

Documento de diseño de videojuego

Versión del documento: 1.0

Datos Generales

Nombre del videojuego: SOBRE-VIVIENTE

Género: AVENTURA

Jugadores: 1 Personajes (Acciones, Ataques, Vida, Colisiones):

Jugables: FIND , TIENE UNA VIDA DE 100 PUNTOS

Enemigos: VIRUS Y ANIMALES

NPC: VIRUS Y ANIMALES

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: 2D

Tipo de Audios: MP3

Vista: DE PERFIL

Plataforma: PC

Lenguaje de programación: C#

Herramienta(s) de desarrollo(s): UNITY

Esquema del juego

Tipo de mundo: MUNDO DISTÓPICO

Era, Año, Época: AÑO 2030

Opciones del juego:

1. Personalización del personaje: Antes de comenzar tu aventura, tendrás la opción de personalizar a tu personaje, desde su apariencia física hasta su conjunto de habilidades únicas. Podrás elegir entre diferentes clases, como guerrero, cazador o mago, cada una con sus propias fortalezas y estilos de juego.
2. Modos de juego: El juego ofrecerá una variedad de modos para satisfacer diferentes estilos de juego. Podrás disfrutar de una emocionante campaña para un solo jugador, donde seguirás una historia épica y te enfrentarás a desafiantes misiones.
3. Armas y habilidades: A medida que prograses en el juego, desbloques una amplia gama de armas futuristas y habilidades especiales. Desde poderosas armas de energía y rifles de plasma hasta habilidades de control mental
4. Exploración y entornos interactivos: El juego ofrecerá vastos entornos para explorar, desde ciudades en ruinas hasta paisajes alienígenas. Podrás interactuar con el entorno de formas únicas, como escalar edificios en ruinas, utilizar dispositivos de teletransporte y descubrir secretos ocultos en cada rincón del mundo del juego.
5. Progresión y mejoras: A medida que avances en el juego y completes misiones, ganarás experiencia y desbloquear nuevas habilidades y mejoras para tu personaje. podrás mejorar tus armas y armaduras, y adquirir nuevas habilidades especiales para enfrentar desafíos aún mayores.

Sinopsis de la historia:

Finn se despierta en una isla desierta, dándose cuenta que es el único sobreviviente y su único objetivo es recoger todo el oro que se encuentra, para cuando sea rescatado se pueda llevar todo el oro con él, pero se enfrenta a nuevas bacterias no descubiertas por el hombre y a los animales salvajes

Niveles:

1. No te dejes tocar
2. La maldad viene doble
3. Saltos mortales

Modos de juego: Modo historia

Elementos del juego: ANIMALES, VIRUS, FIND, MONEDAS, PUNTUACIÓN, PERSONALIZACION

Niveles del juego: Nivel único de dificultad.

Controles del jugador: Flechas de dirección del teclado

¿Cómo gana? El jugador sobrevive a los diferentes estilos de mapas y llega al final de cada mapa con la totalidad de las monedas disponibles en el mapa

¿Cómo pierde? Find se queda sin puntos de vida por ser atacado por algún animal o virus

¿Cómo finaliza el juego? El jugador completa los diferentes tipos de niveles con la totalidad de los puntos

¿Por qué es divertido? Jugabilidad dinámica: El juego ofrece una jugabilidad dinámica y variada, con combates intensos, exploración emocionante y desafíos estratégicos. La diversidad de enemigos, habilidades y escenarios garantizan que cada encuentro sea único y se requiera diferentes enfoques y tácticas, lo que mantiene la experiencia fresca y desafiante. Historia cautivadora: El juego presenta una historia intrigante y envolvente que te sumerge en un mundo postapocalíptico y te conecta emocionalmente con los personajes y su lucha por la supervivencia. A medida que avanzas, descubrirás giros inesperados, secretos ocultos y momentos emocionantes que mantendrán tu atención y te motivará a seguir jugando. Personalización y progresión del personaje: La posibilidad de personalizar a tu personaje y mejorar sus habilidades y equipamiento a lo largo del juego agrega un elemento adicional de diversión y satisfacción. Puedes experimentar diferentes estilos de juego, adaptar tu personaje a tus preferencias y sentirte recompensado a medida que ves el progreso y el crecimiento de tu personaje en el mundo del juego.

Flujo del videojuego:

nivel 1 pasa al nivel 2 y luego al nivel 3 para al final ganar la copa.

Interfaces de usuario:

INTERFAZ DE INICIO

INTERFAZ DE MENÚ

INTERFAZ DE OPCIONES

INTERFAZ DE NIVELES

INTERFAZ DE AYUDA

INTERFAZ DE INFORMACIÓN

INTERFAZ DE PAUSA

Storyboard:

