

**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**



**Integrantes:**

Otavalo Andy

Ramon Jackson

**Fecha:**

30/06/2024



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

## **Contenido**

Documento de Diseño del Juego.....	4
Título del Juego: .....	4
Género: .....	4
Plataformas: .....	4
Descripción del Juego:.....	4
Game Mechanics .....	7
Jugabilidad Principal .....	8
Exploración .....	8
Resolución de Rompecabezas .....	8
Combate .....	8
Controles .....	9
Movimiento .....	9
Interacción .....	9
Progresión del Jugador: .....	9
Niveles.....	10
Habilidades .....	10
Historia, Ambientación y Personajes .....	10
Historia: .....	10
Ambientación: .....	11
Personajes Principales: .....	13



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

**Historial de versiones**

<b>Versión</b>	<b>Fecha</b>	<b>Responsables</b>
1.0	30/06/2024	Leonel Otavalo, Jackson Ramón



ESCUELA POLITECNICA NACIONAL  
FACULTAD DE SISTEMAS  
INGENIERIA DE SOFTWARE

---

# Documento de Diseño del Juego

## Título del Juego:

El Laberinto de los Sueños

## Género:

Shooter y aventura

## Plataformas:

PC y consolas

## Descripción del Juego:

El Laberinto de los Sueños es una experiencia inmersiva que combina acción trepidante, exploración surrealista y rompecabezas desafiantes en un mundo donde los sueños y las pesadillas cobran vida. Los jugadores se embarcan en una aventura única a través de paisajes fantásticos, utilizando armas y habilidades oníricas para superar obstáculos y enfrentar criaturas de pesadilla. A medida que avanzan, descubren la verdad detrás de un sueño recurrente y enigmático, desentrañando una narrativa profunda y emocional.

El laberinto de los sueños promete una experiencia de juego única que dará la oportunidad de explorar y conocer todas sus características clave que lo hacen distinto de los demás juegos que hay en el mercado, a continuación, se describen algunas de las características clave del juego.

- **Surreal Combat Mechanics:**

- **Dream Weapons:** Los jugadores utilizan armas no convencionales que reflejan la naturaleza surrealista del mundo de los sueños. Por ejemplo:
  - **Paraguas de Luz:** Un paraguas que dispara rayos de luz para atacar a los enemigos y puede abrirse para crear un escudo de luz temporal.
  - **Reloj de Tiempo:** Un reloj de bolsillo que detiene el tiempo brevemente, permitiendo a los jugadores moverse libremente mientras todo lo demás está congelado.
  - **Pincel Mágico:** Un pincel que puede dibujar y crear plataformas temporales, permitiendo a los jugadores alcanzar áreas inaccesibles o evadir ataques.
- **Special Abilities:** Habilidades basadas en la manipulación del sueño que permiten a



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

los jugadores adaptarse a las condiciones cambiantes del entorno y los enemigos:

- **Vuelo Temporal:** Permite a los jugadores volar por breves períodos, ideal para evadir ataques o alcanzar lugares elevados.
- **Teletransportación:** Permite a los jugadores desplazarse instantáneamente a corta distancia, útil para esquivar ataques y atravesar barreras.
- **Control del Entorno:** Habilidad para alterar el entorno a su favor, como mover objetos, crear barreras o desactivar trampas.
- **Exploration of Surreal Environments:**
  - **Fantastical Landscapes:** Cada nivel del juego es un sueño distinto con paisajes que desafían la física y la lógica:
    - **Bosques Flotantes:** Árboles gigantes que levitan en el aire, con plataformas móviles y criaturas etéreas. Los jugadores deben saltar entre plataformas flotantes y resolver puzzles para avanzar.
    - **Ciudades al Revés:** Edificios y calles que desafían la gravedad, donde los jugadores caminan por paredes y techos, y usan espejos que distorsionan la realidad para encontrar caminos ocultos.
    - **Océanos en el Cielo:** Cuerpos de agua que flotan en el aire, con islas flotantes y caminos de agua que desafían la física. Los jugadores nadan y bucean entre las nubes para descubrir secretos.
  - **Environment Interaction:** Los jugadores pueden interactuar con el entorno de maneras únicas, resolviendo puzzles que afectan directamente la navegación y el combate:
    - **Manipulación de la Gravedad:** Cambiar la dirección de la gravedad para caminar por paredes y techos.
    - **Transformación del Entorno:** Usar habilidades para alterar el entorno, como crecer plantas gigantes para crear puentes o congelar ríos para caminar sobre ellos.
- **Nightmare Creatures:**
  - **Surreal Enemies:** Los enemigos son manifestaciones de miedos y ansiedades, con



