



Desarrollo de juegos interactivos

Game Design Document (GDD)

Nombres:

Nicolas Burbano

Fausto Román

Fecha:

25/06/2024

Tabla de contenidos

1. Información del juego	5
1.1. Elementos del juego	5
1.1.1. Exploración	5
1.1.2. Combate	5
1.1.3. Progresión de personajes	5
1.1.4. Misiones	5
1.1.5. Interacción social	5
1.1.6. Recolección y personalización	6
1.1.7. Puzzles y mini-juegos	6
2. Especificaciones técnicas	6
2.1. Forma técnica	6
2.1.1. Estilo de arte	6
2.1.2. Vista	6
2.1.3. Plataformas	6
2.1.4. Lenguaje	6
2.1.5. Dispositivos	6
3. Jugabilidad	7
3.1. Esquema de jugabilidad	7
3.1.1. Abrir la aplicación del juego	7
3.1.2. Opciones del juego	7
3.1.3. Sinopsis de la historia	7
3.1.4. Modos	7
3.1.5. Elementos del juego	7
3.1.6. Niveles del juego	8
3.1.7. Controles del jugador	8
3.1.8. Ganar	8
3.1.9. Perder	9
3.1.10. Fin	9
3.1.11. ¿Por qué es todo esto divertido?	9

3.2.	Características claves.....	9
3.2.1.	Exploración de mundos temáticos	9
3.2.2.	Combate estratégico por turnos	10
3.2.3.	Progresión y personalización de personajes	10
3.2.4.	Misiones principales y secundarias.....	10
3.2.5.	Interacción social y relación con NPCs	10
3.2.6.	Colección y personalización de waifus	10
3.2.7.	Puzzles y mini-juegos divertidos.....	10
3.2.8.	Estilo de arte de anime en 2D.....	11
3.2.9.	Narrativa envolvente	11
4.	Documento de diseño	11
4.1.	Directrices de diseño	11
4.1.1.	Restricciones creativas	11
4.1.2.	Objetivos generales del diseño	11
4.2.	Definiciones del diseño del juego	12
4.2.1.	Objetivo del juego.....	12
4.2.2.	Cómo gana el jugador	12
4.2.3.	Cómo pierde el jugador.....	12
4.2.4.	Transiciones entre niveles	13
4.2.5.	Enfoque principal de la jugabilidad	13
4.3.	Diagrama de flujo del juego	13
4.4.	Definición del jugador	13
4.4.1.	Descripción rápida del jugador	13
4.4.2.	Propiedades del jugador.....	13
4.4.3.	Recompensas para el jugador	14
4.5.	Propiedades del jugador.....	15
4.5.1.	Salud	15
4.5.2.	Armas	15
4.5.3.	Acciones	16

4.5.4.	Energía	16
4.5.5.	Experiencia	16
4.5.6.	Nivel.....	17
4.5.7.	Estadísticas	17
4.6.	Interfaz de usuario	17

1. Información del juego

Nombre del Juego: Waifu Quest: Otaku Legends

Género: RPG

Jugadores: 1 jugador

1.1. Elementos del juego

1.1.1. Exploración

- **Mundos Temáticos:** Los jugadores explorarán diversos mundos temáticos basados en diferentes géneros de anime (fantasía, ciencia ficción, mecha, etc.).
- **Descubrimiento de Secretos:** Los jugadores encontrarán áreas ocultas y secretos en cada nivel que ofrecen recompensas especiales.

1.1.2. Combate

- **Batallas por turnos:** Los jugadores participarán en combates por turnos contra enemigos utilizando habilidades especiales.
- **Invocación de Waifus:** Los jugadores pueden invocar a sus waifus para que luchen junto a ellos y realicen ataques conjuntos poderosos.
- **Enemigos y Jefes Finales:** Diversos enemigos y jefes finales con patrones de ataque únicos y estrategias específicas para derrotarlos.

1.1.3. Progresión de personajes

- **Subida de Nivel:** Ganar experiencia para subir de nivel y mejorar las estadísticas y habilidades del personaje.
- **Árbol de Habilidades:** Desbloquear y mejorar habilidades en un árbol de habilidades que permite personalizar el estilo de juego.
- **Equipamiento:** Recoger y equipar armas, armaduras y accesorios que mejoran las habilidades del personaje.

