

One-page Design Document

El Ascenso



Identidad del juego / Mantra:

Juego de acción caótica con mucho humor que cuenta la travesía de un oficinista en busca de su ascenso.

Pilares de diseño:

Acción. Caos. Gestión.

Resumen de Género/Historia/Mecánicas:

El ascenso tiene un sistema de progresión único dividido en niveles. Estos niveles refieren a las distintas plantas que tiene la oficina, edificio que nos contará la historia de nuestro protagonista y en donde tendremos que ir aprendiendo y poner en práctica lo aprendido, si queremos llegar hasta el final de la misma.

Características:

Variedad de armas, consumibles y enemigos. Sistema de diálogo potenciado con cinemáticas. NPC's no agresivos.

Interfaz:

Lista inputs del jugador, los controles y cómo el jugador interactúa con el juego.



Estilo de arte:



TERRAZA



OFICINA



PISO MEDIEVAL

Musica/Sonido:

Bajo petición.

Hoja de ruta / Criterio de lanzamiento:

Platform: PC.

Milestone 1: Niveles/Escenas - 30/4/23

Milestone 2: Mecánicas - 15/5/23

Milestone 3: Boss fight - 25/5/23

Audience: Todos los públicos.

Milestone 4: Depuración - 31/5/23

Launch Day: 1/6/23

