

# ***Death Station***

Documento de diseño de videojuego



## **Autores:**

*Likang Wu*  
*Matt Castellanos Silva*  
*Nanxi Qin*

*Claudia Zarzuela Amor*  
*Santiago Tienda Pérus*

Grupo 04  
Versión 1.0 – 21 de octubre de 2022

## **Versiones del documento**

| <b>Versión</b> | <b>Fecha</b>           | <b>Cambios</b>  |
|----------------|------------------------|-----------------|
| <b>0.1</b>     | 07 de octubre de 2022  | Versión inicial |
| <b>1.0</b>     | 21 de octubre de 2022  | Hito 1          |
| <b>2.0</b>     | 2 de diciembre de 2022 | Hito 2          |

| <b>ÍNDICE</b>  |           |
|--|-----------|
| <b><u>1. Ficha técnica</u></b>                                       | <b>3</b>  |
| <b><u>2. Descripción</u></b>   | <b>3</b>  |
| <b><u>3. Jugabilidad</u></b>   | <b>3</b>  |
| <u>3.1. Mecánicas del jugador</u>                                    | 3         |
| <u>3.2. Cámara</u>   | 4         |
| <u>3.3. Mecánicas de escenario y objetos</u>                         | 4         |
| <u>3.4. Armas</u>  | 5         |
| <u>3.5. Enemigos</u>   | 5         |
| <b><u>4. Diseño de niveles</u></b>                                   | <b>6</b>  |
| <u>4.1 Descripción de los niveles</u>                                | 7         |
| <b><u>5. HUD</u></b>   | <b>7</b>  |
| <u>5.1. Mockup del HUD</u>   | 7         |
| <u>5.2. Explicación de los elementos del HUD y su funcionamiento</u> | 7         |
| <b><u>6. Estética</u></b>  | <b>8</b>  |
| <b><u>7. Menús y flujo de juego</u></b>                              | <b>9</b>  |
| <b><u>8. Historia y personaje principal</u></b>                      | <b>9</b>  |
| <b><u>9. Referencias</u></b>   | <b>10</b> |
| <u>9.1. Videojuegos</u>  | 10        |

## 1. Ficha técnica

**Título:** Death Station

**Género:** Combate en tiempo real, puzzles

**Rating:** 7+

**Plataforma:** PC

**Modos de juego:** Un jugador

**Target:** Referenciando el test de Bartle, nuestro público objetivo son los denominados, "killers", jugadores enfocados en la acción y en las pruebas de habilidad (en este caso, PvE).

## 2. Descripción

Juego de acción y supervivencia con elementos de terror. Los niveles mezclan combate y puzzles, y consisten en llegar al final del mapa antes de que los enemigos acaben con el jugador. Para ello, será posible tanto atacarlos para matarlos, como huir de ellos si se considera oportuno, teniendo la dificultad añadida de tener que ir resolviendo pequeños puzzles para poder seguir avanzando.

## 3. Jugabilidad

### 3.1. Mecánicas del jugador

| Acciones                                       | Descripción  | Input      |
|--|--|------------|
| <b>Desplazamiento</b>                          | Desde una posición de reposo, el personaje comienza a desplazarse a una velocidad constante, cambiando su sprite según la dirección en la que se esté moviendo.                          | W A S D    |
| <b>Atacar</b>                                  | El personaje usa el arma que tenga equipada para dar un golpe en la dirección hacia la que mira. Al atacar, no podrá moverse.  | Espacio    |
| <b>Interactuar con el entorno</b>              | Si el personaje está al lado de un elemento al que está mirando y es posible interactuar con dicho elemento, saldrá un mensaje o un cuadro de texto dependiendo del tipo de interacción. | F          |
| <b>Seleccionar arma</b>                        | Cambia el arma usada por la seleccionada en el inventario.   | 1, 2, 3, 4 |
| <b>Avanzar texto / transición entre escena</b> | -  | Enter      |





### 3.2. Cámara

La vista del juego será en top-down, moviéndose para mantener al jugador en el centro de la pantalla en todo momento. Mientras se esté en el metro solo se moverá de izquierda a derecha, mientras que en los andenes y estaciones se podrá mover tanto en horizontal como en vertical.







