

# GAME DESIGN DOCUMENT



## MUNDO DE SUEÑOS

VERSIÓN DEL DOCUMENTO 1.0

**Escrito por:**

Ismael Toaquiza y Gabriela Manobanda

**Fecha de publicación:** 29/06/2024

**Numero de versión:** 1.0

## **CONTENIDO**

|  |          |
|--|----------|
| <b>INTRODUCCIÓN .....</b>  | <b>3</b> |
| <b>OBJETIVOS DEL JUEGO .....</b>                                   | <b>3</b> |
| <b>DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA HISTORIA.....</b>                     | <b>4</b> |
| <b>CARACTERÍSTICAS CLAVE / PUNTOS DE VENTA ÚNICOS (USPs) .....</b> | <b>4</b> |
| <b>GÉNERO DEL JUEGO .....</b>                                      | <b>5</b> |
| <b>CONTROLES DEL JUEGO .....</b>                                   | <b>5</b> |
| <b>PLATAFORMA.....</b>   | <b>5</b> |
| <b>AUDIENCIA OBJETIVO .....</b>                                    | <b>6</b> |
| <b>MODELO DE NEGOCIO.....</b>                                      | <b>6</b> |
| <b>MECÁNICAS DEL JUEGO .....</b>                                   | <b>6</b> |
| <b>NIVELES DEL JUEGO .....</b>                                     | <b>7</b> |

## INTRODUCCIÓN

**Breve contexto sobre el juego:** "Mundo de Sueños" es un juego de aventura y puzles en el que los jugadores pueden viajar entre el mundo real y el mundo de los sueños. Esta dualidad de mundos permite una jugabilidad rica y variada, ofreciendo desafíos únicos y una narrativa envolvente.

**Propósito y objetivo del documento:** Este documento de diseño de juego tiene como objetivo proporcionar una visión clara y detallada de "Mundo de Sueños". Se describirán los aspectos principales del juego, incluyendo su historia, mecánicas, características clave y requerimientos técnicos.

**Perspectiva general del juego:** "Mundo de Sueños" se centra en la habilidad del protagonista para alternar entre dos mundos paralelos: el mundo real y el mundo de los sueños. En el mundo de los sueños, las reglas de la física son alteradas, permitiendo al jugador volar, caminar por paredes y más. En el mundo real, los jugadores recolectan objetos que mejoran sus habilidades en el mundo de los sueños.

## OBJETIVOS DEL JUEGO

**Objetivo principal:** El objetivo principal de "Mundo de Sueños" es que el jugador, como el protagonista Alex, desentrañe los misterios de los dos mundos, real y de sueños, completando una serie de puzles y desafíos para restaurar el equilibrio entre ellos.

### **Objetivos secundarios:**

- **Recolectar objetos en el mundo real:** Encontrar y recolectar objetos específicos que desbloquean habilidades en el mundo de los sueños.
- **Resolver puzles en ambos mundos:** Utilizar las habilidades especiales del mundo de los sueños para resolver puzles que afectan ambos mundos.
- **Superar obstáculos y enemigos:** Enfrentar y superar obstáculos y enemigos que representan los miedos y ansiedades de Alex.
- **Descubrir la historia:** A medida que avanza el juego, los jugadores descubrirán la historia de Alex y el origen del misterioso artefacto que le permite viajar entre los mundos.

## **DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA HISTORIA**

### **Detalles sobre la historia y la ambientación del juego:**

El protagonista, Alex, descubre la capacidad de viajar al mundo de los sueños a través de un misterioso artefacto. En su viaje, Alex debe desentrañar los secretos de ambos mundos, resolver puzzles y enfrentarse a enemigos que habitan en sus sueños y pesadillas. La historia se desenvuelve en una ciudad contemporánea en el mundo real y un paisaje surrealista y onírico en el mundo de los sueños.

### **Mecánicas principales de juego:**

- Alternar entre el mundo real y el mundo de los sueños para resolver puzzles.
- En el mundo de los sueños, las reglas de la física se alteran, permitiendo habilidades especiales como volar y caminar por paredes.
- Recolección de objetos en el mundo real que afectan las habilidades del jugador en el mundo de los sueños.
- Resolución de puzzles que requieren el uso de habilidades de ambos mundos.

**Visión general de la jugabilidad y la experiencia del jugador:** Los jugadores se sumergirán en una narrativa profunda y atmosférica, explorando paisajes detallados y resolviendo puzzles ingeniosos. La alternancia entre dos mundos ofrecerá una jugabilidad dinámica, manteniendo a los jugadores constantemente desafiados y comprometidos.

