

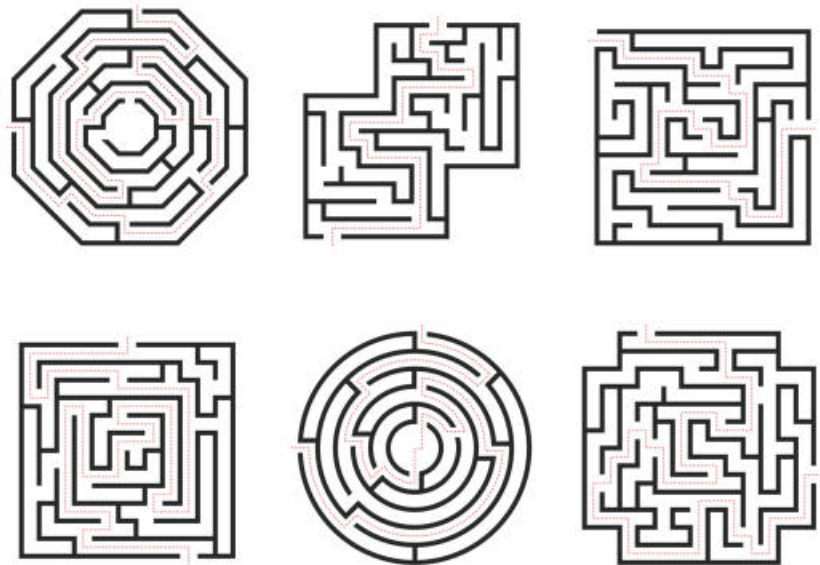
Propuesta de Proyecto de Juego

Labyrinth

Concepto: Labyrinth es juego de tipo puzzle en el que el jugador deberá encontrar la salida antes de que se le termine el tiempo, la idea es presentar una pequeña historia de introducción donde un personaje viaja a un mundo llamado "Dreams", en donde encontrara representados por medio de laberintos sus recuerdos alegres y tristes. Conforme supere cada uno de los laberintos reunirá objetos ubicados al final del mismo que le darán pistas de cómo resolver los siguientes niveles.

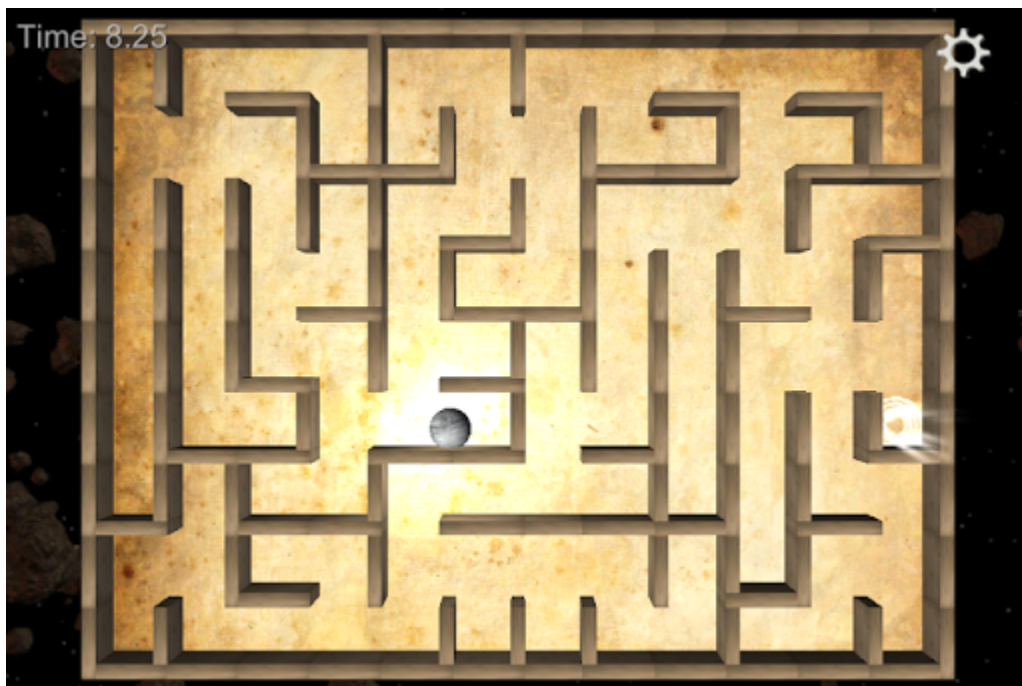
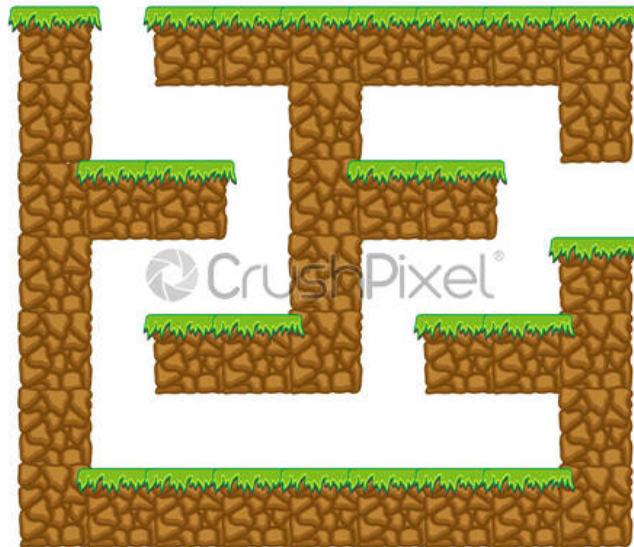
Al ser un juego de acertijos puede ser una alternativa para aquellas personas que no tienen el tiempo para dedicar a un juego horas, ya que al ser niveles con partidas rápidas lo que sería una forma de motivarlos a jugar en el momento que quieran y el tiempo que quieran, añadiendo además el reto de completarlos antes de que se les termine el tiempo disponible.