*Imagen 1. Ejemplo de vista top-down.*

### 3.3. Mecánicas de escenario y objetos

| Mecánica                    | Imagen  | Comportamiento en el escenario  | Funcionamiento  |
|-----------------------------|---|---|---|
| <b>Iluminación</b>          |  | Dependiendo del nivel, habrá mayor o menor iluminación.   | Según el nivel de iluminación (día/noche) el jugador tendrá una mayor visibilidad sobre los elementos que hay en el mapa  |
| <b>Caja de cartón</b>       |  | Es un obstáculo tanto para el jugador como para los enemigos. Es movable sólo por el jugador.                     | Puede ser un obstáculo para el jugador si bloquean su camino, o para los enemigos si el jugador las coloca de manera que estos no puedan llegar hasta su posición. Por ello, tiene un carácter táctico. |
| <b>Caja de madera</b>       |  | Es un obstáculo tanto para el jugador como para los enemigos. Es destructible para el jugador pero no es movable. | Solo se puede destruir con el Hacha Corta.  |
| <b>Objeto interactuable</b> |  | Elemento inmóvil con el que el jugador es capaz de interactuar. Al acercarse, aparecerá una exclamación encima.   | Al interactuar con estos, aparece un comentario de parte del jugador.   |

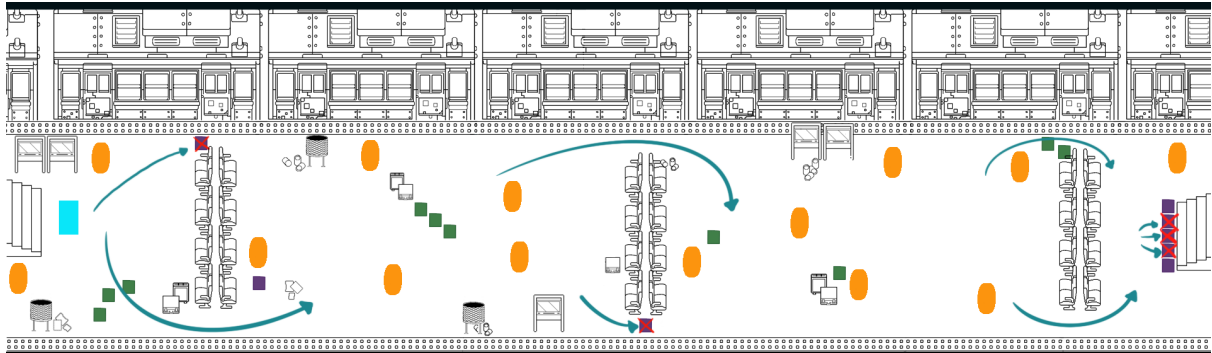
### 3.4. Armas

| Mecánica       | Imagen  | Descripción   | Daño | Nivel en donde se obtiene | Alcance | Duración de ataque (ms) |
|----------------|---|---|------|---------------------------|---------|-------------------------|
| Navaja         |  | Arma básica que tiene el jugador al principio del juego, con daño, alcance y velocidad de ataque medios | 5    | Desde el principio        | 5       | 250                     |
| Botella rota   |  | Arma de poco daño, con un alcance medio y velocidad de ataque rápida                                    | 3    | 2                         | 6       | 350                     |
| Barra de metal |  | Arma de daño bajo y alcance largo, y velocidad de ataque alta   | 2    | 3                         | 7       | 200                     |
| Hacha corta    |  | Arma de daño alto, alcance bajo y velocidad de ataque reducida  | 7    | 1                         | 4       | 500                     |

