



## Game Design Document (GDD)

### Título del juego

### Reencuentro en el Cielo

Fecha: 30/06/2024

### Contenido

1. Visión General del Juego .....	2
1.1. Descripción .....	2
1.2. Objetivo .....	2
1.3. Género .....	2
1.4. Plataformas .....	2
1.5. Público Objetivo .....	2
1.6. Inspiración e Influencias .....	2
1.7. Modelo de negocio .....	2
2. Mecánicas del Juego .....	2
2.1. Descripción General de la Jugabilidad .....	2
2.2. Controles .....	2
2.3. Mecánicas .....	2
3. Mundo del Juego .....	3
3.1. Historia .....	3
3.2. Descripción del Mundo .....	3
3.3. Mapas y Niveles .....	3
3.4. Personajes .....	3
4. Estética del Juego .....	3
4.1. Estilo Visual .....	3
4.2. Diseño de Personajes .....	3
4.3. Diseño de Niveles .....	4



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL  
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS  
(RRA) SOFTWARE  
DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS (ISWD823)**

---

## **1. Visión General del Juego**

### **1.1. Descripción**

"Reencuentro en el Cielo" es un juego de plataformas en 2D donde los jugadores controlan a un perrito llamado Rex que ha fallecido y se encuentra en el cielo. Su dueño, con la ayuda de una lámpara mágica, desea volver a ver a su querido perro. El jugador debe guiar al perrito a través de un único nivel lleno de obstáculos y objetos especiales para reunirse con su dueño.

### **1.2. Objetivo**

El objetivo del juego es superar todos los obstáculos en el cielo y llegar hasta el dueño del perrito para finalizar el juego.

### **1.3. Género**

Plataformas, Aventura

### **1.4. Plataformas**

PC

### **1.5. Público Objetivo**

El juego está dirigido a jugadores de todas las edades, especialmente aquellos que disfrutan de juegos de plataformas con una narrativa emocional.

### **1.6. Inspiración e Influencias**

El juego se inspira en títulos como "Ori and the Blind Forest" y "Celeste" por su jugabilidad de plataformas y su narrativa emocional.

### **1.7. Modelo de negocio**

Gratuito con opción a donaciones.

## **2. Mecánicas del Juego**

### **2.1. Descripción General de la Jugabilidad**

El jugador controla al perrito, navegando por el cielo, evitando obstáculos, recogiendo huesos para aumentar la velocidad, evitando chocolates que disminuyen la velocidad y cambian el color del perrito, y esquivando la muerte que reinicia el nivel.

### **2.2. Controles**

- Movimiento: Flechas del teclado o WASD

### **2.3. Mecánicas**

- **Movimiento:** El perrito puede moverse a la izquierda, derecha, arriba y abajo para evitar obstáculos.

- **Recolección de Huesos:** Aumenta la velocidad del perrito.

- **Contacto con Chocolate:** Disminuye la velocidad del perrito y cambia su color.



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**  
**(RRA) SOFTWARE**  
**DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS (ISWD823)**

---

- **Contacto con la Muerte:** Reinicia el nivel.
- **Contacto con la Persona:** Finaliza el juego y muestra el mensaje "Juego finalizado".

### **3. Mundo del Juego**

#### **3.1. Historia**

Rex, un perrito juguetón y aventurero, vivió una vida plena junto a su dueño. Sin embargo, un día, Rex fallece y asciende al cielo, un lugar hermoso pero lleno de retos. Su dueño, afligido, encuentra una lámpara mágica en un bosque encantado. Al frotarla, se le concede un deseo: volver a ver a Rex. El genio de la lámpara le explica que Rex debe superar pruebas en el cielo para poder reencontrarse con él. Rex, determinado a volver a ver a su dueño, se embarca en una aventura a través del cielo, enfrentándose a obstáculos y recogiendo huesos mientras esquivo los peligros.

#### **3.2. Descripción del Mundo**

El juego se desarrolla en un mundo celestial lleno de nubes y paisajes oníricos. El cielo está lleno de plataformas flotantes y peligros que el perrito debe sortear.

#### **3.3. Mapas y Niveles**

El juego cuenta con un único nivel diseñado con detalle, lleno de plataformas, obstáculos y objetos interactivos.

#### **3.4. Personajes**

- **Perrito:** El personaje principal que el jugador controla.
- **Dueño:** Aparece al final del nivel, esperando la llegada del perrito.
- **Muerte:** Un obstáculo que ralentiza al perrito y reinicia el nivel.
- **Persona:** Marca el final del juego cuando el perrito llega a ella.

### **4. Estética del Juego**

#### **4.1. Estilo Visual**

El estilo visual es colorido y etéreo, con un ambiente celestial y onírico. Los gráficos son dibujados a mano y los colores son suaves y cálidos para crear una sensación de paz y esperanza.

#### **4.2. Diseño de Personajes**

- **Perrito:** De apariencia amigable y adorable, con animaciones fluidas que reflejan su estado (normal, lento por el chocolate, etc.).
- **Dueño:** Representado con un aspecto cálido y afectuoso y con una apariencia celestial que simboliza el reencuentro y el final del juego.
- **Muerte:** Una figura oscura y nebulosa que representa un obstáculo en el camino del perrito.



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL  
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS  
(RRA) SOFTWARE  
DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS (ISWD823)**

---

### **4.3. Diseño de Niveles**

El único nivel del juego está diseñado con múltiples plataformas y obstáculos. Hay huesos y chocolates colocados estratégicamente para desafiar al jugador y añadir dinamismo a la jugabilidad. El nivel culmina con el reencuentro del perrito con su dueño, proporcionando un cierre emotivo a la historia.