

Documento de diseño de videojuego

Nombre del videojuego: Froggy adventure

Género: plataforma

Jugadores: 1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: pixel art

Vista: lateral

Plataforma: pc windows

Lenguaje de programación:

Concepto

Descripción general del videojuego:

Esquema de juego:

- Opciones de juego: pausa, selector de niveles
- Resumen de la historia: Froggy tiene que recolectar todas las frutas en los 3 niveles antes de que el tiempo se acabe.
- Modos: un jugador
- Elementos del juego: frutas recolectables
- Niveles: 3 niveles
- Controles:

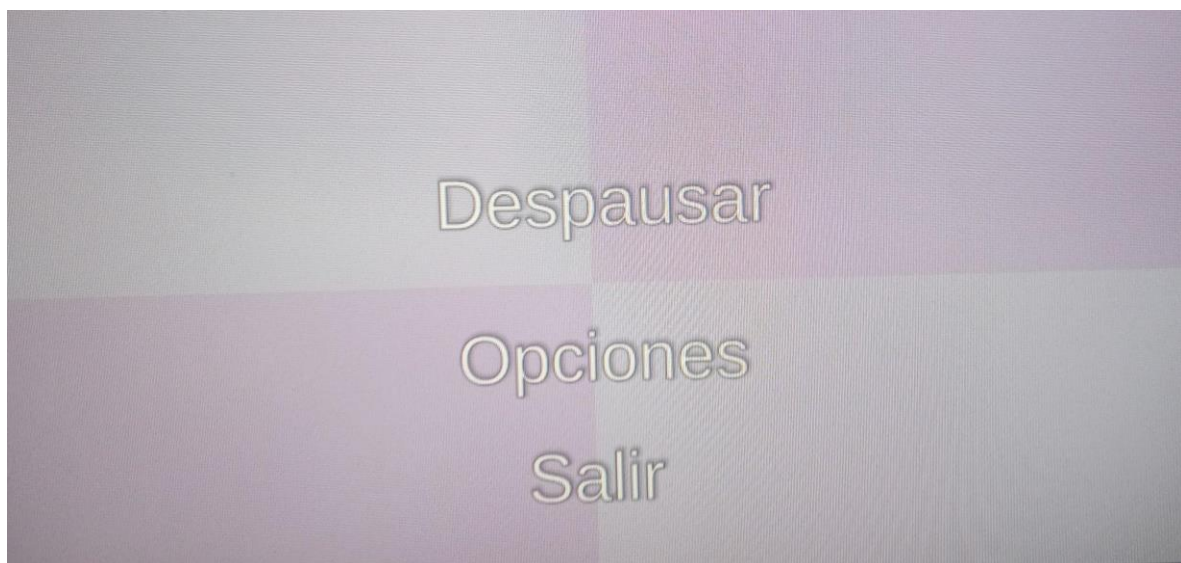
Diseño:

Definición del diseño del videojuego: El juego está diseñado dinámicamente donde el jugador tiene una idea del nivel general y necesita recolectar las frutas en el menor tiempo posible. En los niveles, cada nivel es un poco más difícil que el anterior, y cada vez que se introducen objetos adicionales, aumenta la dificultad y la complejidad del nivel.

Técnicas de gamificación: En este juego, me enfoco en que el jugador siga las pistas para cumplir su objetivo en el menor tiempo posible.

Flujo del videojuego: El juego es lineal porque la idea es que el jugador se mueva alrededor del mapa recolectando las frutas hasta completar.

Interfaces de usuario



Storyboard:



Personaje:

Bibliografía

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