|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento de diseño del proyecto** | |  | | --- | | *10/03/2023*  José Alejandro Barrios Rodas | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Concepto de proyecto** | | | |
| **1** **Control del jugador** |  | tu controlas un   |  | | --- | | *Alienígena con forma de Slime* | | en esto   |  |  | | --- | --- | | *Vista 2D lateral* | juego | |
|  | dónde   |  | | --- | | *El alienígena inicia desde un tipo de capsula donde está capturado dentro del área 51, este logra escapar y recupera su teletransportador, pero no puede irse sin su familia, ahora debe escabullirse entre los pasillos para encontrarlos.* | | hace que el jugador   |  | | --- | | *El jugador avanza y retrocede con las flechas de izquierda y derecha, este puede saltar y agacharse con las flechas arriba y abajo, y podrá esconderse en la ventilación con la barra espaciadora. .* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** **Básico**  **Como se Juega** |  | Durante el juego,   |  |  | | --- | --- | | *Científicos* | aparecer | | de   |  | | --- | | *Irán caminando en bucle dentro de los pasillos* | |
|  | y el objetivo del juego es   |  | | --- | | *Encontrar a la familia del alíen para escapar del área 51 y regresar a casa.* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3** **Sonido**  **y efectos** |  | Habrá efectos de sonido.   |  | | --- | | *Música de fondo, de un estilo misteriosos. Sonido de Slime al esconderse.*  *Sonido de la alarma al ser descubierto.*  *Sonido de pasos de los científicos.*  *Sonido de Slime al saltar.* | | y efectos de partículas   |  | | --- | | *Al esconderse, el slime se derretirá entre los barrotes. Al saltar se podrá ver como el slime se separa en partículas para reintegrarse al caer. Al caer en una trampa el slime se evaporará* | |
|  | [*opcional*] También habrá   |  | | --- | | *El movimiento del slime.* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** **Como se Juega**  **Mecánica** |  | A medida que avanza el juego,   |  | | --- | | *Las plataformas serán cada vez mas difíciles de cruzar, habrá cada vez más científicos y estos se moverán cada vez más rápido, además de ello cada vez habrá más trampas.* | | haciéndolo   |  | | --- | | *Cada vez mas difícil para el usuario* | |
|  | [*opcional*] También habrá   |  | | --- | | *El usuario podrá tomar pociones de invisibilidad que le permitirán avanzar sin ser visto, esto hará que sea mas fácil pasar ciertas partes del juego.*  *Pociones de velocidad que le permitirá al jugador avanzar mas rápido entre los pasillos. Una trampa será un laser intermitente donde el jugador deba pasar en el tiempo preciso. Una trampa será las aspas de un ventilador donde el jugador deberá evitar ser succionado por el mismo.* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** **Usuario**  **Interfaz** |  | El   |  | | --- | | *Cronometro* | | voluntad   |  | | --- | | *Disminuirá* | | cuando sea   |  | | --- | | *Tendrá un tiempo límite para pasar cada nivel.* | |
|  | Al comienzo del juego, el título   |  |  | | --- | --- | | *Cant Go Home* | aparecerá | | | y el juego terminará cuando   |  | | --- | | *Este encuentre a su familia y teletransportarse a su nave nodriza* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6** **Otras características** |  | |  | | --- | | *Al momento de avanzar en las plataformas habrá trampas que el jugador tiene que esquivar para poder avanzar.* | |

# **Línea de tiempo del proyecto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hito** | **Descripción** | **Pendiente** |
| **#1** | |  | | --- | | *El jugador se encontrará dentro de la habitación donde fue encerrado, este saldrá y comenzara a caminar entre los pasillos, se empezarán a ver los primeros científicos y deberá evitar ser visto, luego al final de este primer nivel encontrara el teletransportador que le dará la posibilidad de escapar.* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#2** | |  | | --- | | *En el segundo nivel se encontrará con más científicos y esta vez vera que hay ciertas trampas que debe esquivar, el nivel termina al llegar a las gradas del siguiente nivel.* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#3** | |  | | --- | | *En el nivel 3 descubrirá que puede usar pociones para poder ser mas rápido o invisible, esto le ayudará a pasar partes del nivel que de lo contrario no podría, al igual que el nivel anterior, este llegará a las gradas para avanzar al siguiente nivel.* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#4** | |  | | --- | | *En el nivel 4 aumentara considerablemente la dificultad, en la cual el jugador deberá usar pociones, esquivar trampas y los científicos, este llegara a las gradas para pasar al siguiente nivel.* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#5** | |  | | --- | | *En el nivel 5 la dificultad será las mas alta, esto debido a que es el ultimo nivel, al llegar al final del juego encontrará la jaula con sus familiares y podrá escapar a su nave nodriza.* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **Reserva** | |  | | --- | |  | | |  | | --- | | *mm/dd* | |

# **Bosquejo del proyecto**

