Documento de diseño de videojuegos



**Sala de trabajo grupo 3**

**Gloria Robayo, John Guio**

**Documento de diseño de videojuego**

**Nombre del videojuego:**

**Tianlong el cazarrecompensas**

**Género:** Plataforma

**Jugadores:** 1 jugador

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos**: el juego presenta gráficos isométricos con estilo pixel donde se representan escenarios selváticos, los gráficos van desarrollados con unas buenas texturas.

**Vista: 2D**

**Plataforma: pc**

**Lenguaje de programación: fisher**

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:** Recrear un escenario donde un Tianlong es el protagonista, quien tiene que recolectar frutas y pilas, para al final enfrentarse al jefe final.

**Esquema de juego:**

* **Opciones de juego**: llevar al personaje a recolectar recursos, evitar ser herido por los enemigos, interactuar con power ups para combatir contra el enemigo final, ver menú, pausa, cambio de nivel o continuar partida.
* **Resumen de la historia**: Un sapito cazarecompensas que vive en el bosque en busca de un espécimen poco visto para asi reclamar la recompensa que hay por este.
* Modos: El jugador controla al personaje a través de los niveles para recolectar la mayor cantidad de frutas y pilas, para combatir al enemigo.
* Elementos del juego:cuenta con variedad de frutas, cajas de pilas(power up), trampas y enemigos que encontraremos a medida de que se vaya avanzando.
* Niveles: el juego cuenta con tres niveles, cada nivel tiene diferentes escenarios y enemigos.
* Controles:
* Movimiento: el jugador se puede desplazar en el mapa por medio de la tecla derecha, izquierda y espacio para saltar.
* Acciones especiales: si el personaje interactúa con la pila este dañara al enemigo.

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego**

-Tianlong el cazarrecompensas es un juego de plataformas en el que el jugador asume el papel de Tianlong para avanzar a través de niveles llenos de obstáculos, enemigos y desafíos. El objetivo principal es huir del cazador para no ser comido. El juego se desarrolla en un entorno de desplazamiento lateral y utiliza mecánicas de salto y movimiento precisas para superar los obstáculos y derrotar a los enemigos.

**Técnicas de gamificación:**

* **Recolección de puntos y recompensas:** El juego utiliza un sistema de puntuación donde el jugador obtiene puntos al recolectar frutas y completar niveles. También se otorgan vidas adicionales por alcanzar vidas que se encuentran en el escenario.
* **Progresión y desbloqueo:** A medida que el jugador avanza en los niveles, desbloquea nuevos escenarios y enfrenta desafíos más difíciles. Además, el juego presenta elementos de desbloqueo, como power-ups, que brindan al jugador una sensación de logro.
* **Retroalimentación visual y auditiva:** El juego utiliza efectos visuales y sonoros para proporcionar retroalimentación inmediata al jugador. Por ejemplo, el sonido de fondo, cuando recolecta las frutas, al saltar sobre un enemigo y al morir.
* **Pérdida y Evitación**: En el juego Tianlong tiene que evitar a los enemigos para no perder las frutas ni las pilas que recolecte.

**Flujo del videojuego:**

Tianlong el cazador presenta un flujo de juego equilibrado y progresivo. El juego comienza con niveles más sencillos que introducen al jugador a las mecánicas básicas y va aumentando gradualmente la dificultad a medida que se avanza. Esto permite que el jugador se sumerja en el juego de manera progresiva, enfrentando desafíos que se adaptan a sus habilidades crecientes. Además, el juego mantiene un ritmo constante al presentar nuevos obstáculos, enemigos y power-ups en momentos estratégicos para mantener el interés del jugador.

**Interfaces de usuario**

**STORYBOARD**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

**Descriptivo**

**1. Introducción: El juego comienza con una pantalla de inicio que muestra el logotipo Tianlong el Cazador. y opciones como "1 jugador". El jugador selecciona una opción y se inicia la partida.**

**2. Mundo 1-1: El jugador comienza en el nivel 1-1, que es el primer nivel del juego. Este nivel sirve como una introducción suave a las mecánicas básicas del juego, como correr, saltar y recolectar frutas. También se presentan los primeros enemigos.**

**3. Avance a través de los niveles: A medida que el jugador avanza a través de los diferentes niveles, se encuentran nuevos desafíos, como plataformas móviles, y el enemigo más difícil. Además, el jugador puede encontrar power-ups como las pilas que lo hacen más fuerte y otorga habilidades especiales.**

**4. Niveles de jefe: Al final de cada mundo, el jugador se enfrenta a un nivel donde debe superar obstáculos más desafiantes y derrotar a un jefe, generalmente (enemigo). Al derrotar al jefe, el jugador termina su aventura cobrando su recompensa.**

**Bibliografía**

Unity. (s. f.). Game design document (GDD) template.<https://acortar.link/3tl9Ay>