



EQUIPO:

ERICK SALVADOR RAMIREZ CARDENAS 21855

NESTOR SEBASTIAN RUIZ PEREZ 15267

SERGIO ARATH FLORES GARZA 20251

EUGENIO ESPRONCEDA CAVAZOS 21848

AXEL GERARDO HENRIQUEZ CARRIZALES 21849

ALAN GABRIEL PUENTE GUTIERREZ 21854

**CARRERA: INGENIERÍA EN DESARROLLO DE
SOFTWARE**

Documento de Diseño de Juego (GDD) v1

Título del videojuego: *Don't Look Back*

Género: Plataformero / Aventura / Casual 2D

Plataforma principal: PC

Motor de desarrollo: Godot Engine

Modelo de negocio: Pago único

1. Resumen y público objetivo

Resumen:

Don't Look Back es un juego 2D estilo **plataformas con aventura casual**, donde el jugador controla a un personaje que debe escapar de una misteriosa **sombra** que lo persigue. Durante su huida, el jugador enfrentará obstáculos, enemigos y retos que pondrán a prueba su **agilidad** y **estrategia**, mientras explora escenarios sombríos como ciudades en ruinas y zonas naturales abandonadas.

La experiencia se centra en **mantener la tensión constante**: el jugador siempre está bajo presión, ya que la sombra nunca se detiene.

Público objetivo:

- **Edad recomendada:** 13+ (contenido ligeramente oscuro, tensión psicológica moderada).
- **Motivaciones del jugador:**
 - Superar retos de habilidad.
 - Superar su propio puntaje.
 - Descubrir el trasfondo del mundo y del protagonista.
- **Duración de sesiones de juego:** Cortas, entre **15 minutos y 3 horas**, pensado para partidas rápidas o niveles individuales.

2. Core Loop

El ciclo central de jugabilidad se resume así: Entrada

→ Acción → Retroalimentación → Progreso

Diagrama Core Loop:

- **Entrada:** El jugador inicia un nivel → controla al personaje y toma decisiones (mover, saltar, atacar, recoger objetos).
- **Acción:** Evita obstáculos, derrota enemigos y se mantiene adelante de la sombra.
- **Retroalimentación:** Sistema de puntuación basado en tiempo, efectos visuales (vibración en pantalla si la sombra está cerca) y audio dinámico (música más intensa).
- **Progreso:** Avanza al siguiente nivel → desbloquea nuevos mapas y habilidades → incrementa la dificultad.

3. Mecánicas del juego

Movimiento:

- Caminar, correr, saltar y escalar superficies.
- Rodar para esquivar ataques enemigos.
- Posibilidad de colgarse de bordes y subir.

Retos:

- Obstáculos como paredes, picos, plataformas móviles y zonas colapsadas.
- Enemigos básicos que aparecen aleatoriamente.
- Velocidad creciente de la sombra con cada nivel.

Progresión:

- Niveles lineales que se desbloquean uno a uno.
- El jugador gana puntos según su **tiempo de escape** y objetos recogidos.
- Objetos coleccionables que otorgan mejoras (velocidad, doble salto, aumento de vida).

Feedback audiovisual:

- Música ambiental suave al inicio, que se vuelve más intensa cuando la sombra se acerca.
- Sonidos de pasos, golpes y destrucción en el entorno.
- Animación de pantalla vibrando si el jugador está por ser alcanzado.

4. Controles, UI/UX y accesibilidad

Controles (PC):

- **Movimiento:** Flechas o WASD.
- **Saltar:** Barra espaciadora.
- **Atacar:** Tecla F.
- **Rodar/Esquivar:** Tecla Shift.
- **Pausa:** Tecla Esc.

UI/UX (Flujo de pantallas):

1. Pantalla de inicio:

- Botón *Jugar*.
- Opciones (volumen, controles, accesibilidad).
- Salir.

2. Pantalla de selección de nivel.

3. Gameplay:

- HUD minimalista:
 - ▢ Barra de energía.
 - ▢ Distancia con la sombra.
 - ▢ Tiempo transcurrido.

4. Pantalla de resultados:

- Puntuación final.
- Opciones para reiniciar o regresar al menú.

Accesibilidad:

- Opciones para subtítulos en cinemáticas.
- Modo para daltónicos (paleta de colores adaptada).

- Ajuste de velocidad de juego (modo fácil para personas con menor habilidad).

5. Mundo, niveles y personajes

Mundo y niveles:

El juego se desarrolla en un mundo postapocalíptico con dos estilos principales:

1. **Ciudad en ruinas:** Inspirada en Nueva York, edificios destruidos y calles abandonadas.
2. **Naturaleza recuperando el mundo:** Bosques, zonas con vegetación cubriendo estructuras humanas.