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

diseños que reflejan el tono surrealista del juego:

- **Sombras Amorfas:** Criaturas hechas de sombra que cambian de forma y tamaño, atacando desde diferentes ángulos y usando la oscuridad a su favor.
- **Fusiones de Animales:** Criaturas que combinan partes de diferentes animales, como un león con alas de águila o un pez con patas de araña, que presentan desafíos únicos en combate.
- **Dream Bosses:** Cada nivel culmina con un jefe que representa un miedo profundo del protagonista, requiriendo una combinación de combate y resolución de puzzles para derrotarlos:
  - **El Guardián del Tiempo:** Un reloj gigante que manipula el tiempo, obligando a los jugadores a luchar en diferentes momentos temporales y resolver puzzles para debilitarlo.
  - **La Bestia de las Sombras:** Una criatura gigantesca que se mueve entre las sombras, obligando a los jugadores a usar la luz y las sombras a su favor.
- **Deep Narrative and Progression:**
  - **Story Unfolding:** La narrativa se desarrolla a través de fragmentos de recuerdos, interacciones con personajes oníricos y diarios escondidos. Cada nivel revela más sobre el pasado del protagonista y su conexión con los sueños recurrentes:
    - **Fragmentos de Recuerdos:** Objetos y escenas interactivas que revelan recuerdos olvidados del protagonista, proporcionando contexto y motivación para la historia.
    - **Interacciones con Personajes Oníricos:** Encuentros con figuras enigmáticas que ofrecen pistas y revelan detalles importantes de la trama.
  - **Decisions and Consequences:** Las decisiones tomadas en los sueños afectan la historia y los personajes, llevando a múltiples finales posibles:
    - **Decisiones Morales:** Elecciones que afectan el desarrollo de la trama y las relaciones con otros personajes, como ayudar a una figura onírica o ignorar su petición.
    - **Consecuencias de Acción:** Acciones que tienen repercusiones a largo plazo



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

en el juego, como liberar o capturar una criatura, que influye en eventos futuros y el final del juego.

- **Logic-Defying Puzzles:**

- **Dream Challenges:** Puzzles que juegan con la percepción y las leyes de la física:
  - **Cambio de Gravedad:** Puzzles donde los jugadores deben cambiar la dirección de la gravedad para avanzar.
  - **Planos de Existencia:** Mover objetos entre diferentes planos de existencia para resolver puzzles y abrir caminos.
- **Interactivity:** Puzzles integrados en el entorno que a menudo requieren habilidades de combate o manipulación de enemigos para resolverlos:
  - **Manipulación de Enemigos:** Usar enemigos para activar interruptores o desbloquear áreas.
  - **Combinar Habilidades:** Resolver puzzles combinando habilidades de vuelo, teletransportación y control del entorno.

- **Aesthetic and Sound Design:**

- **Visual Style:** Arte surrealista y psicodélico con colores vibrantes y formas abstractas:
  - **Estética de los Sueños:** Diseños que recuerdan a obras de arte surrealistas, con elementos distorsionados y colores vivos que crean una atmósfera onírica.
  - **Efectos Visuales:** Efectos visuales como distorsiones, cambios de color y transformaciones del entorno que reflejan la naturaleza cambiante de los sueños.
- **Sound Design:** Música y efectos de sonido etéreos que cambian según la situación y el estado del jugador:
  - **Música Atmosférica:** Composiciones musicales que varían entre melodías tranquilas y tensas, adaptándose al entorno y la acción.
  - **Efectos de Sonido Dinámicos:** Sonidos que cambian según las acciones del jugador, como susurros en el viento, pasos resonantes y ecos distorsionados que aumentan la inmersión.



