

Documento de concepto

Introducción

El propósito de este documento es introducir los conceptos y motivaciones del proyecto Bouquet.

Visión

Bouquet es un videojuego 2d singleplayer en donde deberás recolectar flores antes que se marchiten. Recoge la mayor cantidad de flores durante cierto tiempo con el objetivo de armar un hermoso arreglo floral.

Género

Videojuego de simulación de granja minimalista inspirado en [Mandora](#)

Mecánica de Juego

El jugador puede recoger flores en crecimiento del terreno. Debe tomar las mismas en el estado de crecimiento apropiado, ya que si las toma antes no podrá utilizarlas en el arreglo floral y si las toma después podrían marchitarse.

Dado que existen distintos tipos de flores, recuperarlas en cierto orden puede brindarnos cierta bonificación. También podremos emplear potenciadores con la intención de asegurar un crecimiento propicio de una flor particular o protegerla de ciertas plagas.

Características

- Al menos cuatro (4) mapas (uno por cada estación).
- Al menos ocho (8) tipos de flores.
- Recoge y combina distintas flores para crear distintos Bouquet con diferente punto de belleza.
- Emplea potenciadores para que una flor crezca más rápido o protegerla de insectos enemigos.
- Modo contra el tiempo: Junta ciertas flores en cierto tiempo.
- Modo chill: Simplemente junta flores hasta que termina la pista musical.

Apartado artístico

Se empleará pixel art 2D para la confección de los assets, orientado el estilo al realismo suave.

Apartado musical

Se empleará música clásica de dominio público para confeccionar las cortinas musicales y efectos sonoros del videojuego. (Fuente: <https://musopen.org/>)

Público Objetivo

El juego está dirigido a jugadores casuales.

Plataforma Objetivo

Las plataformas objetivo son: Web y Android.