

## DOCUMENTO DE DISEÑO DE VIDEO JUEGO (DDG)

**PRESENTADO POR:** Michael Stivens Vanegas Rivera.

**GRUPO:** 4

**NOMBRE DEL VIDEO JUEGO:** Free Fruits.

**GENERO:** PLATAFORMA AVENTURA PIXEL 2D.

**JUGADORES:** Un Jugador

### ESPECIFICACIONES TECNICAS.

**TIPO DE GRAFICOS:** PIXEL ART 2D.

**VISTA:** PERPESTIVA Y PROYECCION EN TERCERA PERSONA.

**PLATAFORMA:** PC.

**LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN:** C Sharp (C#).

### CONSEPTO.

**DESCRIPCIÓN GENERAL:** Free Fruits es un juego de plataformas con diseño 2D de pixel art, donde el jugador debe recolectar una cantidad determinada de frutas para poder avanzar y así completar los retos y niveles.

**ESQUEMA DEL JUEGO:** El jugador deberá recorrer los niveles y recoger todas frutas que encuentre en el nivel, y así podrá seguir avanzando y completar las escenas del juego.

- **OPCIONES DEL JUEGO:** Selección de personaje, modificación del audio para jugabilidad, descripción de habilidades.
- **RESUMEN DE LA HISTORIA:** El ninja Frog decide aventurarse en la selva para recolectar alimentos para su aldea , ya que por culpa de larvas saqueadoras su familia no puede alimentarse.
- **MODOS:** El juego se desarrolla de manera lineal y para un solo jugador.
- **ELEMENTO DEL JUEGO:** Recolección y evasión de objetos.

- **NIVELES:** El juego cuenta con 2 niveles para superar.
- **CONTROLES:** Soporte de Teclado y mouse.

## DISEÑO.

**DEFINICIÓN DE DISEÑO:** El jugador deberá recorrer conseguir todas frutas que están en el nivel, deberá esquivar algunos elementos de le causan una muerte inmediata y en tal caso debe volver a comenzar la recolección de frutas desde cero.

**TECNICA DE GAMIFICACIÓN:** Se implementa un sistema de recolección completa para que pueda realizarse la progresión de niveles; también se implementa la personalización del personaje para aumentar la participación y satisfacción del jugador.

**FLUJO DEL JUEGO:** El jugador comenzará un nivel con pocos elementos de recolección y de daño para que pueda interactuar y reconocer las habilidades de personaje, a medida que avance tendrá más dificultad para avanzar en los niveles.

## INTERFACES DE USUARIO:



NIVELES:

