Juego de exámen

GDD

Ricardo Gabriel Barrientos Garcia

2024

Juego de examen – índice

[1. Ficha técnica 3](#_Toc169021635)

[2. Descripción 3](#_Toc169021636)

[3. Mecánicas 3](#_Toc169021637)

[4. Narrativa 4](#_Toc169021638)

Juego de exámen

1. Ficha técnica

|  |  |
| --- | --- |
| Ficha técnica | |
| Titulo | Juego de exámen |
| Plataforma | PC (Windows) |
| Género | Aventura |
| Clasificación | +10 |
| Objetivo | Casual |
| Fecha de realización | 2024 |
| Editor | Ricardo Barrientos |

2. Descripción

El juego consiste en un pequeño escenario cerrado, donde nuestro protagonista entra a encontrarse con un montón de zombies y esqueletos que rodean a un árbol blanco el cual debemos proteger al tratarse de un elemento de mucho valor. El objetivo del juego es limpiar la zona de estos enemigos apoyándose en el poder de las pastillas, pequeñas capsulas azules repartidas en este mapa que se deberán recolectar para tener el poder de crecer, y asi derrotarlos.

3. Mecánicas

Las acciones que pueden realizar los personajes, desde el principal hasta el jefe

Personaje principal: Podrá hacer lo siguiente

Caminar: El personaje principal tendrá la capacidad de caminar siendo guiado por el jugador usando las teclas “w a s d”.

Correr: El personaje principal podrá correr mientras el jugador mantenga la tecla “shift” presionada.

Recolectar píldoras: El personaje principal podrá recolectar píldoras azules que están esparcidas por todo el mapa al pasar por su posición.

Crecimiento: El personaje podrá hacerse más grande por unos segundos una vez recolecte 3 pildoras, haciendose inmune al daño y eliminando a los enemigos que toque en este estado.

Esqueleto:

Caminar: Los esqueletos que se encuentran en el mapa podrán moverse caminando en una línea recta de ida y vuelta.

Provocar daño: Los esqueletos provocan daño al personaje principal si chocan con él.

Zombie:

Caminar: Los zombies que se encuentran en el mapa podrán moverse caminando al patrullar guiándose por esferas que determinan su camino.

Perseguir: Los zombies del escenario perseguirán al jugador cuando entre a su campo de detección.

4. Narrativa

Un gran árbol blanco hecho de papel y carton reside en un pequeño espacio flotante en la existencia, existiendo sobre una pequeña porción de tierra rodeada por imponentes formaciones de rocas imaginarias. Pero de la nada un ejercito de no vivientes apareció en dicho espacio, esqueletos y zombies de apariencia caricaturesca aparecieron junto a él, y con ello amenazando la existencia, pues su presencia alteraba el lugar de la existencia del árbol.

Fue entonces que un héroe aparece en la entrada del lugar, era una minifigura de Ant-Man, ¿el por qué?, pues era nada más y nada menos que el juguete favorito del niño que creo este lugar, haciéndolo el elegido. La misión de este héroe era simple, derrotar a todos estos enemigos usando sus poderes de crecimiento aprovechando píldoras azules (algunas piezas plásticas de por ahi) para otogarle sus poderes.

¿Será capaz el noble héroe de acabar con el mal que amenaza a aquel árbol de manualidad sin pintar rodeado de aquel espacio imaginario? ¿Derrotando a todos estos enemigos de plástico?