



# Game Design



David Medina-A01783155  
Angel Alfonso-A01782545

Juan Pablo Cruz Rodriguez-A01783208  
Daniel Soult-A01782985



ONE DEVELOPER STUDIOS

# Team Members



David Medina - SCRUM Master



Juan Pablo Cruz - Developer



Daniel Soult - Developer



Angel Alfonso - **Supreme** Boss



# Game Synopsis

En el juego te adentraras en los escenarios desconocidos de los backrooms, rodeado de entidades bizarras. Cada cuarto contiene diferentes objetos que te permitirán atravesar los retos que se encuentran en cada uno de estos lugares extraños. Tu objetivo principal es escapar con vida lo más rápido posible antes de que te consuma.





## Género



EL juego presenta un género RPG (Role-Playing Game). Sin embargo nuestro juego se clasifica como un RPG Híbrido, ya que contiene los siguientes elementos:

- ☐ Platformer
- ☐ Shooter
- ☐ Survival Horror



# UNDERTALE



# SUPER MARIO BROS.





# Elementos de RPG



## Selección de personaje

El jugador tiene la posibilidad de elegir un personaje. Cada personaje tendrá características y stats diferentes.

## Narrativa Compleja

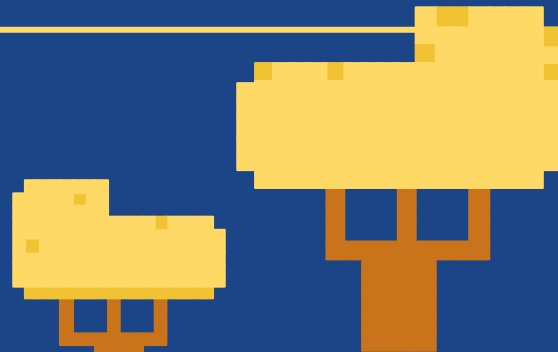
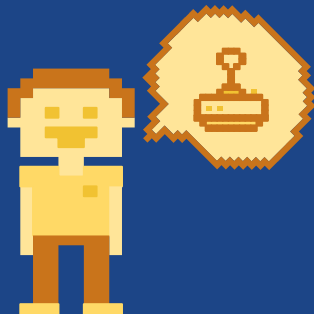
El jugador deberá de completar la historia siguiendo el camino que desee el cual podrá cambiar el final de esta.

## Interacción con el mundo

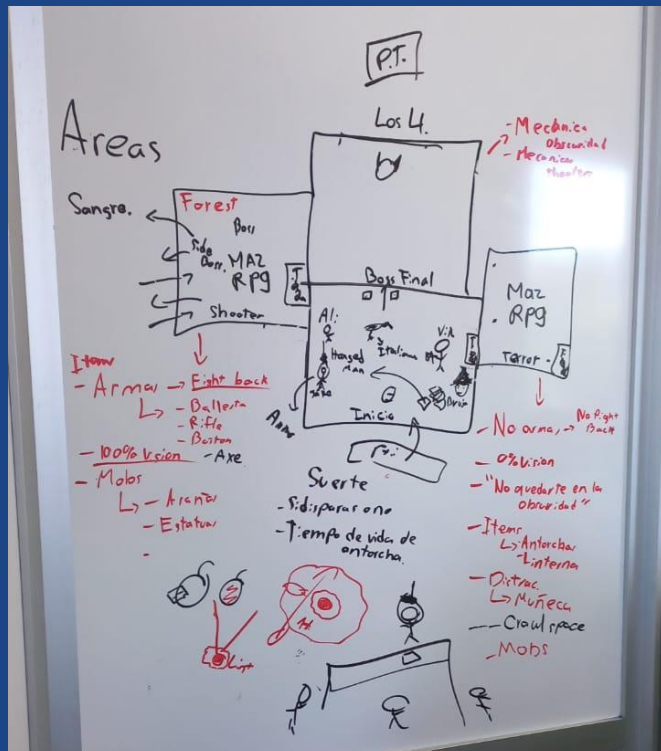
El jugador podrá interactuar con los diferentes objetos, NPC y escenarios, los cuales influyen en la historia.

## Progresión de personaje

El jugador podrá mejorar las estadísticas del personaje conforme avanza por los diferentes escenarios.



# Game Area





# Reglas y Mecánicas



## Movimiento (Caminar, Correr, Saltar)

El jugador tendrá la posibilidad de caminar, correr y saltar en los diferentes escenarios.

01

## Combate (Disparó, Cuerpo a cuerpo)

El jugador podrá utilizar las diferentes armas para abrirse paso.

02

## Estadísticas

El jugador podrá elegir entre 4 personajes con diferentes estadísticas: Hp, Luck, Speed, Atk Dmg, Stamina, Spa Inv,

03

## Recolectar (Inventario)

El jugador podrá recolectar diferentes objetos y guardarlos en su inventario.

04

## Interacción (Comprar, Consumir)

El jugador podrá adquirir y aplicar diferentes elementos en su personaje para mejorar sus habilidades.

05





## Estilo Visual del Juego



El estilo visual del juego se concentra en el pixel art. Es una forma de arte digital, creada a través de una computadora mediante el uso de programas de edición de gráficos rasterizados, donde las imágenes son editadas al nivel del píxel.







# Bases de Datos



## Muertes

Se recopila la cantidad de veces que murio el jugador

01

## Armas e Items

Listado de armas, daño infringido y uso, al igual que las herramientas utilizadas e items de mejora

02

## Personajes

Se recopila la cantidad de veces que se usa el mismo personaje. Ver cual es el más usado y el menos

03

04

## Enemigos

Listado de enemigos, muertes causadas por dicho enemigo y kills (si es que se puede)

05

## Interacción NPC

Se recopila si se cumplen las side-missions para desarrollar la historia

06

## Nivel (stats)

Se tomará nota del nivel que llega a obtener los diferentes jugadores



## Pagina Web



En la página web del juego se podrá encontrar el acceso al mismo, un redireccionamiento a la base de datos de estadísticas del videojuego y a la vez los apartados con información pertinente.



# THANKS!



CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo, including icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik.

**Please keep this slide for attribution.**