1.1.4. Misiones

- **Misiones Principales:** Completar misiones que avanzan la trama principal del juego.
- **Misiones Secundarias:** Realizar misiones secundarias para obtener recompensas adicionales y expandir la historia.

1.1.5. Interacción social

- **Diálogos con NPCs:** Interactuar con personajes no jugables (NPCs) para recibir misiones, obtener información y construir relaciones.

1.1.6. Recolección y personalización

- **Colección de Waifus:** Reclutar y coleccionar diferentes waifus, cada una con habilidades y características únicas.
- **Personalización de Personajes:** Personalizar la apariencia de los personajes y waifus con trajes y accesorios desbloqueables.
- **Objetos Coleccionables:** Recoger objetos coleccionables como figuras, mangas y otros artículos de merchandising que otorgan bonificaciones.

1.1.7. Puzzles y mini-juegos

- **Resolución de Puzzles:** Resolver puzzles para avanzar en la historia y desbloquear nuevas áreas.
- **Mini-Juegos:** Participar en mini-juegos divertidos y variados que ofrecen recompensas adicionales y entretenimiento.

2. Especificaciones técnicas

2.1. Forma técnica

2.1.1. Estilo de arte

Los gráficos 2D tendrán un estilo de arte anime, con personajes y entornos dibujados como pixel art que capturan la esencia vibrante y detallada de las series de anime.

2.1.2. Vista

Utilizará una vista elevada, en la que el movimiento de cámara seguirá al jugador de manera fluida, centrándose en el personaje principal y ajustándose automáticamente para mantener al jugador en el centro de la pantalla mientras explora el entorno y enfrenta a los enemigos.

2.1.3. Plataformas

PC

2.1.4. Lenguaje

C#

2.1.5. Dispositivos

PC

3. Jugabilidad

3.1. Esquema de jugabilidad

3.1.1. Abrir la aplicación del juego

- El jugador inicia lanzando la aplicación "Waifu Quest: Otaku Legends" en su PC.

3.1.2. Opciones del juego

- Menú Principal:
 - Iniciar Juego: Comenzar una nueva aventura.
 - Cargar Juego: Continuar desde un punto de progreso guardado.
 - Opciones: Ajustar configuraciones del juego (audio, video, controles).
 - Créditos: Ver los créditos del equipo de desarrollo.
 - Salir: Cerrar la aplicación del juego.

3.1.3. Sinopsis de la historia

- Premisa:
 - El jugador toma el rol de un Otaku en una misión para encontrar waifus dispersas a lo largo de varios mundos temáticos de anime. El objetivo es reunir un equipo poderoso para enfrentar una amenaza inminente que pone en peligro el universo del anime.

3.1.4. Modos

- Campaña para un jugador:
 - Experimentar la historia principal y completar misiones.
- Modo de exploración libre:
 - Explorar el mundo del juego libremente sin las restricciones de misiones.

3.1.5. Elementos del juego

- Exploración:
 - Mundos Temáticos: Los jugadores explorarán diversos mundos inspirados en diferentes géneros de anime (fantasía, ciencia ficción, mecha).
 - Descubrimiento de Secretos: Encontrar áreas ocultas y secretos que ofrecen recompensas especiales.
- Combate:
 - Batallas por turnos: Combates estratégicos utilizando habilidades especiales.
 - Invocación de Waifus: Invocar waifus para luchar junto a ti y realizar ataques conjuntos.
 - Enemigos y jefes finales: Enemigos y jefes con patrones de ataque únicos.
- Progresión de Personajes:

- Subida de Nivel: Ganar experiencia para mejorar estadísticas y habilidades.
- Árbol de Habilidades: Desbloquear y mejorar habilidades para personalizar el estilo de juego.
- Equipamiento: Recoger y equipar armas, armaduras y accesorios.
- Misiones:
 - Misiones Principales: Avanzar la trama principal del juego.
 - Misiones Secundarias: Quests adicionales para obtener recompensas y expandir la historia.
- Interacción Social:
 - Diálogos con NPCs: Interactuar con personajes no jugables para recibir misiones, obtener información y construir relaciones.
- Recolección y personalización:
 - Colección de Waifus: Coleccionar diferentes waifus con habilidades únicas.
 - Personalización de Personajes: Personalizar la apariencia con trajes y accesorios desbloqueables.
 - Objetos Coleccionables: Recoger objetos como figuras y mangas que otorgan bonificaciones.
- Puzzles y mini-juegos:
 - Resolución de puzzles: Resolver puzzles para avanzar en la historia y desbloquear nuevas áreas.
 - Mini-juegos: Participar en mini-juegos variados para recompensas adicionales y entretenimiento.

