

Documento de diseño de videojuegos



Documento de diseño de videojuego

Nombre del videojuego: Travesía hacia la luminosidad

Género: Estrategia, arcade

Jugadores: 1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: Pixel Art

Vista: 2D

Plataforma: Steam

Lenguaje de programación: C#

Concepto

Descripción general del videojuego: Es un videojuego de estrategia y plataformas en el que Steve se enfrenta a la oscuridad dominada por la maldad y se enfrenta a una travesía para regresar la paz y la luz. Recolectando baterías y experiencia hasta derrotar a “oscuro”: el mal que quería conquistar el reino con su ausencia de bondad.

Esquema de juego:

- **Opciones de juego:** El primer apartado es el inicio donde puede presionar cualquier tecla para acceder al menú principal, donde se ven los apartados para jugar, ver los ajustes, volver al inicio. Ver los ajustes del juego como la vibración del dispositivo, volumen de sonido y música, detalle de efectos, dificultad. En el modo de jugabilidad la posibilidad de poner pausa y estar en el menú de opciones para volver al menú principal de niveles, volver al inicio, menú de niveles, configuración del volumen de sonido y música, vibración del dispositivo. En la jugabilidad se encuentra el touch de movimiento en eje horizontal y vertical en la parte inferior izquierda. En el apartado inferior derecha la opción de presionar para saltar. En el apartado superior de este aparece el botón de disparar.
- **Resumen de la historia:** En el reino de las maravillas seguimos la aventura de nuestro valiente protagonista: Stive, un joven con habilidades extraordinarias que se enfrenta a un desafío épico. En un mundo mágico y enigmático, dominado por fuerzas oscuras, un malvado hechicero llamado oscuro ha lanzado una maldición que ha sumido a la tierra en la oscuridad y el caos. El destino del reino está en manos de Stive, quien ha sido elegido para enfrentar los desafíos y devolver la luz y la paz al mundo. A lo largo de los 3 niveles, Stive debe

superar obstáculos mortales para reunir los fragmentos de la Piedra de la Luz, una antigua reliquia capaz de romper el hechizo oscuro.

Cada nivel presenta un entorno único y desafiante. En cada nivel, Stive debe superar trampas mortales.

A medida que avanza, Stive obtiene herramientas mágicas que le ayudan a superar los desafíos como adquirir una espada de luz para derrotar a su enemigo.

Finalmente, en el último nivel, Stive logra romper la maldición que había sumido al reino en la oscuridad.

El reino se llena de luz y alegría.

Stive ofrece una emocionante experiencia de plataformas y aventuras, donde los jugadores se sumergen en una historia llena de acción, a través de los 3 niveles, enfrentan desafíos emocionantes.

- **Modos:** historia, zen
- **Elementos del juego:** El juego se compone de elementos en pixel, los cuales se puede hallar en la interacción del jugador con su entorno como lo pueden ser las plataformas, enemigos, paredes, terrenos
- **Niveles:** 3
- **Controles:** desplazamiento del personaje hacia eje horizontal el derecha e izquierda, cuyas teclas son A y D. igualmente en el eje vertical como saltar con tecla W y obtener accesibilidad del movimiento en eje horizontal en el aire y poder ejecutar un doble salto con la misma tecla. Asimismo, al chocar contra una pared puede deslizarse sobre ella con las teclas del eje horizontal dependiendo en la dirección en la que se encuentre el personaje en la misma estructura.

Diseño:

Definición del diseño del videojuego:

Diseño Detallado del Videojuego "Travesía hacia la luminosidad"

1. Concepto y Tema:

Travesía hacia la luminosidad es un juego de plataformas y aventuras que sigue la historia de Stive, un joven con habilidades extraordinarias, mientras se enfrenta a desafíos.

2. Historia:

- **Introducción:** Se presenta al jugador al mundo oscuro en el que Stive se encuentra.
- **Desarrollo:** Stive, el protagonista, es presentado como el elegido para enfrentar el desafío y devolver la luz y la paz al mundo. A lo largo de tres niveles, debe reunir los fragmentos de la Luz para romper la maldición.
- **Clímax:** En el último nivel, Stive finalmente se enfrenta a Oscuro en una batalla y logra romper la maldición, llenando el reino de luz y alegría.

3. Niveles:

- Nivel 1: Castillo a oscuras

- Entorno: Un sistema de castillo oscuro con bombillos bioluminiscentes.
- Desafíos: Acertijos basados en la luz, obstáculos de fuego.

- Nivel 2: Bosque

- Entorno: Un bosque lleno de vegetación.
- Desafíos: Plataformas móviles, puentes que se desmoronan.

- Nivel 3: Torre del Oscuro

- Entorno: La torre en la que reside oscuro, llena de trampas mágicas.
- Desafíos: Plataformas con saltos altos.