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

### **Jugabilidad Principal**

La jugabilidad principal en *El Laberinto de los Sueños* se centra en la navegación y el combate dentro de un mundo de sueños con mecánicas únicas y surrealistas. Los jugadores experimentan una mezcla de exploración, resolución de rompecabezas y enfrentamientos dinámicos, utilizando una variedad de armas y habilidades oníricas.

#### **Exploración**

Explorar en *El Laberinto de los Sueños* es una experiencia inmersiva y visualmente impactante. Los jugadores descubrirán entornos fantásticos llenos de paisajes que desafían la lógica y la física. La exploración no solo implica moverse por el mundo, sino también interactuar con él de formas creativas:

- **Interacción Ambiental:** Manipulación de la gravedad, uso de espejos que distorsionan la realidad, y transformación del entorno mediante habilidades oníricas.
- **Puzles Integrados:** Los puzles están integrados en el paisaje, requiriendo una combinación de habilidades de observación y creatividad para resolverlos.
- **Descubrimiento de Secretos:** Los jugadores pueden encontrar objetos ocultos y áreas secretas que revelan fragmentos de la historia y ofrecen recompensas especiales.

#### **Resolución de Rompecabezas**

Los rompecabezas en *El Laberinto de los Sueños* desafían la percepción y la lógica de los jugadores:

- **Cambio de Gravedad:** Los jugadores deben cambiar la dirección de la gravedad para caminar por paredes y techos.
- **Manipulación del Tiempo:** Utilización de habilidades que alteran el flujo del tiempo para resolver rompecabezas, como detenerlo o acelerarlo.
- **Planos de Existencia:** Mover objetos entre diferentes planos de existencia para desbloquear nuevos caminos y resolver desafíos complejos.

#### **Combate**

El combate es una mezcla de estrategia y acción rápida, utilizando armas y habilidades oníricas únicas:





**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

- **Armas Oníricas:** Como el Paraguas de Luz, el Reloj de Tiempo y el Pincel Mágico, que permiten ataques y defensas creativas.
- **Habilidades Especiales:** Habilidades como Vuelo Temporal, Teletransportación y Control del Entorno ofrecen ventajas tácticas y estratégicas en combate.
- **Enemigos Surrealistas:** Los jugadores se enfrentan a criaturas que representan miedos y ansiedades, cada una con patrones de ataque únicos y desafiantes.

### **Controles**

Los controles son intuitivos y adaptados a cada plataforma, garantizando una interacción fluida y natural con el entorno y las mecánicas del juego:

- **Accesibilidad:** Los controles están diseñados para ser accesibles tanto para jugadores novatos como experimentados.
- **Personalización:** Opciones de personalización de controles para adaptarse a las preferencias del jugador.

### **Movimiento**

El movimiento en *El Laberinto de los Sueños* es libre y fluido, permitiendo a los jugadores explorar entornos tridimensionales con gran libertad:

- **Vuelo y Teletransportación:** Habilidades que permiten a los jugadores volar por breves períodos y teletransportarse a corta distancia, facilitando la navegación y la evasión de ataques.
- **Nado Aéreo:** En niveles como Océanos en el Cielo, los jugadores pueden nadar en cuerpos de agua suspendidos en el aire, añadiendo una dimensión adicional a la exploración.

### **Interacción**

La interacción con el entorno es clave para avanzar en el juego y resolver acertijos:

- **Manipulación del Entorno:** Los jugadores pueden mover objetos, crear barreras, desactivar trampas y alterar el entorno de maneras creativas.
- **Interacción con Personajes:** Encuentros con figuras oníricas que proporcionan pistas, fragmentos de la historia y asistencia en la resolución de puzzles.

