



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL

Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas

Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos
Programación de Videojuegos III

GAME DESIGN DOCUMENT

Nombre del alumno

Alejandro Delati Mik

Nombre del juego

PVJIII TP Final

Genero

Puzzle - TopDown

Plataforma

PC - Web

Concepto General

La mecánica principal del juego sería el tiempo, el cual solo avanza cuando el jugador realiza una acción por ende tanto los enemigos, el entorno y el jugador solo podrían realizar una acción a la vez

A lo largo del juego se iría progresando a través de niveles los cuales consistirían en resolver diferentes puzzles explorando las diferentes oportunidades que brinda esta mecánica

Plataforma

La plataforma principal sería PC/Web pero podría intentar adaptar una versión para dispositivos móviles para experimentar ya que no tengo experiencia con estos

Reglas

Algunas reglas del juego que tengo pensadas son las siguientes:

- Tanto el jugador como los enemigos/entorno solo podrán realizar una acción por "Turno" (Por ejemplo moverse o disparar) y estos turnos solo avanzan cuando el jugador realiza una acción
- El juego estaría construido en un Grid y Tileset para facilitar el uso de la mecánica principal.
- El jugador morirá al recibir un impacto ya sea de enemigos o trampas, etc y tendrá que reiniciar el nivel

Otra idea es implementar un límite de movimientos por nivel pero no como requisito para pasarlo si no a modo de desafío para brindar un reto adicional en cada nivel

Por ejemplo un sistema de estrellas que en cada nivel:

Movimientos ≤ 10 daría 3 estrellas

Movimientos ≤ 15 daría 2 estrellas

Movimientos > 15 daría 1 estrella

(el límite de movimientos variaría por nivel)

Gráficos/Personajes

Para los gráficos mi idea es hacerlos minimistas y utilizando formas básicas para los personajes del juego, esto es porque mi idea es crear los sprites por mi cuenta y no utilizar assets ya que de los que estuve viendo no me convencen aunque podría cambiar de idea si encuentro alguno

También quiero aprovechar para seguir experimentando con los shaders para crear efectos visuales

Controles

Los controles serian los clásicos de Teclado/Mouse

Juegos Similares

El juego del que me inspire para la mecánica principal es [Stoneshard](#), este utiliza la misma mecánica central pero en un genero diferente