

Documento GDD



Documento de diseño de videojuego

Integrantes: Luisa María Ortiz Leaccott

Nombre del videojuego: Replica Pacman

Género: Arcade

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: Gráficos 3D

Vista: Vista Aérea (desde arriba) (Top-Down)

Plataforma: PC, consolas de videojuegos y dispositivos móviles

Lenguaje de programación: C#

Concepto

Descripción general del videojuego: Pacman es un juego clásico de arcade en el que el jugador controla a un personaje amarillo llamado Pacman. El objetivo es comer todas las bolitas en un laberinto mientras evita ser atrapado por los fantasmas que lo persiguen.

Esquema de juego:

- Laberinto con bolitas que el jugador debe comer.
- Cuatro fantasmas que persiguen a Pacman.

Opciones de juego:

- Modo de un jugador

Resumen de la historia:

No hay una historia compleja en el juego, simplemente se enfoca en la mecánica de comer bolitas y evitar a los fantasmas.

Modos:

Modo clásico: el jugador intenta llegar lo más lejos posible en el juego sin ser atrapado por los fantasmas.

Elementos del juego:

- Pacman (jugador)
- Fantasmas (enemigos)
- Bolitas (objetivos)
- Frutas(objetivos)

Niveles:

- El juego puede tener varios niveles con laberintos cada vez más complejos y desafiantes.

Controles:

- Flechas direccionales

Diseño:

Definición del diseño del videojuego:

- El diseño se basa en gráficos 2D coloridos y simples que evocan el estilo retro del juego original.

Técnicas de gamificación:

- Sistema de Puntuación: Otorgar puntos por comer los puntos en el laberinto, comer fantasmas y completar niveles.

Flujo del videojuego:

- El jugador comienza en un nivel con un laberinto y bolitas para comer.
- Debe evitar a los fantasmas y comer todas las bolitas para avanzar al siguiente nivel.

- Cada nivel se vuelve más difícil a medida que los fantasmas se vuelven más rápidos y el laberinto más complicado.
- El juego termina cuando Pacman es atrapado por los fantasmas o se completan todos los niveles.

Interfaces de usuario

STORYBOARD











Bibliografía

Unity. (s. f.). Game design document (GDD) template. <https://acortar.link/3tI9Ay>