3.1.6. Niveles del juego

- Diseño de niveles:
 - Cada nivel representa un mundo temático de anime con desafíos y estéticas específicas.
 - Los niveles incluyen áreas ocultas y recompensas secretas que fomentan la exploración.

3.1.7. Controles del jugador

- Teclado:
 - Movimiento: WASD o teclas de flecha para navegar al personaje.
 - Acciones: Barra espaciadora para interacciones, E para inventario, Q para habilidades.
 - Combate: Teclas específicas asignadas para habilidades especiales e invocación de waifus.

3.1.8. Ganar

- Objetivos:

- Completar la historia principal derrotando al jefe final y salvando el universo del anime.
- Coleccionar todas las waifus y desbloquear todas las habilidades y equipamientos.

3.1.9. Perder

- Consecuencias:
 - Perder combates resulta en reaparecer en el último punto de control.
 - Algunas misiones pueden tener penalidades por fallar, requiriendo reintentos.

3.1.10. Fin

- Conclusión:
 - Una conclusión narrativa satisfactoria con una batalla final y la resolución de la misión principal.
 - Contenido post-juego y oportunidades de exploración.

3.1.11. ¿Por qué es todo esto divertido?

- Experiencia inmersiva:
 - La combinación de mundos vibrantes inspirados en anime y tramas envolventes crea una experiencia inmersiva.
- Profundidad estratégica:
 - El combate por turnos y la personalización de personajes ofrecen profundidad estratégica y rejugabilidad.
- Exploración y descubrimiento:
 - Secretos ocultos y coleccionables fomentan una exploración minuciosa.
- Conexión personal:
 - Las interacciones con waifus y NPCs crean una conexión personal con los personajes y el mundo del juego.
- Variedad:
 - Diversos elementos del juego, incluyendo combate, puzzles y mini-juegos, mantienen la jugabilidad fresca y emocionante.

3.2. Características claves

3.2.1. Exploración de mundos temáticos

- Explora diversos mundos inspirados en géneros de anime como fantasía, ciencia ficción y mecha.
- Descubre áreas ocultas y secretos que ofrecen recompensas especiales, fomentando la exploración y el descubrimiento.

3.2.2. Combate estratégico por turnos

- Participa en combates por turnos contra enemigos utilizando una variedad de habilidades especiales.
- Invoca a tus waifus para que luchen junto a ti, realizando poderosos ataques conjuntos.
- Enfrentate a enemigos únicos y jefes finales con patrones de ataque específicos y estrategias desafiantes.

3.2.3. Progresión y personalización de personajes

- Gana experiencia para subir de nivel y mejorar las estadísticas y habilidades de tu personaje.
- Desbloquea y mejora habilidades en un árbol de habilidades, permitiendo personalizar tu estilo de juego.
- Recoge y equipa armas, armaduras y accesorios que mejoran las habilidades y el rendimiento de tu personaje.

3.2.4. Misiones principales y secundarias

- Completa misiones que avanzan la trama principal del juego.
- Realiza misiones secundarias para obtener recompensas adicionales y expandir la historia.

3.2.5. Interacción social y relación con NPCs

- Interactúa con personajes no jugables (NPCs) para recibir misiones, obtener información y construir relaciones.
- Las decisiones durante estas interacciones pueden influir en tus relaciones con las waifus, desbloqueando habilidades únicas y escenas especiales.

3.2.6. Colección y personalización de waifus

- Recluta y colecciona diferentes waifus, cada una con habilidades y características únicas.
- Personaliza la apariencia de tus personajes y waifus con trajes y accesorios desbloqueables.

3.2.7. Puzzles y mini-juegos divertidos

- Resuelve puzzles para avanzar en la historia y desbloquear nuevas áreas.
- Participa en mini-juegos variados que ofrecen recompensas adicionales y entretenimiento.

3.2.8. Estilo de arte de anime en 2D

- Disfruta de gráficos en 2D con un estilo de arte anime vibrante y detallado, capturando la esencia de las series de anime.
- La vista elevada proporciona una perspectiva amplia y detallada del entorno y los combates.

