

DOCUMENTO DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Nombre del videojuego: Super Max

Género: Super Max es un juego 2d de desplazamiento lateral donde el jugador corre de izquierda a derecha, eliminando una serie de enemigos y recolectando monedas. También podría integrarse dentro de la categoría de juego de plataforma.

Jugadores: El juego solo tiene la opción de un jugador.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

-Tipo de gráficos: Super Max está hecho con gráficos en 2d, como muchos juegos de plataforma acostumbran.

-Vista: Super Max tiene una vista en tercera persona que sigue al personaje según se desplace por cada nivel.

-Plataforma: 2d

-Lenguaje de programación: c#

CONCEPTO:

-Descripción general del juego: Super Max es un juego de plataforma donde el jugador tiene que atravesar cada nivel, eliminando a cada enemigo y recolectando monedas. El jugador tiene cinco vidas. Una vez el jugador llega al final de cada nivel avanza al siguiente. El jugador puede eliminar a sus enemigos con los disparos de su arma y debe evitar los de sus enemigos. Además si el jugador cae de la plataforma, muere.

-Opciones de juego: Super Max por el momento tiene tres niveles. En cada uno, el jugador debe eliminar a sus enemigos, recolectar monedas y llegar al final del juego para pasar al siguiente nivel. El primer nivel tiene temática de selva, el segundo de playa y el tercero de sótano.

-Resumen de la historia: Super Max es un juego 2d de plataforma donde el jugador debe pasar cada nivel, superando a sus enemigos y recolectando recompensas. Su misión es completar todos los niveles y encontrar el tesoro perdido.

-Modos: Por el momento el juego solo tiene un modo normal, donde el jugador tiene que pasar 3 niveles, recolectando monedas, eliminando a sus enemigos y evitando ser eliminado o caer de las plataformas.

-Elementos del juego: El juego se desarrolla con el desplazamiento del jugador de derecha a izquierda, donde debe atravesar desafíos, ya sea por la plataforma o por los enemigos que atacan al jugador. Se ubican enemigos cada cierto espacio en cada uno de los niveles.

Al encontrar a un enemigo, el jugador tiene dos opciones: la primera es pelear contra él. El jugador cuenta con 5 vidas mientras que el enemigo tiene 3. La segunda, es evitarlo pero podría acabar con sus cinco vidas antes de que suceda. Para eliminar al enemigo, el jugador debe disparar su arma y

cuidarse de las balas del enemigo. Pues cuando se está a una distancia determinada el enemigo lo detecta y ataca.

Finalmente, en cada nivel el jugador puede ir recolectando monedas que le servirán más adelante.


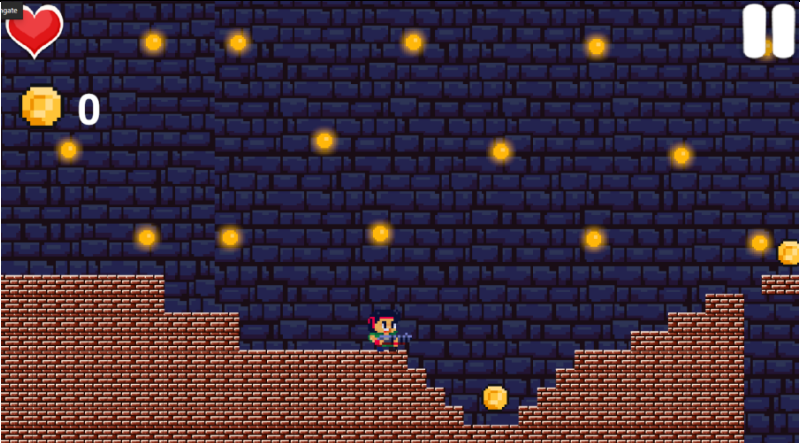
-Niveles: El juego cuenta con tres niveles. En cada uno se encuentran enemigos y recompensas. El primer nivel tiene diseño de selva; el segundo, de playa y, el tercero de sótano.

