



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL



FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

INGENIERÍA DE SOFTWARE

DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

INTEGRANTES:

Jean Carlo Garcia

Emily Montalvo Paz

FECHA DE ENTREGA: 30/06/2024

Contenido

1.	Información del juego	4
1.1.	Elementos del juego	4
1.1.1.	Exploración	4
1.1.2.	Combate.....	4
1.1.3.	Progresión de personajes	4
1.1.4.	Misiones	4
1.1.5.	Interacción social.....	4
1.1.6.	Recolección y personalización	4
1.1.7.	Puzzles y mini-juegos.....	4
2.	Especificaciones técnicas	4
2.1.	Forma técnica	4
2.1.1.	Estilo de arte	5
2.1.2.	Vista	5
2.1.3.	Plataformas	5
2.1.4.	Lenguaje	5
2.1.5.	Dispositivos	5
3.	Jugabilidad	5
3.1.	Esquema de jugabilidad	5
3.1.1.	Abrir la aplicación del juego.....	5
3.1.2.	Opciones del juego.....	5
3.1.3.	Sinopsis de la historia	5
3.1.4.	Modos	5
3.1.5.	Elementos del juego.....	6
3.1.6.	Niveles del juego	6
3.1.7.	Controles del jugador	6
3.1.8.	Ganar	6
3.1.9.	Perder	6
3.1.10.	Fin	6
3.1.11.	¿Por qué es todo esto divertido?	6
3.2.	Características claves	6
3.2.1.	Exploración de ambientes oscuros y opresivos	6
3.2.2.	Enfrentamientos con entidades sobrenaturales	6
3.2.3.	Progresión y desarrollo del personaje	7
3.2.4.	Misiones principales y eventos secundarios	7

3.2.5. Interacción con personajes no jugables	7
3.2.6. Colección de objetos clave y pistas.....	7
3.2.7. Puzzles y desafíos mentales.....	7
3.2.8. Estilo de arte realista y sombrío	7
3.2.9. Narrativa envolvente y misteriosa	7
4. Documento de diseño	7
4.1. Directrices de diseño.....	7
4.1.1. Restricciones creativas	7
4.1.2. Objetivos generales del diseño	7
4.2. Definiciones del diseño del juego	7
4.2.1. Objetivo del juego.....	8
4.2.2. Cómo gana el jugador	8
4.2.3. Cómo pierde el jugador	8
4.2.4. Transiciones entre niveles.....	8
4.2.5. Enfoque principal de la jugabilidad	8
4.3. Diagrama de flujo del juego.....	8
4.4. Definición del jugador.....	8
4.4.1. Descripción rápida del jugador	8
4.4.2. Propiedades del jugador	8
4.4.3. Recompensas para el jugador	8
4.5. Propiedades del jugador	8
4.5.1. Salud	9
4.5.2. Armas	9
4.5.3. Acciones.....	9
4.5.4. Energía.....	9
4.5.5. Experiencia	9
4.5.6. Nivel	9
4.5.7. Estadísticas.....	9
4.6. Interfaz de usuario.....	9

1. Información del juego

1.1. Elementos del juego

1.1.1. Exploración

El jugador explora un oscuro y opresivo pueblo abandonado, donde cada rincón esconde un misterio.

1.1.2. Combate

El jugador se enfrenta a entidades sobrenaturales utilizando una combinación de armas improvisadas y habilidades especiales.

1.1.3. Progresión de personajes

El personaje principal evoluciona a través de la adquisición de nuevas habilidades y mejoras físicas mediante la experiencia obtenida al completar misiones y derrotar enemigos.

1.1.4. Misiones

El juego incluye misiones principales que avanzan la trama y misiones secundarias que ofrecen recompensas adicionales y profundizan en la historia del pueblo.

1.1.5. Interacción social

El jugador puede interactuar con los pocos personajes no jugables (NPCs) que se encuentran en el juego, algunos de los cuales pueden ser hostiles o amistosos.

1.1.6. Recolección y personalización

El jugador puede recolectar objetos clave y pistas, así como personalizar su inventario y equipo para enfrentar mejor los desafíos del juego.

1.1.7. Puzzles y mini-juegos

El juego presenta una variedad de puzzles y desafíos mentales que el jugador debe resolver para avanzar en la historia.

2. Especificaciones técnicas

2.1. Forma técnica

2.1.1. Estilo de arte

Arte realista y sombrío, con un enfoque en la atmósfera y el detalle ambiental.

2.1.2. Vista

Vista en primera persona para mayor inmersión.

2.1.3. Plataformas

PC, PlayStation, Xbox

2.1.4. Lenguaje

El juego se desarrolla en varios idiomas, incluyendo inglés y español.

2.1.5. Dispositivos

El juego es compatible con teclado y ratón, así como con controles de consola.

3. Jugabilidad

3.1. Esquema de jugabilidad

3.1.1. Abrir la aplicación del juego

El jugador inicia el juego desde el escritorio o menú principal de la consola.

3.1.2. Opciones del juego

El menú principal incluye opciones para ajustar la configuración del juego, como gráficos, sonido y controles.