3.2.9. Narrativa envolvente

- Sumérgete en una narrativa rica con escenas de diálogo y decisiones que afectan la historia y las relaciones con los personajes.
- Vive una experiencia de juego que combina acción, aventura y elementos de RPG en un mundo inspirado en el anime.

4. Documento de diseño

4.1. Directrices de diseño

4.1.1. Restricciones creativas

- Estilo de arte: Los gráficos deben mantenerse fieles a un estilo de arte anime en 2D, utilizando pixel art para capturar la esencia vibrante y detallada de las series de anime. Esto incluye personajes, entornos y efectos visuales que reflejen la estética del anime.
- Plataforma: El juego debe ser desarrollado exclusivamente para PC, asegurando compatibilidad y optimización en esta plataforma.
- Lenguaje de programación: El desarrollo del juego debe realizarse en C#, garantizando una implementación coherente y eficiente del código.
- Vista del juego: La vista elevada debe ser consistente en todo el juego, permitiendo una visión clara y fluida del entorno y los personajes.
- Combate y mecánicas de juego: El sistema de combate debe ser por turnos, con énfasis en estrategias y habilidades especiales. Las mecánicas de invocación de waifus y la progresión del personaje deben estar integradas de manera fluida y coherente.

4.1.2. Objetivos generales del diseño

- Inmersión y exploración: Crear un mundo vibrante y envolvente que invite a los jugadores a explorar diversos entornos temáticos inspirados en géneros de anime. La exploración debe ser recompensada con descubrimientos de secretos y áreas ocultas que ofrecen recompensas especiales.
- Profundidad y estrategia: Ofrecer un sistema de combate estratégico y por turnos que desafíe a los jugadores a utilizar habilidades especiales y tácticas para derrotar a enemigos y jefes finales. La personalización y progresión del personaje deben permitir una amplia variedad de estilos de juego.

- **Conexión y narrativa:** Desarrollar una narrativa rica y envolvente que se desarrolle a través de interacciones con NPCs y decisiones del jugador. Las relaciones con las waifus y otros personajes deben influir en la historia y desbloquear habilidades y escenas únicas.
- **Diversión y variedad:** Incluir una variedad de elementos de juego, como puzzles y mini-juegos, que mantengan la experiencia fresca y emocionante. La colección y personalización de waifus, así como los objetos coleccionables, deben añadir capas adicionales de diversión y profundidad.
- **Estilo y presentación:** Mantener un estilo de arte coherente y atractivo que capture la esencia del anime, proporcionando una experiencia visualmente agradable y consistente. La vista elevada debe asegurar que el jugador siempre tenga una visión clara y envolvente del mundo del juego.

4.2. Definiciones del diseño del juego

4.2.1. Objetivo del juego

El objetivo principal del jugador en "Waifu Quest: Otaku Legends" es embarcarse en una épica misión para encontrar waifus dispersas a lo largo de diversos mundos temáticos de anime. El jugador debe reunir un equipo poderoso para enfrentar y derrotar una amenaza inminente que pone en peligro el universo del anime.

4.2.2. Cómo gana el jugador

- **Completar la historia principal:** El jugador gana al completar todas las misiones principales y derrotar al jefe final, salvando el universo del anime.
- **Coleccionar todas las waifus:** Coleccionar todas las waifus disponibles en el juego, desbloqueando habilidades únicas y personalizaciones.
- **Mejorar el Personaje:** Subir de nivel y mejorar al personaje principal y a las waifus, desbloqueando todas las habilidades en el árbol de habilidades y equipando los mejores artefactos disponibles.

4.2.3. Cómo pierde el jugador

- **Derrotas en Combates:** Si el jugador pierde en combate, su personaje reaparecerá en el último punto de control. Algunas derrotas pueden requerir reintentarlo desde el inicio del nivel o misión.
- **Fallar en Misiones:** Algunas misiones pueden tener condiciones específicas que, si no se cumplen, resultarán en fallar la misión y necesitar reintentarlo.

4.2.4. Transiciones entre niveles

- Progresión lineal y exploración Libre: El jugador avanza de un nivel a otro completando misiones principales. Además, puede volver a niveles anteriores para explorar áreas no descubiertas y recolectar recompensas adicionales.
- Desbloqueo de nuevas áreas: Resolver puzzles y completar ciertas misiones desbloquea nuevas áreas y niveles dentro del juego, proporcionando acceso a nuevos desafíos y secretos.