Mecánicas: Nuestro personaje aparecerá cada nivel en la entrada del laberinto, una vez pasada la entrada el tiempo comenzará a correr en contra, el jugador deberá resolver el laberinto y llegar al otro lado antes de que el tiempo termine o su partida terminará.



Diseño de Niveles: Se tratará de realizar diferentes patrones para cada nivel avanzando de un diseño básico al inicio de los niveles y avanzando a niveles más complejos conforme se aumenta el nivel del juego.

Cada nivel estaría diseñado acorde al tipo de recuerdo representados por medio de fondos o sprites alusivos al nivel. Las siguientes imágenes son solo referencias de lo que se buscaría representar:



Requerimientos

Para la realización de este proyecto los siguientes requisitos serían necesarios:

- Equipo de trabajo para el proyecto:
 - *Programador:* Su trabajo sería el de ayudar en la colocación de los temporizadores y comportamiento del nivel en general, adicionalmente colaborar con los diseñadores para la adición de las mensajes en pantalla explicando la historia y niveles.
 - *Diseñador de niveles:* Ayudaría en la decisión de cuáles serían los modelos a utilizar dentro del juego y cuál sería la temática de cada uno para posteriormente realizar la elaboración por medio de sprites.
 - *Diseñador del juego:* Realizaría la narrativa e historia del juego para que el jugador entienda que ocurre en cada nivel, adicionalmente colaboraría con el resto del equipo en el diseño de los niveles y comportamiento de los mismos.
- Materiales:
 - *Computadoras:* De esta manera cada miembro puede trabajar en su respectiva área.
 - *Tableta gráfica:* Para la realización de los sprites o fondos de cada nivel.
 - *Aplicaciones:* Gimp, krita, godot, unity o cualquier otra aplicación necesaria para la realización del juego.
- Planeación:
 - *Horarios:* El tiempo dedicado al diseño del juego sería de 2 a 3 horas diarias 5 días por semana, adicionalmente se añadiría otro día o horas adicionales en caso de ser necesario.
 - *Etapas:* La primera etapa seria el decidir los diferentes tipos de laberintos que se mostraran dentro del juego, así como sus temáticas.
La segunda etapa comenzaría con el diseño de los niveles adicionalmente se comenzaría con la historia para dar un orden de aparición a los niveles.

En la tercera etapa se dedicaría el tiempo a la programación de cada uno de los niveles previamente creados para añadirles temporizadores y efectos donde sea necesario, adicionalmente añadir los textos de historia en los momentos necesarios.

- *Cierre:* En esta etapa se probaría el correcto funcionamiento del juego y la realización de ajustes donde sea necesario.