

Integrantes: David Albuja – Slayther Zamora
Fecha de entrega: 30/06/2024

Proyecto del 1er Bimestre **Dimension Hopper**



Contenido

Introducción.....	3
Descripción.....	3
Objetivo	3
Género.....	3
Plataformas	3
Público objetivo.....	3
Inspiración e influencias	3
Modelo de negocio	3
Mecánicas del juego.....	4
Descripción general de la jugabilidad	4
Controles	4
Mecánicas	4
Controles detallados para PC	4
Controles detallados para consola	5
Mundo del juego.....	6
Historia	6
Descripción del mundo	6
Mapas y niveles	6
Personajes.....	6
Estilo visual	7
Diseño de personajes	7
Diseño de niveles	7
Puntos clave.....	7

Introducción

Descripción

Título del Juego: Dimension Hopper

Resumen: Dimension Hopper es un juego de acción y aventura que sigue la historia de un brillante científico que ha perdido a su hija y esposa en un trágico accidente. Decidido a cambiar su destino, se embarca en una misión a través de múltiples dimensiones, utilizando sus inventos para enfrentarse a diversos enemigos y desafíos.

Sinopsis: El jugador asume el papel del Dr. Victor Zane, un científico cuyo dolor por la pérdida de su familia lo lleva a crear dispositivos y armas avanzadas. A medida que explora universos paralelos, Victor busca la manera de alterar el tiempo y recuperar a sus seres queridos.

Objetivo

El objetivo del juego es explorar diferentes dimensiones, enfrentarse a peligrosos enemigos, resolver acertijos y recolectar recursos que permitan a Victor mejorar sus inventos, con la esperanza de encontrar una manera de revertir la tragedia que destruyó su vida.

Género

Acción y aventura, con elementos de ciencia ficción y exploración.

Plataformas

PC, PlayStation y Xbox.

Público objetivo

Jugadores de 16 años en adelante, interesados en juegos de ciencia ficción, aventura y narrativa profunda.

Inspiración e influencias

Inspirado en la serie "Rick and Morty" y juegos como Ratchet & Clank, Portal, y No Man's Sky.

Modelo de negocio

Venta directa del juego a través de plataformas digitales y físicas, con contenido descargable (DLC) que añade nuevas dimensiones, misiones y mejoras para los inventos del protagonista.

Mecánicas del juego

Descripción general de la jugabilidad

El juego combina exploración de mundos abiertos, combate en tiempo real, y resolución de acertijos. El jugador deberá recolectar recursos y mejorar sus habilidades y equipamiento para progresar en la historia.

Controles

PC: Teclado y ratón.

Consolas: Controlador estándar.

Mecánicas

Exploración: Navegar por diversos mundos y dimensiones, cada uno con su propia estética y desafíos.

Combate: Sistema de combate en tiempo real con armas y dispositivos únicos creados por Victor.

Puzles: Resolver acertijos utilizando la lógica y las invenciones de Victor.

Recolección y mejora: Recoger recursos y materiales para mejorar las habilidades y dispositivos de Victor.

Controles detallados para PC

- Movimiento:
 - W - Adelante
 - A - Izquierda
 - S - Atrás
 - D - Derecha
- Salto:
 - Espacio
- Correr:
 - Shift Izquierdo
- Agacharse:
 - Ctrl Izquierdo
- Interactuar:
 - E
- Inventario:
 - I
- Usar Invento/Gadget:
 - 1, 2, 3, 4 (teclas numéricas para seleccionar gadgets)
- Ataque principal:
 - Click izquierdo del ratón
- Ataque secundario:
 - Click derecho del ratón

- Recargar:
 - R
- Cambio de vista (primera/tercera persona):
 - V
- Mapa:
 - M
- Pausa/Menú:
 - Esc