4.2.5. Enfoque principal de la jugabilidad

- Exploración y descubrimiento: Fomentar la exploración de diversos mundos temáticos de anime, descubriendo secretos ocultos y recompensas especiales.
- Combate estratégico: Participar en combates por turnos utilizando habilidades especiales y estrategias para derrotar a enemigos y jefes finales.
- Progresión de personajes: Mejorar y personalizar al personaje principal y a las waifus, desbloqueando habilidades y equipamientos que permiten adaptarse a diferentes estilos de juego.
- Narrativa y relaciones: Desarrollar una rica narrativa a través de interacciones con NPCs y decisiones que afectan las relaciones y el desarrollo de la historia.
- Diversión y variedad: Incluir puzzles y mini-juegos que ofrecen desafíos adicionales y entretenimiento, manteniendo la experiencia de juego fresca y emocionante.

4.3. Diagrama de flujo del juego

4.4. Definición del jugador

4.4.1. Descripción rápida del jugador

- Rol del jugador: El jugador asume el rol de un Otaku en una misión para encontrar y reclutar waifus dispersas a lo largo de diversos mundos temáticos de anime.
- Objetivo principal: Completar misiones, derrotar enemigos y jefes finales, y salvar el universo del anime.
- Habilidades y estrategia: Utiliza habilidades especiales y estrategias en combate por turnos para avanzar en el juego.

4.4.2. Propiedades del jugador

- Experiencia (XP)
 - Definición: Ganada al completar misiones y derrotar enemigos.
 - Efecto: Acumular XP permite al jugador subir de nivel, mejorando las estadísticas y habilidades del personaje.
- Nivel
 - Definición: Indica el progreso del jugador en términos de poder y habilidades.

- Efecto: Cada nuevo nivel desbloquea puntos de habilidad que pueden ser usados en el árbol de habilidades.
- Salud (HP)
 - Definición: La cantidad de daño que el jugador puede recibir antes de ser derrotado.
 - Efecto: Mantener la salud alta es crucial para sobrevivir en combates. Puede ser restaurada mediante objetos y habilidades.
- Energía (EP)
 - Definición: Recurso utilizado para realizar habilidades especiales en combate.
 - Efecto: Gestionar bien la energía permite al jugador usar habilidades poderosas en momentos clave.
- Estadísticas
 - Definición: Incluyen fuerza, defensa, agilidad y magia, entre otras.
 - Efecto: Afectan directamente el desempeño en combate, influenciando el daño infligido y recibido, la velocidad de las acciones, y la efectividad de las habilidades mágicas.
- Habilidades
 - Definición: Conjunto de habilidades especiales que el jugador puede desbloquear y mejorar.
 - Efecto: Permiten realizar ataques especiales, defensas y otras acciones estratégicas en combate.
- Equipamiento
 - Definición: Armas, armaduras y accesorios que el jugador puede encontrar y equipar.
 - Efecto: Mejoran las estadísticas y habilidades del jugador, proporcionando ventajas adicionales en combate.

4.4.3. Recompensas para el jugador

- Pociones de salud
 - Efecto: Restauran un porcentaje de la salud del jugador.
 - Uso: Pueden ser usadas durante y fuera de combate para mantener la salud del personaje alta.
- Pociones de energía
 - Efecto: Restauran un porcentaje de la energía del jugador.
 - Uso: Permiten al jugador realizar habilidades especiales más frecuentemente.
- Objetos de equipamiento
 - Efecto: Mejoran las estadísticas del jugador (ej. aumento de defensa, incremento de fuerza).
 - Uso: Equipar nuevas armas, armaduras y accesorios proporciona ventajas estratégicas en combate.

- Puntos de habilidad
 - Efecto: Permiten al jugador desbloquear y mejorar habilidades en el árbol de habilidades.
 - Uso: Usados para personalizar y mejorar el conjunto de habilidades del jugador, adaptando su estilo de juego.
- Monedas del juego
 - Efecto: Permiten al jugador comprar objetos y mejoras en tiendas dentro del juego.
 - Uso: Utilizadas para adquirir pociones, equipamiento y otros objetos útiles.
- Objetos coleccionables
 - Efecto: Proporcionan bonificaciones adicionales y pueden desbloquear contenido especial.
 - Uso: Recoger figuras, mangas y otros artículos de merchandising que otorgan bonificaciones y mejoran la experiencia de juego.
- Relaciones con waifus
 - Efecto: Mejorar las relaciones con las waifus desbloquea habilidades y escenas especiales.
 - Uso: Interactuar y completar misiones para fortalecer las relaciones y obtener beneficios únicos.