3.1.3. Sinopsis de la historia

El jugador toma el papel de Alex, un investigador paranormal que llega a un pueblo abandonado para descubrir la verdad detrás de las desapariciones y fenómenos extraños.

3.1.4. Modos

Modo Historia, que sigue la narrativa principal, y Modo Libre, donde el jugador puede explorar el pueblo y completar misiones secundarias.

3.1.5. Elementos del juego

Exploración, combate, recolección de objetos, resolución de puzzles y interacción con NPCs.

3.1.6. Niveles del juego

El juego está dividido en capítulos que representan diferentes áreas del pueblo y etapas de la investigación.

3.1.7. Controles del jugador

El jugador se mueve con WASD o joystick, interactúa con objetos y personajes con el botón E o A, y utiliza armas y habilidades con botones específicos asignados.

3.1.8. Ganar

El jugador gana al completar todas las misiones principales y desentrañar el misterio del pueblo.

3.1.9. Perder

El jugador pierde si su salud llega a cero, lo que lo obliga a reiniciar desde el último punto de control.

3.1.10. Fin

El juego concluye con una cinemática final que revela la verdad detrás de los eventos del pueblo.

3.1.11. ¿Por qué es todo esto divertido?

El juego combina exploración atmosférica, combate intenso y una narrativa intrigante, manteniendo al jugador inmerso y ansioso por descubrir más.

3.2. Características claves

3.2.1. Exploración de ambientes oscuros y opresivos

El diseño de niveles fomenta la exploración meticulosa y el descubrimiento de secretos.

3.2.2. Enfrentamientos con entidades sobrenaturales

El combate es desafiante y requiere estrategia y recursos limitados.

3.2.3. Progresión y desarrollo del personaje

El jugador mejora sus habilidades y obtiene nuevas herramientas a lo largo del juego.

3.2.4. Misiones principales y eventos secundarios

Las misiones principales avanzan la historia, mientras que los eventos secundarios ofrecen profundidad adicional y recompensas.

3.2.5. Interacción con personajes no jugables

Las interacciones con NPCs pueden cambiar el curso de la historia y proporcionar información valiosa.

3.2.6. Colección de objetos clave y pistas

El jugador debe recolectar y utilizar objetos y pistas para resolver puzzles y avanzar en la trama.

3.2.7. Puzzles y desafíos mentales

Los puzzles son variados y requieren pensamiento crítico y observación.

3.2.8. Estilo de arte realista y sombrío

El arte contribuye a la atmósfera inquietante y la inmersión del jugador.

3.2.9. Narrativa envolvente y misteriosa

La historia es rica y llena de giros inesperados que mantienen al jugador intrigado.

4. Documento de diseño

4.1. Directrices de diseño

4.1.1. Restricciones creativas

Mantener un tono coherente de terror psicológico y sobrenatural.

4.1.2. Objetivos generales del diseño

Crear una experiencia inmersiva que combine exploración, combate y narrativa para mantener al jugador involucrado.

4.2. Definiciones del diseño del juego

4.2.1. Objetivo del juego

Resolver el misterio del pueblo y descubrir la verdad detrás de los eventos sobrenaturales.

4.2.2. Cómo gana el jugador

El jugador gana al completar todas las misiones principales y obtener todas las piezas clave de la historia.

4.2.3. Cómo pierde el jugador

El jugador pierde si su salud se agota, lo que requiere volver al último punto de control.

4.2.4. Transiciones entre niveles

Cada capítulo termina con una transición cinemática que lleva al jugador al siguiente área del pueblo.

4.2.5. Enfoque principal de la jugabilidad

La jugabilidad se centra en la exploración, el combate estratégico y la resolución de puzzles.

4.3. Diagrama de flujo del juego

Diagrama que muestra la progresión del jugador a través de los capítulos y misiones principales del juego.

4.4. Definición del jugador

4.4.1. Descripción rápida del jugador

Alex, un investigador paranormal determinado a descubrir la verdad.

4.4.2. Propiedades del jugador

El jugador tiene una combinación de salud, energía y habilidades especiales.

4.4.3. Recompensas para el jugador

Recompensas incluyen nuevas habilidades, armas y piezas clave de la historia.

4.5. Propiedades del jugador

4.5.1. Salud

Indicador de la vida del jugador, que se reduce al recibir daño.

4.5.2. Armas

El jugador puede encontrar y utilizar diversas armas, desde objetos improvisados hasta armas sobrenaturales.

4.5.3. Acciones

El jugador puede moverse, interactuar con el entorno, atacar y usar habilidades especiales.

4.5.4. Energía

Recurso utilizado para realizar acciones especiales y habilidades.

4.5.5. Experiencia

Obtenida al completar misiones y derrotar enemigos, utilizada para mejorar habilidades.

4.5.6. Nivel

Indica el progreso del jugador y desbloquea nuevas habilidades y mejoras.

4.5.7. Estadísticas

Incluyen atributos como fuerza, agilidad y resistencia, que afectan el rendimiento del jugador en combate y exploración.

4.6. Interfaz de usuario

Diseño de la interfaz que incluye HUD, menús y sistemas de inventario.