Controles detallados para consola

- Movimiento:
 - Joystick izquierdo - Moverse
- Mirar alrededor:
 - Joystick derecho - Mirar
- Salto:
 - Botón A (Xbox) / Botón X (PlayStation)
- Correr:
 - Botón B (Xbox) / Botón O (PlayStation)
- Agacharse:
 - Botón R3 (presionar joystick derecho)
- Interactuar:
 - Botón X (Xbox) / Botón Cuadrado (PlayStation)
- Inventario:
 - Botón Y (Xbox) / Botón Triángulo (PlayStation)
- Usar Invento/Gadget:
 - D-Pad (arriba, abajo, izquierda, derecha)
- Ataque principal:
 - Botón RT (Xbox) / Botón R2 (PlayStation)
- Ataque secundario:
 - Botón LT (Xbox) / Botón L2 (PlayStation)
- Recargar:
 - Botón RB (Xbox) / Botón R1 (PlayStation)
- Cambio de vista (primera/tercera persona):
 - Botón Select/Back (Xbox) / Botón Share (PlayStation)
- Mapa:
 - Botón Menú (Xbox) / Botón Options (PlayStation)
- Pausa/Menú:
 - Botón Start (Xbox) / Botón Options (PlayStation)

Mundo del juego

Historia

En un universo paralelo, el Dr. Victor Zane pierde a su familia en un accidente provocado por una falla en uno de sus experimentos. Devastado, decide utilizar sus conocimientos para viajar entre dimensiones en busca de una manera de revertir el trágico evento.

Descripción del mundo

Cada dimensión tiene su propia cultura, biomas, flora y fauna. Los jugadores encontrarán ciudades futuristas, desiertos alienígenas, junglas bioluminiscentes y más.

Mapas y niveles

Dimensión de la Ciencia: Ciudad avanzada tecnológicamente.

Dimensión Salvaje: Entorno natural lleno de peligros.

Dimensión del Caos: Mundo distópico con enemigos organizados.

Dimensión del Tiempo: Lugar donde las leyes del tiempo son diferentes.

Personajes

Dr. Victor Zane

Un científico brillante pero atormentado por la pérdida de su familia. Su deseo de cambiar el pasado lo impulsa a cruzar dimensiones en busca de una solución.

Esposa: Emily Zane

Una ingeniera talentosa y el amor de la vida de Victor. Emily compartía la pasión de Victor por la ciencia y trabajaba junto a él en sus proyectos. Su muerte dejó un vacío irremplazable en la vida de Victor.

Hija: Lily Zane

Una niña curiosa y vivaz que admiraba a su padre y soñaba con seguir sus pasos. La trágica pérdida de Lily es el motor que impulsa a Victor en su búsqueda desesperada por cambiar el pasado.

Antagonista principal: Dr. Malcolm Voss

Un ex-colega de Victor que se volvió envidioso de su éxito. Malcolm sabotó uno de los experimentos de Victor, provocando el accidente que mató a Emily y Lily. Ahora, como enemigo principal, Malcolm ha continuado sus propios experimentos oscuros y se convierte en un poderoso adversario que Victor debe enfrentar en su misión para alterar el pasado.

Antagonistas secundarios

Diversos enemigos en cada dimensión, creados o influenciados por Malcolm, que buscan detener a Victor en su misión.

Antagonistas

Diversos enemigos en cada dimensión que buscan detener a Victor.

Estilo visual

Diseño de personajes

Estética inspirada en el estilo de "Rick and Morty", con personajes y entornos de apariencia caricaturesca pero detallada.

Diseño de niveles

Cada nivel está diseñado para reflejar la singularidad de cada dimensión, con colores vibrantes y una atmósfera distintiva.

Puntos clave

Narrativa profunda: Una historia emocionalmente resonante sobre pérdida y esperanza.

Variedad de mundos: Diversas dimensiones para explorar, cada una con su propia estética y desafíos.

Innovación: Uso de inventos únicos y mecánicas de juego originales para resolver problemas y enfrentar enemigos.