-Controles: Para moverse el jugador usará las letras WASD para moverse de izquierda a derecha y saltar. Además para eliminar a sus enemigos, el jugador puede usar la tecla de espacio para disparar su arma.

DISEÑO:

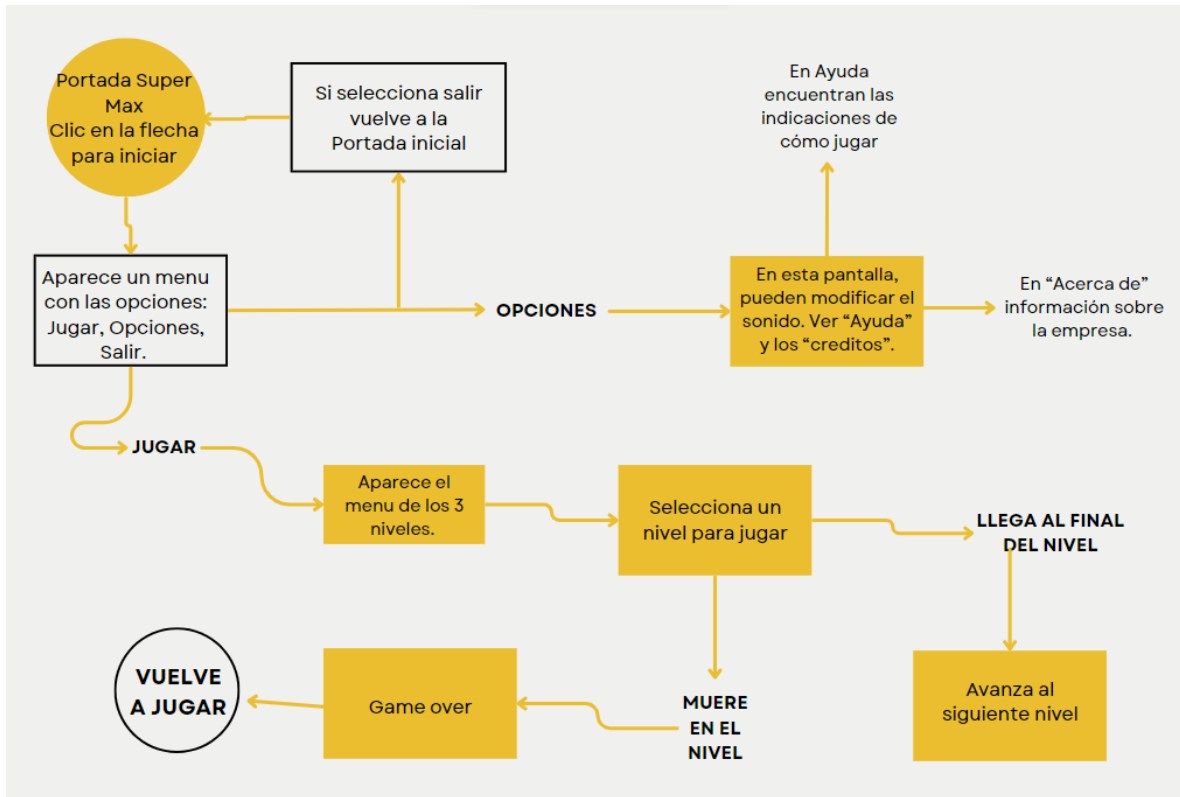
-Definición del diseño:

Diseño de Super Max	
Diseño de su enemigo	
Diseño 1 nivel	

<p>Diseño nivel 2</p>	
<p>Diseño nivel 3</p>	

-**Técnicas de gamificación:** Las principales técnicas son la recolección de monedas, el vencer a sus enemigos en cada batalla y el finalizar exitosamente cada nivel.

-**Flujo del videojuego:**



INTERFACES DE USUARIO

-Storyboard:



SUPER MAX

Jugar

Opciones

Salir



OPCIONES

Ayuda

Acerca de

Regresar

AYUDA

Usa las teclas W, A, S, D para mover al personaje, para disparar usa espacio.

Regresar



