



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL

Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas

Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos
Programación de videojuegos III

HIGH CONCEPT DOCUMENT

Nombre del alumno/s

Boris Kovalow

Nombre del juego

Ninja Elemental

Descripción de una línea

Ninjas de diferentes filosofías se unen por primera vez para entrenar a un joven guerrero que luchará contra el malvado militar Rex para recuperar las tierras que éste les arrebató.

Resumen ejecutivo

Es un juego del género plataforma y acción con vistas de desplazamiento hacia todas direcciones. El jugador debe eliminar enemigos y superar al jefe de cada nivel haciendo uso de sus habilidades, estas cambiarán de acuerdo al elemento seleccionado. Al finalizar cada nivel el personaje obtendrá una enseñanza nueva que podrá utilizar durante el resto del juego. El objetivo es eliminar al jefe final.

Premisa

Tendrás el control de un ninja especial que fue entrenado especialmente para esta misión tan importante. Serás el primer “Ninja Elemental”, aquel guerrero legendario que posee los conocimientos de todas las familias ninja de Japón. Para esto deberás ir superando niveles recuperando tierras de las diferentes familias ninja y estas te recompensaran con conocimiento especial que te ayudaran durante el juego. En el transcurso de los niveles te encontraras enemigos que solo podrán ser superados si utilizas un poder elemental específico por lo que deberás cambiar de elemento y adaptarte a las diferentes situaciones.

Puntos clave

- Cambio de habilidades en el personaje.
- Permite al jugador aprender nuevas mecánicas en cada nivel.
- Gráficos y sonidos con toque humorísticos para todo público.
- Una historia simple contada a través de imágenes y diálogos.

Gameplay

El jugador comienza en una determinada parte del escenario, podrá correr, saltar, lanzar shurikens y golpear con su espada. Deberá utilizar estas habilidades para superar los enemigos del primer nivel.

Una vez finalizado recibirá la enseñanza elemental del Fuego, por lo que ahora al cambiar al elemento fuego el personaje cambia de color y ya no lanzara shurikens sino que lanzara bolas de fuego.

En caso de recibir daño el ninja perderá vidas.

Cada nivel otorgara nuevas habilidades para luego llegar al jefe final siendo un guerrero completo.

Datos técnicos

Genero de juego: Plataforma y acción.

Modos de juego: Single player.

Plataforma: PC.

Tecnología utilizada: Godot Engine.

Distribución: Steam.

Target de público: Para todo público adolescente y adulto.