Mapa base:

- Cada nivel es lineal, con ramificaciones ocultas para coleccionables.

Estructura de dificultad:

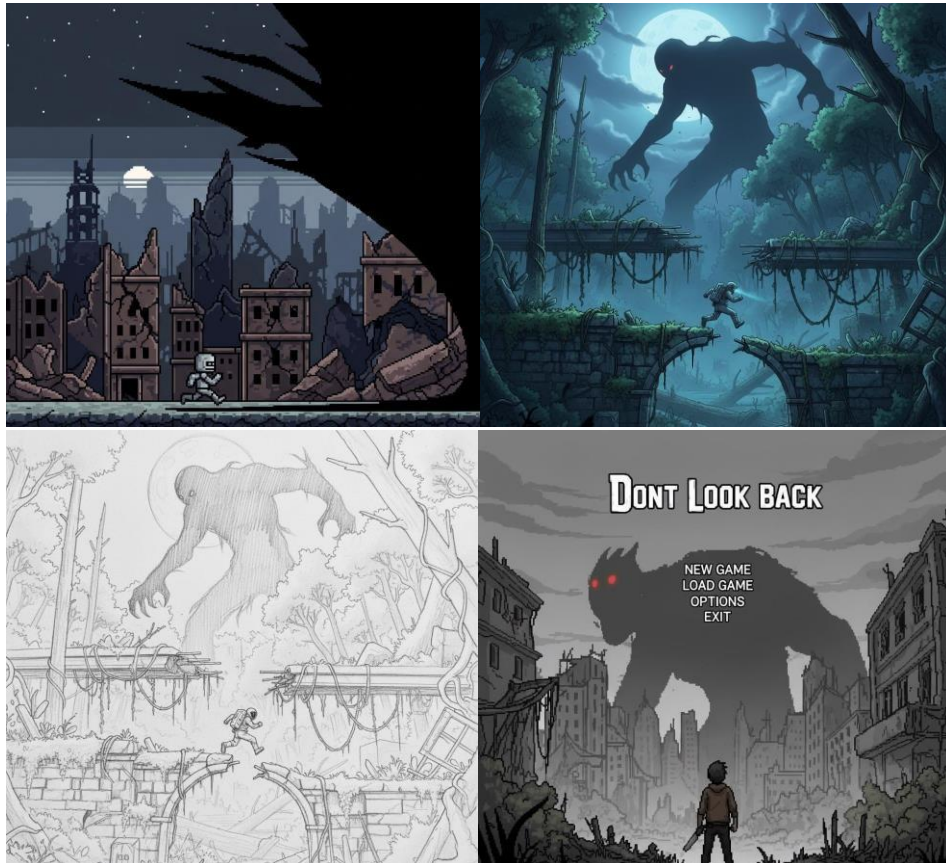
- Niveles 1-3: Introducción, obstáculos simples.
- Niveles 4-7: Enemigos y trampas complejas.
- Niveles 8-10: Velocidad máxima de la sombra, plataformas precisas.

Personaje	Rol	Rasgos principales
Protagonista	Jugador	Humano joven, ágil, motivado por escapar y descubrir la verdad sobre la sombra.
La Sombra	Antagonista	Misteriosa entidad que representa los miedos del protagonista. Aumenta su velocidad con el tiempo.
Enemigos menores	Obstáculo	Criaturas mutadas que ralentizan el avance del jugador.

6. Arte y audio

Estilo visual:

- **Pixel art detallado**, con tonos fríos y oscuros para generar tensión.
- Animaciones fluidas pero sencillas para mantener la estética retro.



Moodboard visual:

- Juegos de referencia: *Dead Cells*, *Celeste*, *Hollow Knight*.
- Colores: azul, gris, verde oscuro, con contraste en objetos importantes (amarillo/naranja).

Tono sonoro:

- Música ambiental tranquila al inicio, transicionando a temas intensos cuando la sombra está cerca.
- Efectos como respiración acelerada, golpes y sonido grave cuando la sombra se aproxima.

Wireframes sugeridos Pantallas

clave (3–5):

1. Menú principal:

- Fondo animado con siluetas de edificios destruidos.
- Botones: *Jugar*, *Opciones*, *Salir*.

2. Selección de nivel:

- Lista visual con miniaturas de niveles desbloqueados.

3. Gameplay:

- HUD minimalista con:
 - ▢ Barra de energía arriba a la izquierda.
 - ▢ Distancia con la sombra en barra dinámica.
 - ▢ Tiempo en la esquina superior derecha.

4. Pantalla de resultados:

- Puntuación, tiempo y opción para reiniciar.

Definición de Hecho (DoD)

- GDD v1 completo, consistente y listo para prototipar.
- 3 a 5 wireframes exportados a **PNG** o **PDF**.