## **CARACTERÍSTICAS CLAVE / PUNTOS DE VENTA ÚNICOS (USPs)**

### **Aspectos distintivos que hacen que el juego se destaque:**

- Dualidad de mundos: la capacidad de alternar entre el mundo real y el mundo de los sueños para resolver puzzles.
- Física alterada en el mundo de los sueños: habilidades especiales como volar y caminar por paredes.
- Gráficos contrastantes: estilo onírico y surrealista en el mundo de los sueños, y realista en el mundo real.

### **Elementos innovadores o únicos en comparación con otros juegos similares:**

- Mecánica de alternancia de mundos en tiempo real.
- Interacción entre objetos recolectados en el mundo real y habilidades en el mundo de los sueños.
- Narrativa envolvente y profunda que se desarrolla a través de ambos mundos.

### **Razones por las cuales los jugadores deberían estar interesados en el juego:**

- Experiencia de juego única y variada gracias a la alternancia de mundos.
- Desafíos y puzzles creativos que utilizan habilidades especiales.
- Historia intrigante y personajes bien desarrollados.

### **GÉNERO DEL JUEGO**

**Categoría o tipo de juego al que pertenece:** Aventura y Puzzles.

**Descripción del estilo de juego y las mecánicas predominantes:** El juego combina elementos de aventura y resolución de puzzles, con una fuerte narrativa y exploración. Los jugadores deben usar su ingenio para alternar entre mundos y resolver desafíos.

### **CONTROLES DEL JUEGO**

#### **Controles para PC:**

- **Movimiento:** WASD o teclas de flechas.
- **Alternar mundos:** Tecla "Q".
- **Interacción:** Tecla "E".
- **Saltar:** Barra espaciadora.
- **Habilidades especiales (en el mundo de los sueños):** Teclas numéricas 1-4 para seleccionar habilidades.
- **Inventario:** Tecla "I".

### **PLATAFORMA**

**Plataformas compatibles:** PC

#### **Requisitos técnicos o especificaciones para la plataforma: PC**

- Sistema Operativo: Windows 10
- Procesador: Intel Core i5 o equivalente
- Memoria: 8 GB de RAM
- Gráficos: NVIDIA GTX 970 o equivalente
- Almacenamiento: 20 GB de espacio disponible

## AUDIENCIA OBJETIVO

- Jugadores de 12 años en adelante
- Fans de juegos de aventura y puzzles
- Interesados en narrativas oníricas y surrealistas

## MODELO DE NEGOCIO

- Compra única del juego
- Contenido descargable (DLC) con nuevos niveles y habilidades
- Microtransacciones opcionales para mejoras estéticas

## MECÁNICAS DEL JUEGO

### **Mecánicas de la plataforma**

- Alternar entre mundos: Jugador puede cambiar entre el mundo real y el mundo de los sueños
- Volar y caminar por paredes en el mundo de los sueños
- Recolección de objetos en el mundo real que afectan habilidades en el mundo de los sueños

### **Puertas**

- Accionadas por manivela/interruptor: Ejemplo de puerta secreta en una mazmorra
- Accionadas por llave: Necesario encontrar la llave específica para abrir
- Rompible: Puertas que se pueden destruir con habilidades especiales
- Pestillo: Sensibles al movimiento del jugador

### **Teleportación**

- Descripción: Portales que transportan al jugador entre ubicaciones
- Efectos: Partículas y luces para indicar activación
- Ayuda de navegación: Mapas que muestran ubicaciones de los portales

### **Checkpoints**

- Puntos de guardados automáticos distribuidos estratégicamente en los niveles

### **Objetos rompibles**

Cajas, muebles, hierba

- Rompibles con armas o habilidades
- Algunos ítems pueden reducir la eficiencia o causar explosiones

### **Objetos no rompibles**

Estatuas, estructuras sólidas

- Imagen de referencia: Estatuas antiguas
- Pueden reducir la eficiencia del jugador al interactuar con ellas

## Objetos Puzzle

- Bloques empujables, llaves
- Interacción: Empujar, recoger y usar para resolver puzles

## Interruptores

- Interruptores de presión, palancas
- Interacción: Activar/desactivar para abrir puertas o activar mecanismos

## NIVELES DEL JUEGO

### Bosque Encantado

- **Descripción:** Nivel introductorio que familiariza al jugador con las mecánicas básicas del juego, como moverse, saltar y alternar entre el mundo real y el mundo de los sueños. El bosque está lleno de árboles gigantes, ríos y criaturas mágicas.
- **Objetivo:** Guiar al jugador de un punto A a un punto B, encontrando una llave mágica que desbloquea el camino hacia el siguiente nivel.
- **Recompensa:** Espada mágica que permite al jugador destruir ciertos obstáculos y enemigos.
- **Principales modos de juego:** Exploración, sigilo y plataformas.
- **Sub-juegos:** Mini-juegos de recolección de flores mágicas y puzzles de lógica para abrir caminos secretos.
- **Enemigos:** Criaturas del bosque, como lobos mágicos y espíritus guardianes.
- **Guías de estilo visual:**
  - Inspiraciones visuales: Bosques de fantasía con árboles luminosos y ríos de agua cristalina.
  - Hora del día: Amanecer, con una iluminación suave y colores cálidos.
  - Guía de color: Verdes intensos, marrones terrosos y toques de luz dorada.
- **Música:** Melodías suaves con instrumentos de cuerda y sonidos ambientales del bosque.