### 3.5. Enemigos

| Nombre     | Imagen  | Movimiento  | Interacción con el jugador   | Puntos de vida |
|------------|---|---|--|----------------|
| Persecutor |  | Tienen el mismo tipo de movimiento que el jugador.  | Persigue al jugador una vez lo encuentra y hace daño al contacto   | 15             |
| Topo       |  | Salen del suelo en una posición cercana al jugador. Pasado un tiempo vuelven debajo del suelo.                              | Al salir del suelo hacen daño al jugador. No hacen daño mientras salen ni mientras se esconden                         | 10             |
| Lanzador   |  | No se mueve.  | Lanza objetos al jugador una vez lo encuentra. Estos objetos van en línea recta y hacen daño al jugador si le alcanza. | 15             |
| Gato       |  | Se mueve aleatoriamente, en un área relativamente grande, pero alrededor del jugador. Sabe encontrar hueco entre las cajas. | No hace daño al jugador, solo ocupa espacio y molesta. No le puedes hacer daño, ¿por qué querías hacer eso?            | No recibe daño |

#### 4. Diseño de niveles



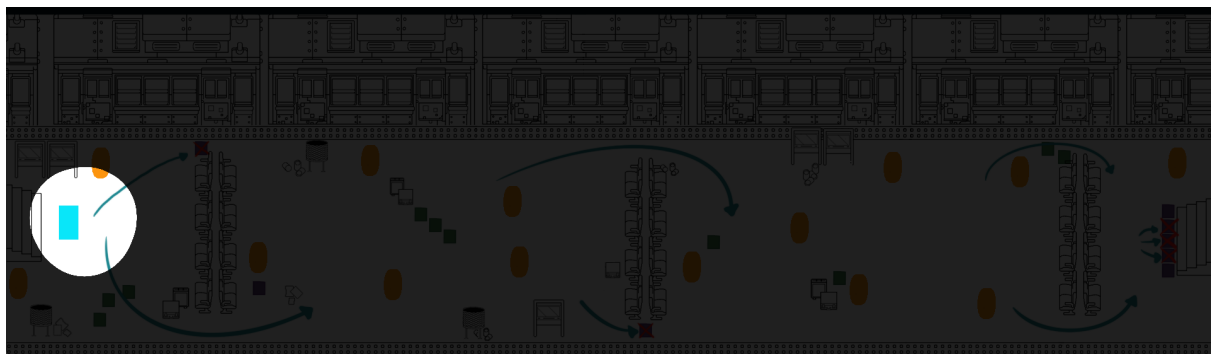
**Imagen 2.** Boceto del escenario durante un nivel de combate con mucha iluminación.

Como se puede ver en la imagen, el jugador (representado con un rectángulo azul) se encuentra en una estación de metro. Este dispone de un espacio reducido, obstaculizado por objetos (cajas moradas y verdes) o enemigos (óvalos naranjas), por el que deberá moverse para llegar a su destino. Las cajas moradas se podrán romper con el hacha y las verdes se podrán mover. Tanto las cajas como los enemigos estarán situados estratégicamente para que el jugador tenga que interactuar con el entorno, resolviendo puzzles simples y mirando la mejor opción para llegar al final del nivel.

Aparecerán enemigos en diferentes partes de la escena para que el jugador siempre vigile sus alrededores. Ya que el fin es llegar a un punto específico de la escena, será posible esquivar a los enemigos. En todos los niveles habrá al menos un gato molestando al jugador.

La imagen de arriba representa como podría ser un nivel de combate y puzzle simple. Este se podría complicar bajándole la iluminación, por lo que la visión del jugador estará limitada al área que ilumina su linterna, pudiendo ver el escenario oscurecido, pero siendo incapaz de ver algunos objetos o elementos presentes.

