



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
Ingeniería de Software

PERÍODO ACADÉMICO: 2024_A

ASIGNATURA: Juegos Interactivos

PROFESOR: VICENTE ADRIAN EGUEZ SARZOSA

TIPO DE INSTRUMENTO: Documento Game Design

INSTRUMENTO N°: 1

ESTUDIANTE:

-
- GARY RICARDO CAMPANA RAMIREZ
-



Game Design Document (GDD)

1. Introducción

1.1. Descripción

Título del Juego: Crown of Destiny

Descripción: En "Crown of Destiny", el jugador asume el papel de un valiente héroe que debe superar numerosos obstáculos y enemigos en un mundo de fantasía para rescatar a una reina secuestrada. A lo largo del camino, el jugador recogerá gemas que le otorgarán puntos y vidas extra, mientras disfruta de una narrativa envolvente y una jugabilidad adictiva.

1.2. Objetivo

El objetivo principal del juego es rescatar a la reina secuestrada. Para lograr esto, el jugador debe avanzar a través de varios niveles, enfrentando enemigos, superando obstáculos y resolviendo puzles.

1.3. Género

Plataforma 2D RPG.

1.4. Plataformas

- PC (Windows)

1.5. Público Objetivo

Jugadores de todas las edades que disfrutan de juegos de plataformas y RPG, con un interés particular en aventuras de fantasía y narrativas envolventes.

1.6. Inspiración e Influencias

- **Juegos:** "Zelda", "Super Mario Bros.", "Hollow Knight"

1.7. Modelo de Negocio

- Compra única (sin microtransacciones)
- Posibles expansiones y DLCs con nuevas misiones y niveles

2. Mecánicas del Juego

2.1. Descripción General de la Jugabilidad

El jugador controla al héroe en un entorno 2D, moviéndose a través de plataformas, recolectando gemas y enfrentándose a enemigos. La jugabilidad incluye elementos de combate, resolución de puzles y exploración.

2.2. Controles

- **Movimiento:** Flechas izquierda y derecha
- **Salto:** Barra espaciadora
- **Crecimiento Temporal:** Tecla E
- **Recolección de Gemas:** Automática al contacto

2.3. Mecánicas

- **Movimiento y Salto:** El jugador puede moverse a la izquierda y derecha y saltar para evitar obstáculos y enemigos.
- **Crecimiento Temporal:** Pulsando un botón, el personaje crece temporalmente, permitiendo alcanzar áreas inaccesibles o resistir más daño.
- **Recolección de Gemas:** Las gemas otorgan puntos y pueden dar vidas extra cuando se acumulan suficientes.
- **Sonido Dinámico:** La música y efectos de sonido cambian según las acciones del jugador.

3. Mundo del Juego

3.1. Historia

El héroe descubre que la reina ha sido secuestrada y se embarca en una aventura para rescatarla. A lo largo del camino, descubre secretos sobre una civilización antigua y enfrenta a un villano misterioso.

3.2. Descripción del Mundo

El juego se desarrolla en un mundo de fantasía con diversos entornos, incluyendo bosques encantados, cuevas de cristal y castillos oscuros. Cada nivel presenta un diseño único con desafíos específicos.

3.3. Mapas y Niveles

- **Nivel 1:** Bosque Encantado - El héroe debe navegar a través de un denso bosque, enfrentando criaturas y resolviendo puzles.
- **Nivel 2:** Cueva de Cristal - Un entorno subterráneo lleno de trampas y monstruos.
- **Nivel 3:** Castillo Oscuro - El nivel final, donde el héroe enfrenta al villano y rescata a la reina.

3.4. Personajes

- **Héroe:** Valiente y decidido, con habilidades para moverse, saltar y crecer temporalmente.
- **Reina:** El objetivo a rescatar, simboliza la paz y la prosperidad del reino.

- **Villano:** El secuestrador de la reina, con un pasado misterioso y poderes oscuros.
- **Enemigos:** Varias criaturas y monstruos que desafían al héroe en cada nivel.

4. Estética del Juego

4.1. *Estilo Visual*

Pixel Art: Un estilo visual nostálgico que mezcla elementos de fantasía con detalles modernos y vibrantes.

4.2. *Diseño de Personajes*

Héroe: Un personaje pequeño y ágil con cabello rojo y una vestimenta azul. Posee una espada y puede crecer temporalmente. **Villano:** Oscuro y ominoso, con una capa larga y poderes místicos.

4.3. *Diseño de Niveles*

Cada nivel está diseñado con un alto nivel de detalle, presentando múltiples rutas, secretos ocultos y diversos tipos de desafíos. Los entornos son interactivos y reaccionan a las acciones del jugador.