4.5. Propiedades del jugador

4.5.1. Salud

- Definición: Representa la cantidad de daño que el jugador puede recibir antes de ser derrotado.
- Cambio y retroalimentación:
 - Disminución de salud: Cuando la salud del jugador disminuye debido a recibir daño de enemigos, la pantalla puede parpadear en rojo y se emite un sonido de dolor, indicando que el jugador está herido.
 - Aumento de salud: Al usar pociones de salud o habilidades curativas, la barra de salud se incrementa y puede acompañarse de un efecto visual de curación y un sonido positivo, proporcionando una sensación de alivio y recuperación.

4.5.2. Armas

- Definición: Equipamiento que el jugador puede encontrar y utilizar para atacar a enemigos.
- Cambio y retroalimentación:
 - Equipar nuevas armas: Al equipar una nueva arma, puede haber una animación de equipamiento y un sonido de confirmación, además de un incremento visible en las estadísticas de daño y fuerza del jugador.

- Uso en combate: Diferentes armas pueden tener efectos visuales específicos al usarlas en combate, como destellos para golpes críticos o efectos elementales como fuego o electricidad, proporcionando una retroalimentación inmediata de su impacto.

4.5.3. Acciones

- Definición: Las diversas habilidades y movimientos que el jugador puede realizar durante el juego.
- Cambio y retroalimentación:
 - Realizar habilidades especiales: Usar habilidades especiales consume energía (EP) y se acompaña de efectos visuales y sonoros únicos para cada habilidad, indicando su activación y efecto.
 - Tiempos de recarga: Después de usar una habilidad, puede mostrarse un temporizador o una barra de recarga, proporcionando retroalimentación visual del tiempo restante antes de que la habilidad pueda usarse nuevamente.

4.5.4. Energía

- Definición: Recurso utilizado para realizar habilidades especiales y acciones avanzadas en combate.
- Cambio y retroalimentación:
 - Disminución de energía: Al usar habilidades que consumen energía, la barra de energía del jugador disminuye, y puede emitirse un sonido de uso de energía, proporcionando retroalimentación inmediata del consumo de este recurso.
 - Recuperación de energía: La recuperación de energía mediante pociones o descansos se refleja en el incremento de la barra de energía, acompañado de efectos visuales y sonoros de recarga, proporcionando una sensación de preparación y recuperación.

4.5.5. Experiencia

- Definición: Puntos acumulados al completar misiones y derrotar enemigos, que permiten subir de nivel.
- Cambio y retroalimentación:
 - Recuperación de energía: La recuperación de energía mediante pociones o descansos se refleja en el incremento de la barra de energía, acompañado de efectos visuales y sonoros de recarga, proporcionando una sensación de preparación y recuperación.
 - Subir de nivel: Al alcanzar un nuevo nivel, puede haber una animación de subida de nivel y un sonido de éxito, junto con la visualización de nuevas habilidades disponibles y la mejora de estadísticas, proporcionando una sensación de progreso y poder.

4.5.6. Nivel

- Definición: Indica el progreso del jugador en términos de poder y habilidades.
- Cambio y retroalimentación:
 - Aumento de nivel: Subir de nivel mejora las estadísticas del personaje y desbloquea nuevas habilidades. Esto se acompaña de una notificación visual y sonora, además de la posibilidad de asignar nuevos puntos de habilidad en el árbol de habilidades, proporcionando una sensación de logro y mejora continua.

4.5.7. Estadísticas

- Definición: Incluyen fuerza, defensa, agilidad y magia, entre otras.
- Cambio y retroalimentación:
 - Mejora de estadísticas: Incrementar estadísticas mediante el uso de puntos de habilidad o equipamiento muestra un aumento visible en las capacidades del personaje, como mayor daño o resistencia, y puede acompañarse de indicadores visuales de mejora y sonidos de confirmación, proporcionando una retroalimentación clara del aumento en el poder del jugador.

4.6. Interfaz de usuario

La interfaz de usuario será completamente en 2D, con menús, barras de salud, y otros elementos visuales diseñados con un estilo limpio y colorido para una fácil navegación.