|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento de Concepto** | |  | | --- | | *20/08/2022*  Julia Sandoval  Leandro Cancellas | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descripción** | | | |
| **1** **Player Control** |  | Controla un   |  | | --- | | *Humano* | | en este   |  |  | | --- | --- | | *Top down* | videojuego | |
|  | donde   |  | | --- | | *WASD - Flechas del teclado* | |  | | hace que el jugador   |  | | --- | | *Cambie de carril, salte, se deslice para evitar obstáculos* | |  | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** **Gameplay**  **Básico** |  | Durante el juego,   |  |  | | --- | --- | | *Obstáculos*  *Zombies* | aparecen | | en   |  | | --- | | *El camino*  *Detrás del personaje* | |
|  | y el objetivo del juego es   |  | | --- | | *Llegar a la salida del cementerio/Sobrevivir el mayor tiempo posible* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3** **Sonido**  **& Efectos** |  | Habrá efectos de sonido   |  | | --- | | *Musica de ambiente*  *Al disparar*  *Al aparecer un zombie*  *Al saltar*  *Al deslizarse* | | y efectos de partículas   |  | | --- | | *descripción de los efectos de partículas* | |
|  | [opcional] También habrá   |  | | --- | | *description of any other expected special effects or animation in the project.* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** **Mécanicas** |  | A medida que el juego avanza,   |  | | --- | | *El personaje aumenta la velocidad con la que corre* | | *Al chocar con un obstáculo* | | produciendo   |  | | --- | | *Que sea más dificil esquivar los obstáculos* | | *Se instancia un zombie y se acelera la velocidad con la que se acerca al player* | |
|  | [opcional] También habrá   |  | | --- | | *descripción de cualquier otra mecánica de juego y su efecto en el juego.* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** **Interfaz** |  | El/Las   |  | | --- | | *Puntuación* | |  | | |  | | --- | | *Aumentará* | |  | | cuando   |  | | --- | | *Recoja monedas* | |  | |
|  | Al comienzo del juego, el título   |  |  | | --- | --- | |  | aparece | | | y el juego terminará cuando   |  | | --- | | *condición para terminar el juego.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6** **Otros elementos** |  | |  | | --- | | *Cualquier otra nota sobre el proyecto que considere que no se ha tratado en lo anterior.* | |

# **Calendario del proyecto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tarea** | **Descripción** | **Entrega** |
| **#1** | |  | | --- | |  | | |  | | --- | | *23/08* | |
| **#2** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por tarea #2* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#3** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por tarea #3* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#4** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por tarea #4* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **#5** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por tarea #5* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |
| **Backlog** | |  | | --- | | * *Característica en el backlog - no forma parte del producto mínimo viable* * *Característica en el backlog - no forma parte del producto mínimo viable* * *Característica en el backlog - no forma parte del producto mínimo viable* | | |  | | --- | | *dd/mm* | |

# **Boceto del proyecto**

Player

Imagen que contiene interior, tabla, agua, computadora

Descripción generada automáticamente

Obstáculos

