

**Escuela Politécnica Nacional**  
**Desarrollo de juegos interactivos**

**Nombre:** Angelo Fabara

**Fecha:** 14/08/2024

**Examen 2B**

**Documento de Diseño de Juego (GDD)**

**1. Descripción General**

- **Título del Juego:** Limpieza de Playa
- **Género:** Aventura/Puzzle 2D
- **Plataforma:** Unity
- **Audiencia Objetivo:** Niños y jugadores casuales, de 6 años en adelante
- **Objetivo:** El jugador controla a un personaje en una playa que debe recoger la basura dispersa en la arena y depositarla en un gran basurero. El jugador solo puede llevar una pieza de basura a la vez.

**2. Mecánicas del Juego**

- **Movimiento del Jugador:**
  - El personaje puede moverse en cuatro direcciones (arriba, abajo, izquierda, derecha) usando las flechas del teclado o controles táctiles en pantalla.
- **Recolección de Basura:**
  - El jugador puede recoger una pieza de basura a la vez al pasar sobre ella. La basura se adjuntará al jugador y se desactivará en la escena.
- **Depositar Basura:**
  - El jugador debe regresar al basurero para depositar la basura recogida antes de poder recoger otra.
- **Condición de Victoria:**
  - El nivel se completa cuando se ha recogido y depositado toda la basura.
- **Condición de Derrota:**
  - No hay condiciones de derrota; el juego está diseñado para ser una experiencia positiva y educativa.

**3. Estilo Visual y Sonoro**

- **Estilo Artístico:**
  - Gráficos 2D brillantes y caricaturescos con un entorno de playa.
  - Los personajes y objetos están diseñados para ser amigables y atractivos para los niños.

- **Audio:**
  - Música de fondo relajante adecuada para un ambiente de playa.
  - Efectos de sonido para recoger basura y depositarla en el basurero.
  - Un sonido de felicitación cuando se recoge toda la basura.

#### 4. Niveles

- **Diseño de Niveles:**
  - Sencillos, aumentando en complejidad con más elementos de basura y posiblemente obstáculos o elementos en movimiento.
  - Cada nivel introduce diseños de playa ligeramente diferentes.

#### 5. Interfaz de Usuario (UI)

- **HUD:**
  - Muestra el número de elementos de basura que quedan por recoger.
- **Mensajes:**
  - Mensaje de "¡Bien hecho!" que se muestra cuando se recoge toda la basura.

#### 6. Requisitos Técnicos

- **Motor:** Unity 2D
- **Lenguaje de Programación:** C#
- **Plataformas Objetivo:** Windows, WebGL, Android, iOS

#### 7. Cronograma de Desarrollo

- **Preproducción:** 1 semana (concepto, estilo artístico, diseño inicial de niveles)
- **Producción:** 4 semanas (programación, creación de assets, diseño de niveles)
- **Pruebas:** 1 semana (corrección de errores, pruebas de juego)
- **Lanzamiento:** 1 semana (distribución, materiales de marketing)