

# ***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>ÍNDICE</b>	<b>2</b>
<b>1. Ficha técnica</b>	<b>3</b>
<b>2. Descripción</b>	<b>3</b>
<b>3. Jugabilidad</b>	<b>3</b>
3.1. Mecánicas del jugador	3
3.2. Cámara	4
3.3. Mecánicas de escenario y objetos	
3.4. Armas	4
3.5. Enemigos	5
<b>4. Diseño de nivel</b>	<b>6</b>
4.1. Niveles de combate	6
4.2. Niveles de puzzle	8
<b>5. HUD</b>	<b>8</b>
5.1. Mockup del HUD	8
5.2. Explicación de los elementos del HUD y su funcionamiento	8
<b>6. Estética</b>	<b>9</b>
<b>7. Menús y flujo de juego</b>	<b>9</b>
<b>8. Historia y personaje principal</b>	<b>10</b>
<b>9. Referencias</b>	<b>11</b>
9.1. Videojuegos	11

## 1. Ficha técnica

**Título:** Death Station

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

**Rating:** 12+

**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). También apelamos a los "Explorers", interesados en interactuar con el entorno.

## 2. Descripción

Juego de aventuras estilo RPG con elementos de terror, mezclando niveles de combate y puzzle. Los niveles de combate consistirán en sobrevivir y derrotar oleadas de enemigos en un espacio cerrado para llegar a un punto específico del mapa, mientras que los niveles de puzzle consistirán en explorar, interactuar con el entorno y resolver acertijos para encontrar objetos o desbloquear distintas partes del nivel.

## 3. Jugabilidad

### 3.1. Mecánicas del jugador

Acciones	Descripción	Input
<i>Desplazamiento</i>	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 / Flechas de dirección
<i>Atacar</i>	El personaje usa el arma que tenga equipada para dar un golpe en la dirección.	Espacio
<i>Interactuar con el entorno</i>	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
<i>Abrir/cerrar inventario</i>	Abre un menú con el inventario del jugador durante los niveles de puzzle.	E
<i>Navegar por el inventario</i>	Cambia el objeto seleccionado en el inventario.	W A S D / Flechas de dirección
<i>Interactuar con objetos del inventario</i>	Dependiendo del tipo de objeto, muestra las distintas interacciones que se pueden tener con él.	Enter
<i>Avanzar texto / animación</i>		Enter / Espacio

### 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 se podrá mover tanto en horizontal como en vertical.







**Imagen 1.** Ejemplo vista top-down (Stardew Valley).

### 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 bloquea algún camino, o ser aprovechado por el jugador para esquivar de los enemigos.(como evitar que los enemigos avancen bloqueando el camino). Por lo que tiene 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>Palanca</b>		No es un obstáculo en la escena. Sólo reacciona si el jugador interactúa con este.	Sirve para desactivar alguna puerta u otro obstáculo de la escena.

### 3.4. Armas

Mecánica	Imagen	Descripción	Daño	Alcance	Velocidad de ataque
Navaja		Arma básica que tiene el jugador al principio del juego, con daño, alcance y velocidad de ataque medios	5	5	3
Botella rota		Arma de poco daño, con un alcance medio y velocidad de ataque rápida	3	5	5
Barra de metal		Arma de daño medio y alcance largo, pero velocidad de ataque reducida	5	7	7
Hacha corta		Arma de daño alto, alcance medio y velocidad de ataque reducida	7	5	7

### 3.4. Enemigos

Nombre	Imagen	Movimiento	Interacción con el jugador	Puntos de vida
Persecutor		Tienen el mismo movimiento que el jugador.	Persigue al jugador una vez lo encuentra.	3
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.	2
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.	3

<b>Gato</b>		Se mueve aleatoriamente, en un área relativamente grande, pero alrededor del jugador	No hace daño al jugador, solo ocupa espacio y molesta. No le puedes hacer daño, ¿por qué querrías hacer eso?	No necesitas saberlo
-------------	---	--	--	----------------------

