***Nombre estudiante***: Johan Camilo Mesa Rios

## Documento de diseño de videojuego

***Nombre del videojuego***: The knight in the dungeon

***Género***: Plataformas

***Jugadores***: Un solo jugador

### Especificaciones técnicas del videojuego

***Tipo de gráficos***: 2D

***Vista***: Frontal

***Plataforma***: PC

***Lenguaje de programación***: C#

### Concepto

***Descripción general del videojuego***: Sumérgete en un emocionante viaje a través de los calabozos que tu (el príncipe) deberá atravesar para darle fin a la anarquía corrupta de los emperadores y derrocar ese modelo político para poder así restaurar la paz en todo el mundo, el camino no será fácil, habrá trampas que no harán que llegues vivo con tanta suerte, sin embargo, los antiguos héroes dejaron ayudas para que puedas lograr tu objetivo.

#### Esquema de juego

***Opciones de juego***: Plataformas, puzles, aventuras.

***Resumen de la historia***: Sumérgete en un emocionante viaje como un valiente príncipe decidido a poner fin a la anarquía de los emperadores corruptos que han sumido al mundo en la oscuridad. Explora peligrosos calabozos llenos de trampas y enemigos mortales mientras buscas reliquias ancestrales que otorgan habilidades especiales. Con el apoyo de antiguos héroes y aliados rebeldes, lideras una resistencia para enfrentarte a los emperadores en una batalla épica. Después de vencerlos, el mundo recupera la paz y la prosperidad, convirtiéndote en un símbolo de esperanza y cambio.

***Modos***: Modo historia

***Elementos del juego***: Personaje, escenarios, objetos, power-ups, enemigos, puzles.

***Niveles***: tres (3) niveles.

***Controles***: (wasd) para moverse, espacio para saltar, click derecho para disparar y click izquierdo para atacar.

### Diseño

***Definición del diseño del videojuego***: Incluye las mecánicas de movimiento de personaje, los niveles van desde más fácil a más complicado, contiene plataformas para dar una experiencia inmersiva.

***Técnicas de gamificación***: Desbloqueables: Permitir a los jugadores desbloquear los niveles siguientes al alcanzar ciertos objetivos.

***Flujo del videojuego***: Sensación de inmersión y satisfacción gradual.

### Interfaces de usuario

***Storyboard***: Nivel 3A drawing of a building

Description automatically generated

Nivel 2

A white and black map

Description automatically generated with medium confidence

Nivel 1

A drawing of a machine

Description automatically generated

### Bibliografía

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