Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente

**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)**

## **Introducción**

#### **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.

#### **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.

#### **Género**

Plataforma 2D RPG.

#### **Plataformas**

* PC (Windows)

#### **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.

#### **Inspiración e Influencias**

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

#### **Modelo de Negocio**

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

### **Mecánicas del Juego**

#### **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.

#### **Controles**

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

#### **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.

### **Mundo del Juego**

#### **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.

#### **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.

#### **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.

#### **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.

### **Estética del Juego**

#### **Estilo Visual**

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

#### **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.

#### **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.