

**Poppet**

**Documento de diseño**

**16/03/2020**

**Primera versión**

**Arkde Curso UE4 C++ Basic**

**Nicolas Mateo Casas Ramos**

<b>Nombre del videojuego</b>	<b>3</b>
<b>Características de tu proyecto</b>	<b>3</b>
<b>Versión de unreal</b>	<b>3</b>
<b>Género de tu proyecto</b>	<b>4</b>
<b>Objetivo del jugador</b>	<b>4</b>
<b>Público objetivo</b>	<b>4</b>
<b>Propuesta de valor</b>	<b>4</b>

# 1.Nombre del videojuego

Poppet

## 2.Características de tu proyecto

El personaje principal es una marioneta la cual intenta conseguir diferentes ítems(corazón, cerebro, alma, etc) para zafarse del yugo de su titiritero y cobrar vida, el titiritero que es el jugador puede ayudar a la marioneta con su objetivo o hundirla más en la desesperación, tomando ciertas decisiones a lo largo del juego.

Al ser un títere, tienen unas cuerdas colgando de su cuerpo las cuales pueden ser aprovechados para resolver los puzzles y pasar diferentes obstáculos.

El movimiento del títere estará determinado por las teclas WASD para moverse y QE para variar la altura de la cruceta y espacio para saltar.

El objetivo de poder variar la altura de la cruceta es usarla para colgarse mediante las cuerdas de ciertos sitios y superar obstáculos, la altura de esta está limitada con el objetivo de que el títere no se levante del suelo(levite).

El jugador tiene recorrer el mapa recogiendo diferentes objetos para que el títere se libere, cada objeto hara la funcion de power up:

Alma: Elimina las cuerdas del títere momentáneamente.

Corazón: Permite hacer doble salto.

Cerebro: Permite hacer un pequeño dash.

## 3. Versión de unreal

4.23.1

## 4. Género de tu proyecto

Puzzles y plataformas

## 5. Objetivo del jugador

El objetivo del jugador es ayudar al títere a ser libre coleccionando diferentes ítems y superando obstáculos variados.

## 6. Público objetivo

Es apto para todo público.

## 7. Propuesta de valor

La mecánica del uso de las cuerdas del títere para superar ciertos obstáculos le agrega valor al juego, además de que esta puede jugar en contra de él siendo un impedimento también para superar ciertas zonas.

Estéticamente sería vistoso ya que se planea usar solo objetos de apariencia similar a la madera, con diferentes tonos.