluidas en esta sección y deben estar enumeradas y con título.

**MIEMBROS DEL EQUIPO:** Información de las personas que trabajarán en el proyecto, breve curriculum.

**DETALLES DE PRODUCCIÓN:**

* Fecha de Inicio: ¿Cuándo empieza la etapa de Producción del proyecto?
* Fecha de Terminación: ¿Cuándo termina la etapa de Producción del proyecto?
* Presupuesto: Una estimación aproximada del presupuesto del juego.