# 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 florar.

## **Género**

Videojuego de simulación de granja minimalista inspirado en [Mandora](https://www.rayark.com/en/games/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 florar 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 menor 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 domino publico para confeccionar las cortinas musicales y efectos sonoros del videojuego. (Fuente: <https://musopen.org/>)

## **Público Objetivo**

El juego esta dirigido a jugadores casuales.

## **Plataforma Objetivo**

Las plataformas objetivo son: Web y Android.