Como recompensa por matar a los enemigos, el jugador tendrá más libertad para resolver los puzzles sin tener que estar pendiente de los enemigos que lo persiguen. Por otro lado, si decide no hacerlo, se verá obligado a ser más cuidadoso, ya que los enemigos terminarán acumulándose y podrá recibir grandes cantidades de daño en poco tiempo. Además, al obtener el hacha poco después de iniciar el juego y ser un arma tan potente, abusar de ella puede poner en desventaja al jugador, al tardar tanto en atacar y por tanto en poder moverse de nuevo tras lanzar un ataque.



**Imagen 3.** Boceto del escenario durante un nivel de combate con poca iluminación y usando la linterna.

#### 4.1. Descripción de los niveles

Los niveles 1 y 3 se desarrollan dentro de los vagones, y serán espacios cerrados en los que el jugador solo podrá avanzar y resolver puzzles.

Los niveles 2 y 4 tienen lugar en las estaciones de tren, siendo estos espacios más grandes, llenos de elementos adicionales, y en los que el jugador podrá encontrar objetos con los que interactuar.

En cada nivel, el jugador tendrá un arma más, comenzando con el cuchillo en el nivel 1, y encontrando el resto de armas, bien al final de cada nivel, o bien al principio del siguiente. Todos los niveles cuentan con cajas de madera, siendo necesario romperlas para poder seguir avanzando. Por ello, el hacha es imprescindible para superar el juego.

### 5. HUD

#### 5.1. Mockup del HUD



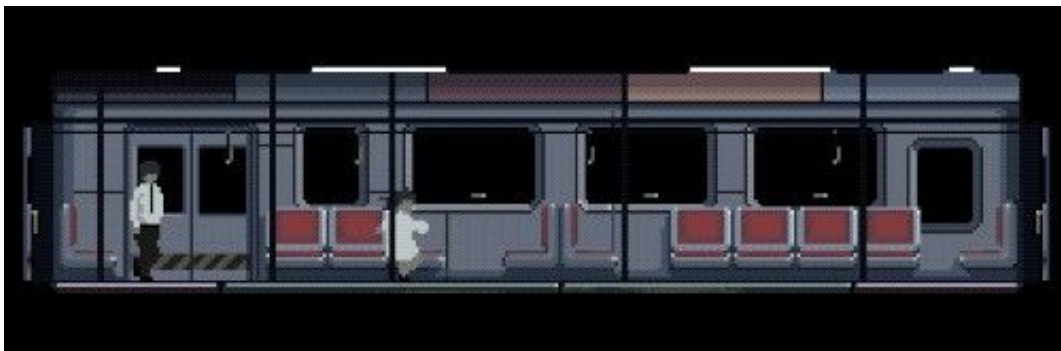
#### 5.2. Explicación de los elementos del HUD y su funcionamiento

| Elemento      | Imagen | Explicación  |
|---------------|--------|--|
| Hotbar        |        | Muestra las armas que tiene el jugador y el arma que tiene seleccionada. Aparece centrada en la parte inferior de la pantalla. |
| Barra de vida |        | Informa de los puntos de vida que le quedan al jugador.  |
| Menú de pausa |        | Permite pausar el juego al hacer clic sobre este.  |
| Nivel actual  |        | Indica el nivel en el que se encuentra el jugador.   |

## 6. Estética



**Imagen 4.** Referencia de estética en una estación de metro ([THRDStooge en Reddit](#)).



**Imagen 5.** Referencia de estética dentro de un vagón de metro ([Last Train Home por hby](#)).

La estética es en estilo pixel art, vista top-down, ambientada en una red de metro abandonada y prácticamente en ruinas. Cada nivel estará situado en una parte distinta del metro (Ej: las vías, dentro de los vagones, en una estación, etc). En general, el juego tiene un tono oscuro, dando una sensación de misterio y peligro, y se usan elementos como marcas de sangre u objetos destrozados para enfatizar los elementos de terror.

