## Línea horizontal



Nombre del proyecto

**Reto (16 Horas de desarrollo)**

**─**

Documento de Diseño de Juego (Game Design Document)

[Triple Thread]  
Rojas Aranda José Luis

Pérez Martínez Diego Gerardo

Domínguez Pérez Juan José

# 

# Visión general (Overview)

* Tema y Género del Juego

Manejo del estrés, TopDown

* Objetivo del Juego

Hablar con tus compañeros de clase para intentar ayudarles a mejorar sus situaciones de estrés.

* Descripción breve del gameplay

El jugador se mueve por toda la escuela y habla con sus compañeros en el receso, algunos de ellos tienen situaciones en donde tendrás que ayudarles a reducirles el estrés mediante objetivos que ellos te darán, para lograr estos se tendrá que recorrer los escenarios en busca de lo que pueda ayudarlos.

* Descripción breve de plataformas

Se usará la plataforma Unity para desarrollar el juego en 2D.

# Historia y Estilo

* Influencias: The Binding of Isaac, doki doki, super princess peach.
* Estilo Artístico y Estética en general:
* Historia breve: un alumno está en el receso de su escuela y platica con sus compañeros, ellos les cuentan situaciones por las que ellos puedan estresarse y el protagonista tendrá que ayudarles a prevenir y manejar su estrés.
* Definición de Personajes\*

\*Si aplicase para el juego.

# Descripción extensa de Gameplay

El jugador recorrerá la escuela en donde puede hablar con sus compañeros de clase, sus compañeros viven una situación que les pueden provocar estrés, el jugador recorrerá todo el escenario escolar en busca de herramientas que le puedan ayudar a mejorar el estado de sus compañeros.

Dentro de la escuela existen diferentes ítems que le ayudarán a completar sus objetivos. Hay 3 niños que requieren de su ayuda, cada uno de estos está en una situación y problema propio, por lo tanto requiere algo diferente del escenario, a medida que el jugador va completando estos, los niños npc irán bajando su cantidad de estrés.

# Mecánicas nucleares (Core Mechanics)

[Mecánicas que hacen diferente al juego, que definen la interacción con el jugador o el estilo general del mismo]

ej: Reglas generales ,Interacción principal ,Personajes/NPCs, Muerte/Puntaje/Logros

* [inserta tu texto aquí]
* [inserta tu texto aquí]
* [inserta tu texto aquí]

# Catálogo de Assets

Assets necesarios para el proyecto:

* Sprites / Modelos 3D
* Animaciones
* Sonido / Música
* Interfaces de usuario
* Código y/o Scripts

# Tecnologías y plataformas a utilizar

Ejemplos:

## [Unity]

Unity es un motor de videojuego multiplataforma creado por Unity Technologies. Unity está disponible como plataforma de desarrollo para Microsoft Windows, OS X, Linux. La plataforma de desarrollo tiene soporte de compilación con diferentes tipos de plataformas (Véase la sección Plataformas objetivo). A partir de su versión 5.4.0 ya no soporta el desarrollo de contenido para navegador a través de su plugin web, en su lugar se utiliza WebGL. Unity tiene dos versiones: Unity Professional (pro) y Unity Personal.

## Plataforma

[Breve descripción]

# Propuesta Plan de Desarrollo

Definición inicial de tareas y categorización de estas de acuerdo a su categoría y prioridad.

* Investigación del manejo del estrés en niños.
* Llenado de documentación
* Diseño de escenarios
* Diseño de personajes
* Diseño de diálogos
* Diseño de situaciones
* Diseño sonoro

# Roles de Equipo

* [José Luis Rojas Aranda] - [Ingeniería en Sistemas Inteligentes - UASLP]
  + [Programador]
  + [Programar las mecánicas y hacer que funcionen dentro del código del juego]
  + [Laptop, Unity y herramientas de desarrollo]
* [Diego Gerardo Pérez Martínez] - [Ingeniería en Sistemas Inteligentes - UASLP]
  + [Diseñador]
  + [Creador del arte del juego, diseñador de escenarios, personajes]
  + [Laptop, herramientas de diseño gráfico]
* [Juan José Domínguez Pérez] - [Ingeniería en Sistemas Inteligentes - UASLP]
  + [Diseñador de mecánicas e historia del juego]
  + [Llenado de documentación, investigación, audio y todo lo correspondiente a lo social]
  + [Laptop, herramientas de administración y llenado, software de edición de audio]