### Ciudad Abandonada

- **Descripción:** Nivel urbano con estructuras en ruinas y calles desiertas. El jugador debe encontrar y activar varios interruptores para restaurar la energía en la ciudad y avanzar.
- **Objetivo:** Encontrar y activar todos los interruptores escondidos en la ciudad para desbloquear el acceso a nuevas áreas y obtener una habilidad especial.
- **Recompensa:** Habilidad de teleportación corta que permite al jugador atravesar obstáculos inaccesibles.

- **Principales modos de juego:** Exploración, plataformas y puzzles.
- **Sub-juegos:** Desafíos de tiempo para activar interruptores en un orden específico antes de que se cierre la puerta.
- **Enemigos:** Robots guardianes y drones de vigilancia.
- **Guías de estilo visual:**
  - Inspiraciones visuales: Ruinas urbanas y ciudades post-apocalípticas.
  - Hora del día: Tarde nublada, con una atmósfera sombría y colores apagados.
  - Guía de color: Grises oscuros, azules fríos y toques de rojo oxidado.
- **Música:** Tonos industriales y melancólicos con percusión metálica y ecos de maquinaria.

### Montaña Helada

- **Descripción:** Nivel en una montaña nevada con fuertes vientos y precipicios peligrosos. El jugador debe utilizar su habilidad de volar en el mundo de los sueños para cruzar grandes distancias y resolver puzzles de hielo.
- **Objetivo:** Alcanzar la cumbre de la montaña y derrotar al jefe guardián del hielo.
- **Recompensa:** Habilidad de caminar sobre superficies heladas sin resbalar.
- **Principales modos de juego:** Plataformas y combate.
- **Sub-juegos:** Mini-juegos de escalada y desafíos de equilibrio en superficies heladas.
- **Enemigos:** Hombres de hielo y criaturas voladoras.
- **Guías de estilo visual:**
  - Inspiraciones visuales: Paisajes de montaña invernales con glaciares y cuevas de hielo.
  - Hora del día: Mediodía, con una iluminación fría y reflejos brillantes en la nieve.
  - Guía de color: Blancos puros, azules helados y grises pálidos.
- **Música:** Composiciones épicas con coros y cuerdas, acompañadas de sonidos de viento y crujidos de hielo.

### Desierto Místico

- **Descripción:** Nivel en un vasto desierto con dunas de arena y ruinas antiguas. El jugador debe encontrar oasis para recuperar energía y descubrir secretos escondidos en las ruinas.
- **Objetivo:** Sobrevivir al calor del desierto, resolver puzzles de arena y encontrar el amuleto del tiempo.
- **Recompensa:** Habilidad de ralentizar el tiempo para superar obstáculos rápidamente.
- **Principales modos de juego:** Exploración, puzzles y combate.
- **Sub-juegos:** Carreras contra el tiempo para llegar a los oasis antes de deshidratarse.
- **Enemigos:** Escorpiones gigantes y guardianes de arena.



- **Guías de estilo visual:**
  - Inspiraciones visuales: Desiertos místicos y ruinas antiguas.
  - Hora del día: Atardecer, con colores cálidos y sombras largas.
  - Guía de color: Dorados, naranjas y marrones cálidos.
- **Música:** Ritmos tribales con tambores y flautas, acompañados de sonidos de viento y arena.

## Castillo de los Sueños

- **Descripción:** Nivel final ambientado en un castillo surrealista con estructuras flotantes y corredores infinitos. El jugador debe enfrentarse al jefe final y restaurar el equilibrio entre los mundos.
- **Objetivo:** Derrotar al jefe final y resolver el conflicto entre el mundo real y el mundo de los sueños.
- **Recompensa:** Conclusión de la historia y desbloqueo de un modo de juego extra.
- **Principales modos de juego:** Combate y puzzles avanzados.
- **Sub-juegos:** Enigmas que requieren el uso combinado de todas las habilidades adquiridas a lo largo del juego.
- **Enemigos:** Guardias del castillo y el jefe final.
- **Guías de estilo visual:**
  - Inspiraciones visuales: Arquitectura surrealista y elementos oníricos.
  - Hora del día: Noche estrellada, con una atmósfera mágica y etérea.
  - Guía de color: Azules profundos, violetas y blancos brillantes.
- **Música:** Composiciones orquestales con coros y melodías misteriosas.
  - **Ejemplo:** Archivos de sonido de puertas chirriantes, pasos en mármol y ecos en corredores largos.