



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**  
**INGENIERÍA EN SOFTWARE**

---

**NOMBRE:** Jhonattan Amagua

**ASIGNATURA:** Desarrollo de videojuegos

**PROFESOR:** Eguéz Adrian

**TEMA:** GDD Examen 01

---

**Game Name:**

**"Dino Escape"**

**Genre:**

**Plataformas**

**Game Elements:**

- **Saltar y Correr:** El jugador controla a un dinosaurio que debe saltar y correr para esquivar obstáculos.
- **Evadir:** Evitar a su parte malvada que lo persigue constantemente.
- **Esquivar:** Esquivar cañones que son disparados desde diferentes direcciones.
- **Meta:** Llegar a la puerta de salida para completar cada nivel.

***Player:***

**Un jugador**

**Technical Specs:**

- **Technical Form:** Gráficos 2D
- **View:** Vista lateral (side-scroller)
- **Platform:** PC
- **Language:** C#

***Device:***

**PC**



# ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

## FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

### INGENIERÍA EN SOFTWARE

## Game Play:

En "Dino Escape", el jugador toma el control de un dinosaurio adorable que está siendo perseguido por su contraparte malvada. Mientras corre hacia la puerta de salida en cada nivel, debe esquivar cañones que disparan desde diferentes ángulos. La clave es el tiempo perfecto para saltar y correr, evitando tanto a los cañones como a su perseguidor.

## Game Play Outline:

1. **Opening the game application:** El juego comienza con una pantalla de inicio simple.
2. **Game options:** Opciones para ajustar el volumen, controles, y dificultad.
3. **Story synopsis:** Breve introducción sobre cómo el dinosaurio se separó en dos y ahora la parte malvada lo persigue.
4. **Modes:** Modo historia con niveles progresivos.
5. **Game elements:** Saltar, correr, esquivar.
6. **Game levels:** Cada nivel presenta nuevos desafíos y configuraciones de cañones.
7. **Player's controls:**
  - **Move:** Flechas izquierda y derecha.
  - **Saltar:** Barra espaciadora.
8. **Winning:** Llegar a la puerta de salida sin ser atrapado.
9. **Losing:** Ser alcanzado por la parte malvada o ser golpeado por un cañón.
10. **End:** La salida de cada nivel conduce al siguiente desafío.
11. **Why is all this fun?:** La combinación de esquivar y el desafío de la persecución constante crea una experiencia emocionante y adictiva.

## Key Features:

- **Acción frenética:** El ritmo rápido del juego mantiene a los jugadores al borde de sus asientos.
- **Desafíos progresivos:** Niveles que aumentan en dificultad y variedad de obstáculos.
- **Estilo visual encantador:** Gráficos 2D coloridos y vibrantes que atraen a jugadores de todas las edades.

## Design Document:

Este documento describe cómo se comportan los GameObjects, cómo se controlan y sus propiedades. Esta sección modular permite múltiples documentos de diseño de juego adjuntos.

## Design Guidelines:

El objetivo general es crear un juego de plataformas emocionante y accesible que combine elementos de acción rápida y habilidades de esquivar.



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**  
**INGENIERÍA EN SOFTWARE**

## Game Design Definitions:

- **Win Condition:** Llegar a la puerta de salida de cada nivel.
- **Lose Condition:** Ser atrapado por la parte malvada o golpeado por un cañón.
- **Level Transition:** Completar un nivel lleva al siguiente, con dificultad creciente.
- **Main Focus:** Evitar obstáculos y ser más rápido que la parte malvada.

## Game Flowchart:

1. **Menu:** Inicio, Opciones, Salir.
2. **Synopsis:** Introducción a la historia del dinosaurio y su parte malvada.
3. **Gameplay:** El dinosaurio corre, salta y esquiva cañones mientras huye.
4. **Player Control:** El jugador usa las flechas para moverse y la barra espaciadora para saltar.
5. **Game Over:** Si es atrapado o golpeado.
6. **Winning:** Llegar a la salida.

## Player Definition:

- **Health:** Un solo corazón; si es alcanzado, el juego termina.
- **Actions:** Correr y saltar para esquivar obstáculos.

## Player Properties:

- **Velocidad:** Aumenta ligeramente con cada nivel.
- **Salto:** La altura del salto puede mejorar con power-ups.

## Player Rewards:

- **Power-ups:** Mejora temporal de velocidad, invulnerabilidad breve, saltos más altos.

## User Interface (UI):

- **Barra de progreso:** Muestra cuánto falta para llegar a la puerta de salida.
- **Indicador de power-ups:** Muestra los power-ups activos y su duración.

"Dino Escape" es un juego de plataformas accesible y emocionante que combina el desafío de esquivar obstáculos con la tensión de una persecución constante.

## Anexos

Imágenes implementadas en el juego



# ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

## FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

### INGENIERÍA EN SOFTWARE