### **Progresión del Jugador:**

A medida que los jugadores avanzan en el juego, desbloquean nuevas habilidades y armas, lo que



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

les permite enfrentar desafíos cada vez más difíciles:

- **Sistema de Progresión:** Los jugadores ganan puntos de experiencia y desbloquean habilidades y armas adicionales.
- **Árbol de Habilidades:** Un árbol de habilidades permite a los jugadores personalizar y mejorar sus capacidades, adaptándose a su estilo de juego preferido.

### **Niveles**

Cada nivel es un sueño único con desafíos y enemigos específicos, proporcionando una experiencia diversa y dinámica:

- **Diseño de Niveles:** Cada nivel está diseñado con una estética y mecánicas únicas que reflejan diferentes aspectos del subconsciente del protagonista.
- **Variedad de Desafíos:** Los niveles incluyen una mezcla de combate, exploración y resolución de rompecabezas, manteniendo la experiencia de juego fresca y emocionante.

### **Habilidades**

Las habilidades se basan en la manipulación del entorno y el control del tiempo, y se desbloquean progresivamente a lo largo del juego:

- **Habilidades Oníricas:** Habilidades como Vuelo Temporal, Teletransportación y Control del Entorno se desbloquean a medida que los jugadores avanzan, proporcionando nuevas formas de interactuar con el mundo y enfrentar desafíos.
- **Mejoras y Personalización:** Los jugadores pueden mejorar y personalizar sus habilidades, adaptándose a su estilo de juego y estrategia preferida.

### **Historia, Ambientación y Personajes**

#### **Historia:**

El Laberinto de los Sueños sigue la historia de Alex, un joven atrapado en un ciclo de sueños recurrentes que parecen más reales y peligrosos cada noche. Alex se da cuenta de que estos sueños no son meras fantasías, sino un reflejo de su subconsciente, revelando traumas pasados y miedos ocultos. A medida que explora este mundo onírico, descubre fragmentos de su pasado olvidado y se enfrenta a sus propios demonios.

La historia se desenvuelve a través de cinemáticas, diálogos con personajes enigmáticos y objetos interactivos como diarios y notas esparcidas por los niveles. Los jugadores deben juntar las piezas



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

del rompecabezas para entender la verdadera razón detrás del sueño recurrente de Alex y encontrar una manera de escapar antes de que la realidad y los sueños se fundan de manera irreversible.

**Ambientación:**

El juego se desarrolla en el Mundo de los Sueños, un reino vasto y cambiante compuesto de diferentes biomas oníricos:

**Bosques Flotantes:**

- **Descripción:** En los Bosques Flotantes, los árboles gigantes levitan en el aire, creando un paisaje etéreo y majestuoso. Las raíces de los árboles cuelgan como enredaderas, y plataformas móviles de madera flotan a diferentes alturas.
- **Mecánicas:**
  - **Plataformas Móviles:** Los jugadores deben saltar entre plataformas flotantes que se mueven en patrones impredecibles.
  - **Criaturas Eteréneas:** Encuentros con criaturas hechas de luz y sombra que pueden teletransportarse y atacar desde diferentes ángulos.
  - **Puzles de Enredaderas:** Usar las raíces colgantes para crear puentes y escaleras, resolviendo puzles ambientales.

**Ciudades al Revés:**

- **Descripción:** Estas ciudades desafían la gravedad, con edificios y calles al revés. Los jugadores caminan por paredes y techos, y las calles están llenas de espejos que distorsionan la realidad.
- **Mecánicas:**
  - **Caminatas Gravitacionales:** Cambiar la gravedad para caminar por techos y paredes, explorando la ciudad desde ángulos únicos.
  - **Espejos Distorsionantes:** Usar espejos para encontrar caminos ocultos y resolver puzles, ya que los reflejos muestran realidades alternativas.
  - **Enemigos Acrobáticos:** Enfrentarse a enemigos que también pueden cambiar la gravedad y moverse en patrones impredecibles.