## 4. Diseño de niveles

### 4.1. Niveles de combate

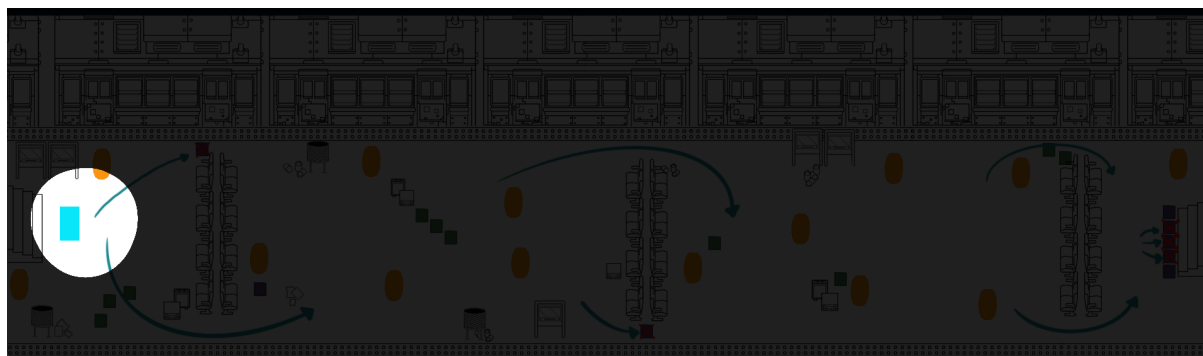


**Imagen 2.** Boceto del escenario durante un nivel de combate con mucha iluminación.

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 oleadas de 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, el jugador podrá 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.



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

## 4.2. Niveles de puzle

En los niveles de puzle el espacio por el que el jugador podrá moverse es mucho más amplio. En estos niveles, el jugador tratará de resolver los simples acertijos que aparezcan durante la escena para poder pasar al siguiente nivel. El jugador será libre de explorar e interactuar con objetos para poder completar los distintos puzles.

## 5. HUD

### 5.1. Mockup del HUD



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

Elemento	Imagen	Explicación
Inventario		Muestra los elementos que posee que podrán ser utilizados para combate (como armas) u otros objetos para resolver puzles. Aparece centrado 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 clicar sobre este.
Nivel actual		Indica el nivel en el que se encuentra el jugador.

Para avanzar animaciones (como el mapa) / cuadros de texto, el jugador puede pulsar "Enter" o "Espacio".

## 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.

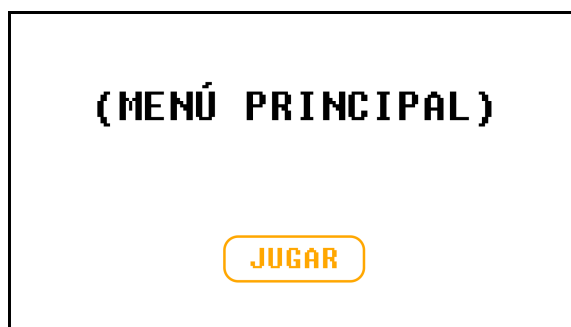
## 7. Menús y flujo de juego

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

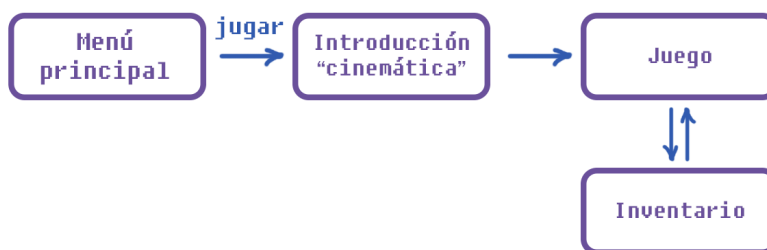
Leyenda:



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




*Imagen 6 y 7. Menú principal e inventario.*



*Imagen 8. Diagrama de flujo y funcionamiento de la interfaz extradiegética*

## 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, 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