CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR

PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza media

DOORS

Game Design Document

Proyecto de desarrollo de un videojuego

Programación de VideoJuegos

Curso: 3ºWEM – 23/24

Autor: Daniel Ortiz Neira

Tutor: Jesús Rodríguez

Fecha: 14/02/2025

**ÍNDICE**

1 - Introducción 1

Nombre 1

Concepto del juego 1

Género 1

Público al que va dirigido 1

Alcance 1

2 - Mecanismos de juego 2

Jugabilidad 2

Flujo de juego 2

Personajes 2

Control del jugador 2

Interacción del entorno con el jugador 2

3 - Interfaz 3

Diagrama de flujo de pantallas 3

Menú principal 3

Menú de pausa 3

Menú de configuración 3

Interfaz de usuario durante la partida (HUD) 3

Interfaz de fin de partida 3

Créditos 3

4 - Arte 4

Estilo 4

Mundo 4

Personajes 4

5 - Sonido y vídeo 5

Música 5

Efectos de sonido 5

Diálogos 5

Vídeo 5

6 - Diseño 6

Clases y componentes 6

Arquitectura del sistema 6

Entorno de desarrollo 6

Servicios y librerías 6

# Introducción

## Nombre

* 1. - Doors (Sujeto a cambios)

## Concepto del juego

* 1. - Consiste en ir avanzando habitaciones hasta llegar a la habitación final (100). Cada partida es diferente ya que se genera todo de manera procedural (habitaciones, eventos, enemigos, etc.). Se pueden obtener objetos para que al usuario le sea más sencillo llegar al final. Todo está basado en el juego Doors original: [Doors](https://youtu.be/AWxCAUnlXOY?si=4RgxskMmn8ExMPvA&t=60)

## Género

* 1. Primera persona, suspense, survival

## Público al que va dirigido

* 1. Cualquier persona pero principalmente menores de 35 años

## Alcance

# Mecanismos de juego

## Jugabilidad

## Flujo de juego

Diagrama de flujo

Introducción al juego

Jugando

Fin partida

## Personajes

Protagonista

Compañeros

Enemigos

## Control del jugador

## Interacción del entorno con el jugador

# Interfaz

## Diagrama de flujo de pantallas

## Menú principal

## Menú de pausa

## Menú de configuración

## Interfaz de usuario durante la partida (HUD)

## Interfaz de fin de partida

## Créditos

# Arte

## Estilo

## Mundo

## Personajes

# Sonido y vídeo

## Música

## Efectos de sonido

## Diálogos

## Vídeo

# Diseño

## Clases y componentes

## Arquitectura del sistema

## Entorno de desarrollo

## Servicios y librerías