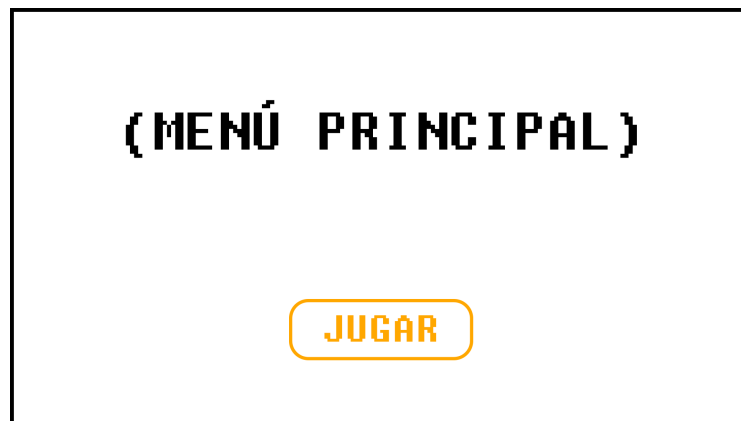


## 7. Menús y flujo de juego

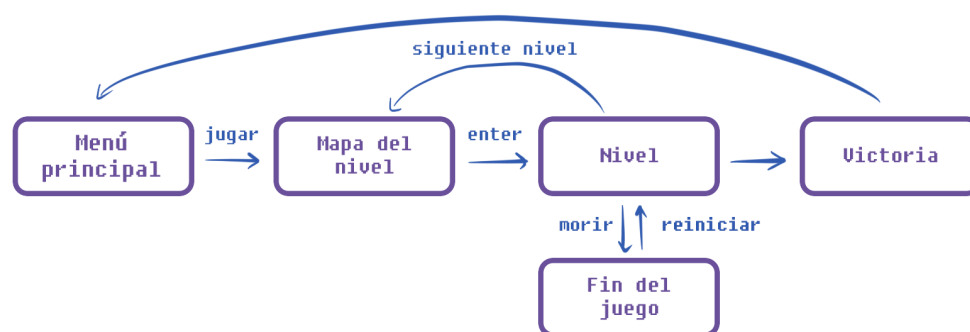
Para abrir el menú de pausa, el jugador deberá pulsar el botón "P".

### Leyenda:

- **Naranja:** Botón que aparecerá en la pantalla.
- **Morado:** Escena/menú del juego.
- **Azul:** Transición entre escena/menú.




*Imagen 6. Menú principal*



*Imagen 7. Diagrama de flujo y funcionamiento de la interfaz extradiegética*

El juego comienza en el menú inicial, y comienza tras hacer click sobre el botón de empezar, se mostrará una cinemática inicial, después pasará al plano de niveles para indicar en el nivel en el que está el jugador, y tras ello, comenzará el nivel. Si el jugador muere durante el nivel, se pasará a una escena en la que podrá reiniciar el juego pulsando el botón de reiniciar, y si supera el nivel, se mostrará el plano correspondiente al nivel siguiente y comenzará el nivel siguiente. Esto se repetirá hasta superar el nivel final, tras el que aparecerá un plano nuevamente, pero tras esto, aparecerá una pantalla de victoria que, al omitirla, reiniciará el juego hasta el menú principal.

## 8. Historia y personaje principal

|   |   |
|---|---|
|  <p><b>Jugador</b></p> | <p>El juego comienza con el protagonista subiendo a un vagón del metro y quedándose dormido en el trayecto. Al despertar, se encuentra en una estación abandonada. A lo largo del juego deberá ir avanzando a lo largo de toda la red de metro para llegar a la estación a la que tenía que llegar antes de quedarse dormido.</p> |
|---|---|

## 9. Referencias

### 9.1. Videojuegos

- [Stardew Valley](#) (2016) - Concerned Ape
- [Saga Cube Escape](#) - Rusty Lake
- [Saga El Profesor Layton](#) - Level-5
- Mapa de [Splatoon 2: Octo Expansión](#) (2018) - Nintendo