**Océanos en el Cielo:**

- **Descripción:** Cuerpos de agua que flotan en el aire, con islas flotantes y caminos de agua



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

que desafían la física. Los jugadores nadan y bucean entre las nubes.

- **Mecánicas:**

- **Nado Aéreo:** Los jugadores pueden nadar a través de cuerpos de agua suspendidos en el cielo, explorando islas flotantes y cavernas acuáticas.
- **Caminos de Agua:** Crear y manipular caminos de agua para moverse entre plataformas y resolver puzzles.
- **Criaturas Marinas Voladoras:** Enfrentarse a criaturas que nadan y vuelan, añadiendo un desafío adicional al combate.

**Desiertos de Cristal:**

- **Descripción:** Paisajes de arena dorada y estructuras de cristal que reflejan y refractan la luz de maneras surrealistas.
- **Mecánicas:**
  - **Reflejos y Refracciones:** Usar la luz reflejada en los cristales para resolver puzzles y desbloquear caminos.
  - **Laberintos de Cristal:** Navegar por complejos laberintos de cristal que cambian de forma, desafiando la orientación y la percepción.
  - **Tempestades de Arena:** Enfrentarse a tormentas de arena que reducen la visibilidad y cambian el entorno, creando nuevos desafíos.

**Ruinas del Tiempo:**

- **Descripción:** Antiguas construcciones donde el tiempo fluye de manera no lineal, con relojes gigantes y puzzles temporales.
- **Mecánicas:**
  - **Manipulación del Tiempo:** Controlar el flujo del tiempo para resolver puzzles, como avanzar o retroceder en el tiempo para mover objetos y abrir caminos.
  - **Relojes Gigantes:** Interactuar con relojes gigantes para cambiar la hora y afectar el entorno.
  - **Desafíos Temporales:** Enfrentar enemigos y puzzles que requieren pensar en múltiples dimensiones temporales, como detener el tiempo para esquivar ataques o ralentizarlo para navegar por trampas complejas.



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

**Personajes Principales:**

- **Alex:**

- **Descripción:** Alex es el protagonista de la historia, un joven atrapado en sus propios sueños. Es un personaje multifacético, caracterizado por su curiosidad innata y valentía, pero también por una profunda lucha interna con traumas pasados y miedos que no ha logrado superar.
- **Background:** Antes de quedar atrapado en sus sueños, Alex llevaba una vida aparentemente normal, pero marcada por eventos traumáticos que dejaron cicatrices en su psique. Estos eventos incluyen la pérdida de seres queridos y experiencias de fracaso que han moldeado su carácter y sus miedos internos.
- **Desarrollo de Personaje:** A lo largo del juego, Alex no solo enfrenta desafíos externos en forma de criaturas de pesadilla y puzzles, sino que también emprende un viaje de auto-descubrimiento. Desarrolla habilidades oníricas que reflejan su creciente control sobre sus sueños y su subconsciente, como volar brevemente, teletransportarse y controlar el entorno. Cada habilidad adquirida representa un paso más en su camino hacia la superación de sus miedos y traumas.
- **Apariencia:** Alex tiene una apariencia común, pero en el mundo de los sueños, su atuendo y apariencia cambian para reflejar el entorno onírico. Lleva ropa casual que se transforma en vestimentas más extravagantes y surrealistas a medida que avanza en su aventura.

- **La Sombra:**

- **Descripción:** La Sombra es el principal antagonista de Alex, una entidad misteriosa y cambiante que personifica sus miedos y ansiedades más profundos. Este personaje aparece en diferentes formas a lo largo del juego, adaptándose para representar las diversas facetas del miedo de Alex.
- **Manifestaciones:** En cada nivel, La Sombra se manifiesta de diferentes maneras, desde figuras oscuras y amorfas hasta criaturas monstruosas que desafían la lógica. Estos encuentros sirven como combates de jefes que culminan cada capítulo del juego.



