



NOMBRE: Jhonattan Amagua

ASIGNATURA: Desarrollo de videojuegos

PROFESOR: Eguéz Adrian

TEMA: GDD Proyecto 01

Documento de Diseño del Juego: Cazador de Zombies: Traición

1. Información General

1.1 Título del Juego

Cazador de Zombies: Traición

1.2 Género

Plataformas 2D, Acción-Aventura

1.3 Plataforma

PC, Consola

1.4 Audiencia Objetivo

Adolescentes y Adultos (Mayores de 13 años)

1.5 Descripción del Juego

"Cazador de Zombies: Traición" es un juego de plataformas 2D donde el jugador asume el papel de un cazador valiente en un mundo post-apocalíptico invadido por zombies. El objetivo principal es navegar a través de varios niveles, luchar contra hordas de zombies y rescatar al amigo del cazador que ha sido capturado. Sin embargo, un giro inesperado espera al final cuando el amigo rescatado traiciona al cazador, añadiendo una capa emocional y estratégica al juego.

2. Jugabilidad

2.1 Mecánicas del Juego



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
INGENIERÍA EN SOFTWARE

- **Plataformeo:** Los jugadores saltarán, correrán y escalarán a través de varios obstáculos y plataformas.
- **Combate:** Los jugadores pueden usar una variedad de armas (cuerpo a cuerpo y a distancia) para luchar contra los zombies.
- **Resolución de Puzzles:** Algunas áreas requerirán resolver puzzles para avanzar.
- **Misión de Rescate:** El objetivo final es rescatar al amigo del cazador de los zombies.

2.2 Controles

- **Movimiento:** Teclas de flecha o WASD para moverse a la izquierda, derecha, saltar y agacharse.
- **Ataque:** Barra espaciadora para ataques cuerpo a cuerpo, clic del mouse para ataques a distancia.
- **Interacción:** Tecla E para interactuar con objetos y NPCs.
- **Habilidades Especiales:** Teclas numéricas (1-4) para activar habilidades o armas especiales.

2.3 Objetivos y Metas

- **Meta Principal:** Rescatar al amigo que ha sido capturado por los zombies.
- **Metas Secundarias:** Recoger potenciadores, desbloquear nuevas armas y completar misiones secundarias.
- **Objetivo Final:** Llegar al nivel final y rescatar al amigo, solo para descubrir la traición.

3. Historia y Personajes

3.1 Historia

En un mundo devastado por un apocalipsis zombie, el protagonista, un cazador hábil, se entera de que su mejor amigo ha sido capturado por una horda de zombies. Decidido a salvarlo, el cazador se embarca en un peligroso viaje a través de territorios peligrosos, luchando contra zombies y resolviendo puzzles. Cuando finalmente rescata a su amigo, una traición impactante se revela, mostrando que el amigo estaba trabajando con los zombies todo el tiempo.

3.2 Personajes

- **Protagonista (Cazador):** El personaje principal controlado por el jugador. Valiente, hábil y determinado.
- **Amigo (Traidor):** Inicialmente el objetivo de la misión de rescate, luego revelado como traidor.
- **Horda de Zombies:** Varios tipos de zombies con diferentes habilidades y debilidades.
- **NPCs de Apoyo:** Personajes que proporcionan información, venden armas y ofrecen misiones secundarias.



4. Diseño de Niveles

4.1 Temas de Niveles

- **Nivel 1: Las Afueras**
 - Introducción a las mecánicas básicas.
 - Encuentros ligeros con zombies.
- **Nivel 2: Pueblo Abandonado**
 - Mayor densidad de zombies.
 - Introducción a puzzles y peligros ambientales.
- **Nivel 3: Bosque Oscuro**
 - Enfoque mayor en el combate.
 - Introducción de tipos de zombies más duros.
- **Nivel 4: Fortaleza Zombie**
 - Alta dificultad con numerosos zombies y puzzles.
 - Batalla final contra el jefe y el giro de la traición.

4.2 Diseño del Nivel

Cada nivel será diseñado con una combinación de secciones lineales y abiertas, permitiendo la exploración mientras se mantiene un camino claro hacia adelante. Áreas ocultas y coleccionables incentivarán la exploración completa.

5. Arte y Audio

5.1 Estilo Artístico

- **Estilo Visual:** Arte de píxeles 2D, reminiscente de los juegos clásicos de plataformas como Mario Bros.
- **Diseño de Personajes:** Personajes y enemigos detallados y distintivos.
- **Diseño de Entornos:** Entornos variados e inmersivos con elementos interactivos.

5.2 Audio

- **Música:** Música dinámica y atmosférica que cambia con la intensidad del juego.
- **Efectos de Sonido:** Sonidos realistas e impactantes para el combate, el movimiento y las interacciones.
- **Actuación de Voz:** Mínima, enfocada en momentos clave de la historia.

6. Especificaciones Técnicas

6.1 Motor

Unity



6.2 Requisitos de Plataforma

- **PC:** Windows 7 o superior, 4 GB de RAM, GPU compatible con DirectX 11.
- **Consola:** Compatible con las principales consolas (Xbox, PlayStation, Switch).

7. Marketing y Distribución

7.1 Estrategia de Marketing

- **Campañas en Redes Sociales:** Involucrar a los jugadores potenciales a través de plataformas como Twitter, Instagram y Facebook.
- **Tráilers y Avances:** Lanzar contenido de video atractivo que muestre la jugabilidad y los elementos de la historia.
- **Versión Demo:** Ofrecer una demo gratuita para atraer e involucrar a los jugadores.

7.2 Distribución

- **Tiendas Digitales:** Disponible en Steam, PlayStation Store, Xbox Store y Nintendo eShop.
- **Copias Físicas:** Ediciones limitadas de copias físicas con arte exclusivo y merchandising.