4. Mecánicas del Juego:

- Plataformas: Stive debe saltar y correr a través de plataformas móviles, evitar trampas y recolectar bombillos.
- Resolución de acertijos: Los niveles presentan acertijos basados en la luz, que requieren el uso de herramientas mágicas (bombillos).
- Progresión: Stive adquiere habilidades nuevas a medida que avanza, permitiéndole superar desafíos más difíciles.

5. Elementos Visuales y Estilo Artístico:

- Estilo visual: Gráficos 2D con detalles artísticos que resalten la magia y la oscuridad del mundo.
- Paleta de colores: Mayormente oscuros en los niveles iniciales, evolucionando hacia colores más brillantes a medida que se rompe la maldición.

6. Experiencia del Jugador:

- Narrativa: La historia se desarrolla a través de escenas de diálogo y eventos en el juego.
- Emoción: El juego ofrece momentos emocionantes de combate, resolución de acertijos y enfrentamientos con jefes.
- Progresión: Los jugadores sienten un sentido de logro a medida que dominan nuevas habilidades y avanzan en la historia.

7. Objetivos y Logros:

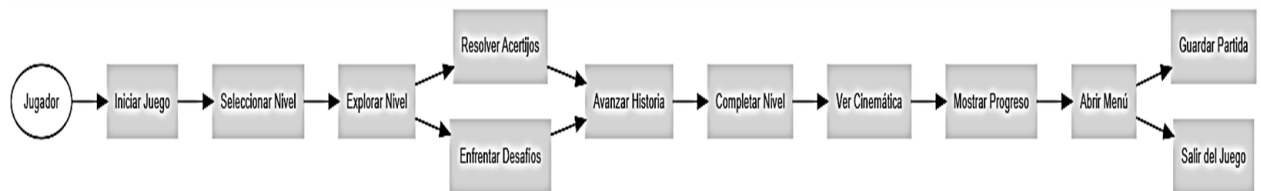
- Objetivos: Completar cada nivel, recoger fragmentos de la Piedra de la Luz.

8. Interfaz de Usuario:

- HUD: Indicadores de salud, herramientas mágicas y fragmentos recolectados.
- Menú: Opciones para iniciar, pausar, guardar y salir del juego.

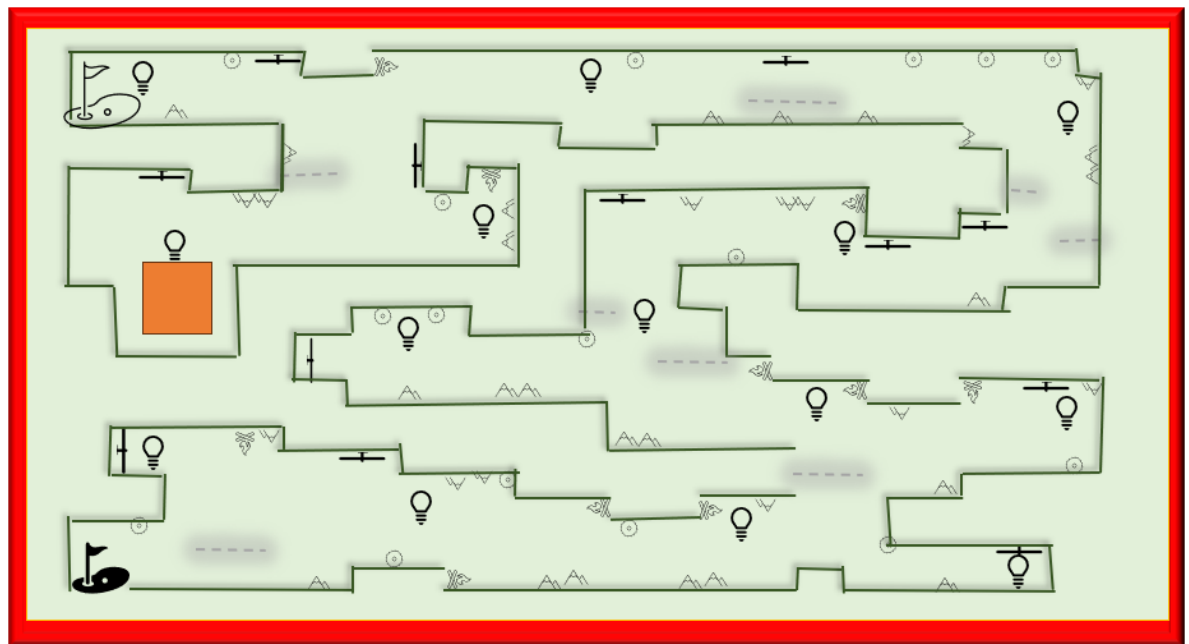
Técnicas de gamificación: Se ofrece en cada nivel una dificultad mayor al anterior para un mayor desafío en las habilidades que va adquiriendo el jugador para avanzar en cada nivel

Flujo del videojuego:



Interfaces de usuario

Storyboard



Bibliografía

Unity. (s. f.). Game design document (GDD) template. <https://acortar.link/3tl9Ay>