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

- **Rol Narrativo:** La Sombra no solo es un enemigo físico, sino también un reflejo de la psique de Alex. A medida que Alex enfrenta y derrota a La Sombra en sus diversas formas, descubre fragmentos de su propio pasado y obtiene una comprensión más profunda de sus traumas.
- **Apariencia:** La Sombra cambia de forma con cada encuentro, pero siempre conserva un aspecto oscuro y amenazante. Su forma final combina elementos de todas sus manifestaciones anteriores, representando la totalidad de los miedos de Alex.
- **Guía Onírico:**
  - **Descripción:** El Guía Onírico es un personaje enigmático y cambiante que aparece para ayudar a Alex en su viaje. Este personaje representa la parte consciente de Alex que intenta guiarlo a través de sus pesadillas.
  - **Formas y Apariciones:** El Guía Onírico adopta diferentes formas dependiendo del nivel y el estado emocional de Alex, desde un anciano sabio hasta una criatura mágica. Su apariencia siempre es tranquilizadora y familiar, ofreciendo un contraste con los entornos hostiles.
  - **Funciones:** Proporciona pistas y consejos cruciales para resolver puzzles y avanzar en el juego. También sirve como un narrador parcial, revelando partes de la historia y dando contexto a los eventos que Alex experimenta.
  - **Rol Narrativo:** A medida que el juego avanza, se revela que el Guía Onírico es una manifestación del deseo de Alex de encontrar sentido y control en medio del caos de sus sueños. Representa la esperanza y la resiliencia de Alex para superar sus miedos.
- **Criaturas de Pesadilla:**
  - **Descripción:** Las Criaturas de Pesadilla son los enemigos que Alex encuentra en cada nivel. Estas criaturas son manifestaciones directas de sus miedos y traumas.
  - **Tipos de Criaturas:**
    - **Sombras Amorfas:** Criaturas hechas de oscuridad pura que pueden cambiar de forma y atacar desde cualquier dirección. Son rápidas y difíciles de anticipar.
    - **Bestias Fusionadas:** Monstruos que combinan partes de diferentes animales,



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

creando combinaciones grotescas y terroríficas. Estos enemigos tienen patrones de ataque impredecibles y requieren estrategias específicas para derrotarlos.

- **Manifestaciones Abstractas:** Criaturas que desafían la lógica y la física, como figuras que se descomponen en piezas geométricas y se reconfiguran en tiempo real.
- **Rol Narrativo:** Cada criatura de pesadilla tiene un significado simbólico relacionado con los miedos de Alex, y derrotarlas representa un pequeño triunfo sobre sus ansiedades.
- **Personajes Secundarios:**
  - **Descripción:** A lo largo de su viaje, Alex encuentra diferentes figuras oníricas que juegan roles secundarios pero significativos en la historia.
  - **Tipos de Personajes:**
    - **Aliados:** Figuras amistosas que ofrecen ayuda, como curar heridas, proporcionar información valiosa o desbloquear nuevas habilidades. Estos personajes pueden ser otros soñadores atrapados, entidades benevolentes del mundo onírico o manifestaciones de recuerdos felices de Alex.
    - **Obstáculos:** Personajes que representan obstáculos adicionales, como guardianes de áreas importantes o entidades que plantean desafíos morales. Pueden ser figuras antagonistas que desafían a Alex con acertijos o pruebas.
    - **Figuras Misteriosas:** Personajes que ofrecen fragmentos de la historia y pistas crípticas, ayudando a Alex a reconstruir el pasado y entender el origen de sus sueños recurrentes.
  - **Rol Narrativo:** Los personajes secundarios enriquecen la narrativa al proporcionar diferentes perspectivas y desafíos. Cada interacción con ellos ofrece nuevas capas de la historia y revela más sobre el mundo de los sueños y la mente de Alex.