**GAME DOCUMENT DESING**

**SUPER PRINCESS**

**Basado en Super Mario**

|  |
| --- |
| Documento de diseño & ingeniería  (Título del juego) en el motor de desarrollo de **GODOT ENGINE**  Desarrollado y publicado por yofredt |

Mateo Rueda, Johan Pinzon, Juan Chavez, Zharyth Salomon.

Octubre 2022.

UNINPAHU Institución Universitaria.

**Contenido**

[***INTRODUCCION*** 3](#_Toc116563903)

[**REFERENCIA** 3](#_Toc116563904)

[***GENERO*** 3](#_Toc116563905)

[**PUBLICO OBJETIVO** 4](#_Toc116563906)

[**PLATAFORMA** 4](#_Toc116563907)

[***MECANICA DEL JUEGO*** 4](#_Toc116563908)

[**ESTILO VISUAL** 5](#_Toc116563909)

[**ARGUMENTO** 6](#_Toc116563910)

[**PERSONAJES** 6](#_Toc116563911)

# ***INTRODUCCION***

El juego esta basado en un típico juego de desplazamiento lateral en dos dimensiones, el cual permite a el usuario solo desplazarse de manera lateral por los circuitos del videojuego, en este video juego los jugadores se verán inmersos en retos de salto, plataformas, enemigos y evasión de problemas que se irán desarrollando en el recorrido del video juego, la misión principal esta destinada a llegar a el ultimo nivel en donde se encontrara una etapa final, en esta, el jugador deberá escapar definitivamente de su enemigo principal quien lo persigue durante todo el juego.

# **REFERENCIA**

SUPER PRINCESS se hará basado en juegos como Rayman, Mark of the ninja, super Mario Bross, Geometri Dash y otros en donde se busca escapar o llegar a el limite lateral cada nivel en el que se ve inmerso el jugador dentro de la experiencia

# ***GENERO***

SUPER PRINCESS hará parte de los juegos de genero de plataforma en donde se busca evitar la muerte evitando enemigos, realizando saltos y demás acciones para llegar a la meta y así acceder al siguiente nivel de dificultad. Este videojuego se encargará de generar tensión con cada paso dado por el personaje principal (SUPER PRINCESS) quien será quien se aventure por el entorno total del videojuego

# **PUBLICO OBJETIVO**

Este video juego será para personas con edades mayores a 6 años, sin restricción en los géneros, interesados en explorar juegos sin la necesidad de tener experiencia de algún juego debido a que será fácil de aprender y con poca complejidad de jugarlo además de que contendrá ciertos puntos de guardado en caso dado de que quiera dejar de jugar y no volver a empezar de nuevo.

# **PLATAFORMA**

SUPER PRINCESS será exclusivo para PC y no estará disponible para otras plataformas como Xbox, PlayStation o Nintendo, los mandos serán de teclado y los movimientos y el entorno de desarrollo se dará solamente en portátiles y computadores de escritorio.

# ***MECANICA DEL JUEGO***

Cada vez que el jugador avanza en el juego, la pantalla avanzará lentamente hacia la derecha, por lo tanto, el jugador debe moverse en esta dirección para continuar. StickWorld (Quien será el mapa) se dividirá en niveles, los cuales serán tres. En cada nivel el jugador llegará a una zona segura en donde podrá avanzar a el siguiente nivel. Cada nivel constará de un tiempo especifico para poder ser recorrido en totalidad, si esto no se ejecuta, el jugador deberá comenzar de nuevo.

Al final de la mecánica, si el jugador pierde la vida o el tiempo se agota, deberá iniciar desde el nivel que se encontraba.

Cada vez que el jugador apruebe un nivel después de sortear obstáculos y enemigos se le otorgaran puntos dependiendo de su nivel de habilidad, pues cada vez que elimine a un enemigo se otorgaran 100 puntos, pero si solo lo evade serán 50 puntos. También puede derrotar a los enemigos saltando sobre su cabeza, si SUPER PRINCESS toca a un enemigo desde cualquier otra dirección que no sea la cabeza, cae a un abismo, o toca alguna trampa letal como (fuego) se perderá una vida y el jugador comenzará de nuevo desde el principio.

En el desarrollo de cada nivel, SUPER PRINCESS podrá encontrar COINS que son puntos extras de difícil acceso para cada nivel, estos COINS harán que el puntaje sea superior en cada nivel y así poder superar récords que se podrán colocar en un ranking para retar a otros jugadores.

Al alcanzar el ultimo nivel, el jugador se creedera una medalla por haber aprobado todos los niveles y pasara a los créditos y agradecimientos.

# **ESTILO VISUAL**

Este video juego se va a realizar en un mundo fantástico, el cual se ambienta en un paisaje donde hay un bosque y cabañas, dando la perspectiva de una época antigua, también estará en dimensiones 2D lo que permitirá visualizar las animaciones planas así mismo usándose la plataforma GODOT para el desarrollo del videojuego.

# **ARGUMENTO**

El castillo de SUPER PRINCESS se ve atacado por un grupo de duendes que están interesados por el tesoro de la familia real. SUPER PRINCESS se ve obligado a salir por los túneles del castillo, y recorrer 3 bosques, para encontrar la medalla de los 8 trigramas con la cual ocasiona que los duendes sigan las instrucciones de quien lo posea y así forzarlos a volver al mundo subterráneo donde pertenecen.

# **PERSONAJES**

* PERSONAJE PRINCIPAL: SUPER PRINCESS (VESTUARIO: vestido negro)
* PERSONAJE SECUNDARIO: DUENDES (VESTUARIO: verdes)
* PERSOAJES SECUNDARIO: ADVERSARIOS DEL CAMINO (VESTUARIO: diseño inventado por los desarrolladores).