

# SAMURAI WARRIOR

versión 1

DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO (GAME DESIGN DOCUMENT)

Autor  
Lucas Sebastian Villa

VERSIÓN: 12/06/2022

## Parte 1

---

### Vistazo general del juego

Ling Ling es un guerrero samurai de la orden de los búhos blancos, son enemigos de los ninjas de la orden serpiente negra, quienes robaron las reliquias milenarias del templo de los búhos blancos.

Nuestro héroe deberá enfrentarse a toda la orden ninja para así poder obtener el ansiado botín.

Para ello contaremos con nuestros potentes surikens los cuales podremos tirarlos en 4 direcciones.

---

### Concepto general (Overview)

Juego orientado para PC. El estilo se presenta con un arte lineal dibujado en 2D y con mapas estáticos creados a partir de un tilemap.

El objetivo principal es lograr recuperar las reliquias del templo eliminando a todos los enemigos y jefe final

El juego no presenta gran complejidad al momento de las peleas y por eso es que la resolución es bastante rápida.

---

### Audiencia principal (Target Audience/Core Audience)

Edad: ----- 10-30 años

Género: ----- Unisex

Afinidad:----- Películas de Karate, lit. oriental, etc.

---

### Mecánica núcleo (Core mechanics)

El jugador debe atravesar un mapa para poder llegar al nivel siguiente o si esta en el nivel final al jefe principal.

Dichos enemigos deben ser vencidos usando el arma a distancia (surikens)

El juego no presenta diálogos ni interacciones con NPC, solo luchar y avanzar.

---

## Inspiración

La inspiración inicial es el juego MMORPG Tibia, también un poco de estilo de Age of empires

## Controles

El personaje principal se controla con teclado, para su movimiento y ataque



Ataque

Movimiento

## Parte 2

---

### Gameplay

- El protagonista debe llegar a recuperar la reliquia perdida.
  - Los enemigos deben ser destruidos
  - El nivel se desbloquea con todos los enemigos eliminados
- 

### Música

Sonido ambiental de estilo oriental, efectos de sonido de golpes y ataques acordes al escenario

---

### Arte

Animación 2D no Pixel Art

---

### Fundamentación del juego

Juego de estilo sencillo, rápido de prototipar y realizar. La idea central es la de mantener un desarrollo en el tiempo con más niveles y enemigos.