

1.Introducción

Este documento cita el desarrollo de gameplay del juego. Basado en los elementos indicados en anteriores clases, siendo diseñado y distribuido por Miguel Jesús Hernandez.

2.Referencias

[1] **The Legend of Zelda -Nintendo**
Versión 1

3.Especificaciones

3.1 Concepto

El objetivo del juego es superar puzzles y eliminar a los diferentes enemigos adaptándose a ciertas dificultades del mapa, otorgando a los jugadores una ambición por resolver acertijos y llegar al final del juego.

3.2 Historia

3.2.1 Ambientación

La historia será ambientada en un mundo medieval.

3.2.2 Estructura del juego

El juego se desarrollará dentro de un mapa con laberintos, en dónde el jugador deberá resolver puzzles y sobrevivir múltiples ataques enemigos hasta poder encontrar la salida y escapar.

3.2.3 Jugador

El jugador controlará al personaje principal a través del teclado del ordenador y ratón a tiempo real.

3.2.4 Acciones

Los jugadores serán capaces de golpear, esquivar y saltar para abrirse paso a través de los diferentes enemigos.

3.2.5 Objetivo

El objetivo del juego es abrirse paso a lo largo del mapa, sobreviviendo a los diferentes enemigos y eliminarlos para poder llegar a la salida.

3.2.6 Personajes

- [1] Protagonista
- [2] Enemigos

3.2.7 Gráficos

Los gráficos del juego serán presentados en un estilo 3D, con animaciones en el personaje principal, enemigos, ataques y algunos objetos del escenario.

4. Plataforma

La plataforma en la que se exportará el juego será en PC, Windows 7 en adelante.

5. Motor de Juego

La plataforma en la que se desarrollará el juego será Unreal Engine 5.3.

6. Gameplay

6.1 Enemigos

Los enemigos rondarán a lo largo del mapa y atacarán al jugador al ser avistados, buscando eliminarlo.

6.2 Ataque

El jugador contará con la habilidad para atacar a los enemigos, consiguiendo así la posibilidad de derrotarlos para seguir avanzando en el juego.

6.3 Puzzles

El jugador deberá resolver ciertos puzzles para poder progresar a lo largo del mapa junto con la ayuda de ciertos objetos del ambiente.

6.4 Controles

Los controles serán las teclas W,A,S,D del teclado del ordenador, click izquierdo del ratón para atacar y click derecho para esquivar.

6.5 Game Loop

Derrotar a los enemigos y resolver puzzles.

6.6 Core Loop

Golpear y esquivar para derrotar a los enemigos.

7. UI

7.1 Menú

El menú del juego contará con un diseño simple, con un para cambiar la resolución del juego, comenzar un nuevo juego y salida.

7.2 UI de Batalla

El juego contará con una barra de vida.