**Documento de diseño de videojuego**

Nombre del videojuego: VEREDA SILENCIOSA

Género: PLATAFORMA

Jugadores: SINGLE PLAYER

Especificaciones técnicas del videojuego Tipo de gráficos: PIXEL ART

Vista: 2D

Plataforma: UNITY

Lenguaje de programación: UNITY

Concepto

Descripción general del videojuego: Esquema de juego:

* Opciones de juego: Subir y bajar volumen, reiniciar y pausar video juego, salir del videojuego
* Resumen de la historia: una joven consigue escapar de un gran incendio ocurrido en su pueblo donde perdió a toda su familia, accidentalmente cae en una cueva y sin más opción que seguir se adentra en la cueva hasta caer en lo que podría considerarse el infierno. Aun si rendirse ni perder la esperanza continua su camino, pero al encontrase con el demonio más poderoso entendió que una simple humana no podía hacer nada contra semejante entidad.
* Modos: solitario
* Elementos del juego: enemigos, plataformas, un jefe.
* Niveles: tres niveles, bosque, cuevas e infierno.
* Controles movimiento hacia derecha e izquierda y salto en vertical.

Diseño:

Definición del diseño del videojuego:

El videojuego está compuesto de tres niveles enfocado en el plataformeo, tiene varios enemigos únicos por ecosistema y un jefe final.

Técnicas de gamificación:

Para motivar al jugador a terminar con el videojuego se cuenta con una historia atrapante, cautivadora y con mucho misterio. además, cuenta con una dificultad progresiva y justa.

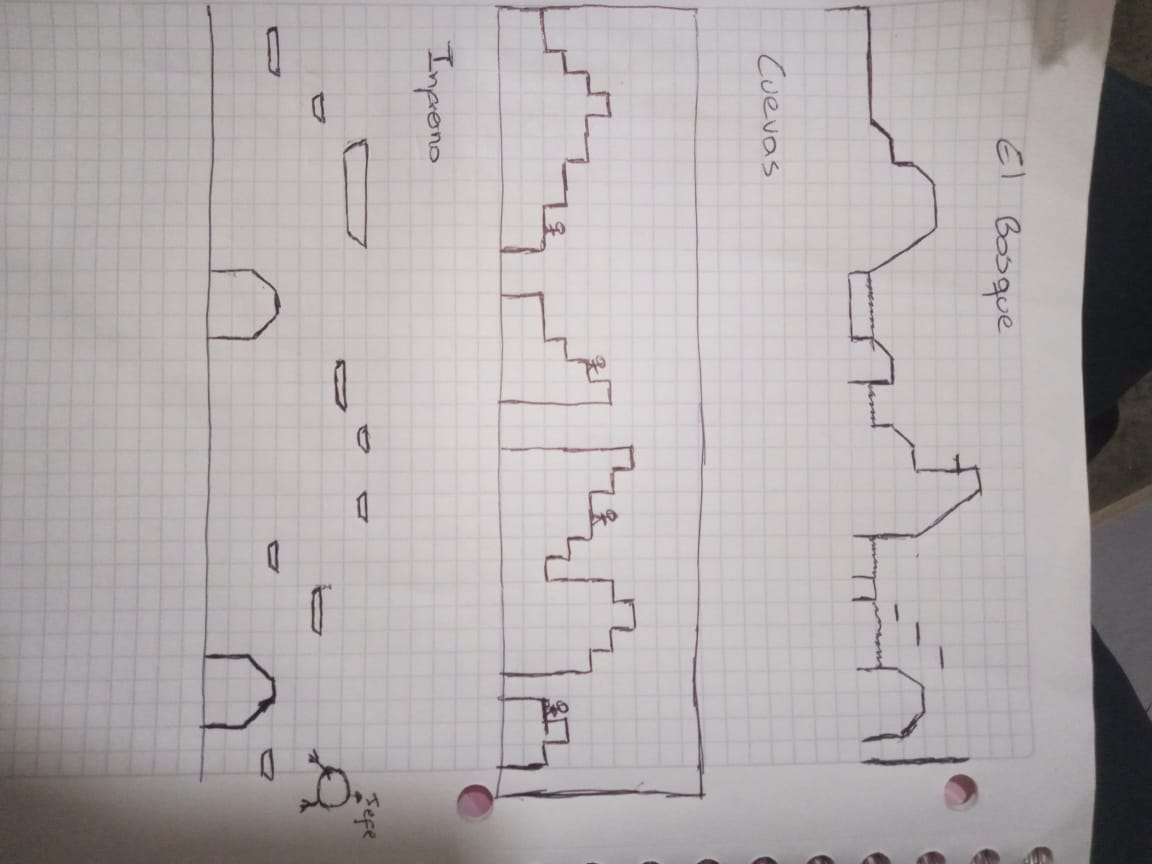
**Flujo de videojuego:**

El videojuego empieza en la pantalla de inicio para pasar después a la pantalla del menú principal donde cuenta con los botones de juego nuevo opciones, salir, ayuda e información del desarrollador. Continua al primer nivel o nivel del bosque luego pasa al segundo nivel o cuevas y termina en el nivel final del infierno.

**Interfaces de usuarios:**

El juego cuenta con menús muy intuitivos y claros para una comprensión total y precisa del videojuego además de tener un mapeado claro para evitar que el jugador se sienta perdido.

**Story board**

****