

Game Design Document

Espi's Coming

by
MADSS

Ingeniería en Animación y Videojuegos
MECÁNICAS DE JUEGO Y NIVELES

Profesor
RAÚL SANCHEZ HERNÁNDEZ

Alumnos - Desarrolladores
MIGUEL BAUTISTA CHAPA
DIEGO CASTAÑEDA LADRÓN DE GUEVARA
SANTIAGO MEDINA DOMÍNGUEZ
SANTIAGO ESPINOSA OLLIVIER
ANDRÉS DEL HOYO DE LA SERNA

Presupuesto: No hubo presupuesto extra más que la aplicación y licencia de Unity otorgada por la universidad UP.

Género: Plataformero/Survival/Shooter

Concepto

Sinopsis:

Es un juego plataformero 2D que se ambienta en el pasado, al intentar interferir con la historia hay una divergencia en el tiempo por lo que mutantes atacan las torres gemelas para que eso no se cambie

Voy a poner otra sinopsis y luego podemos elegir

Es un juego shooter plataformero 2D, protagonizado por un científico llamada Eustaquia obsesionado con la época dorada de la mafia neoyorkina, este intenta crear una máquina del tiempo que lo regrese a la época en donde la ciudad estuviera gobernada por las diferentes familias de la mafia. En su afán de regresar al pasado, logró conseguir su objetivo de la máquina del tiempo, pero no hizo las suficientes pruebas. Al intentar regresar hubo una falla en la máquina e interfirió con la historia creando una divergencia en el tiempo, lo que ocasionó que mutantes ataquen las oficinas en las que trabaja. Para evitar que la historia cambie, Eustaquio debe equiparse y defender la torre de los mutantes.

Objetivos:

El objetivo del juego es sobrevivir a oleadas de enemigos hasta que se termine el nivel / pierda. El jugador deberá sobrevivir durante un tiempo específico y ganará el juego; si se le acaban las vidas perderá.

Personaje Principal:

Eustaquia

Trama y Eventos Relevantes:

Bucle temporal el cual el personaje quedó atrapado debido a querer salvar el mundo antes de tiempo. La trama básicamente gira alrededor de Eustaquia la cual se enfocará en derrotar mutantes locos para salvar a las personas a su alrededor.

Mundo en el que se desarrolla:

Viaje en el tiempo, hacia el futuro. Cybertron neoyorkino.

Especificaciones Generales:

Género: Plataformero Shooter de Supervivencia

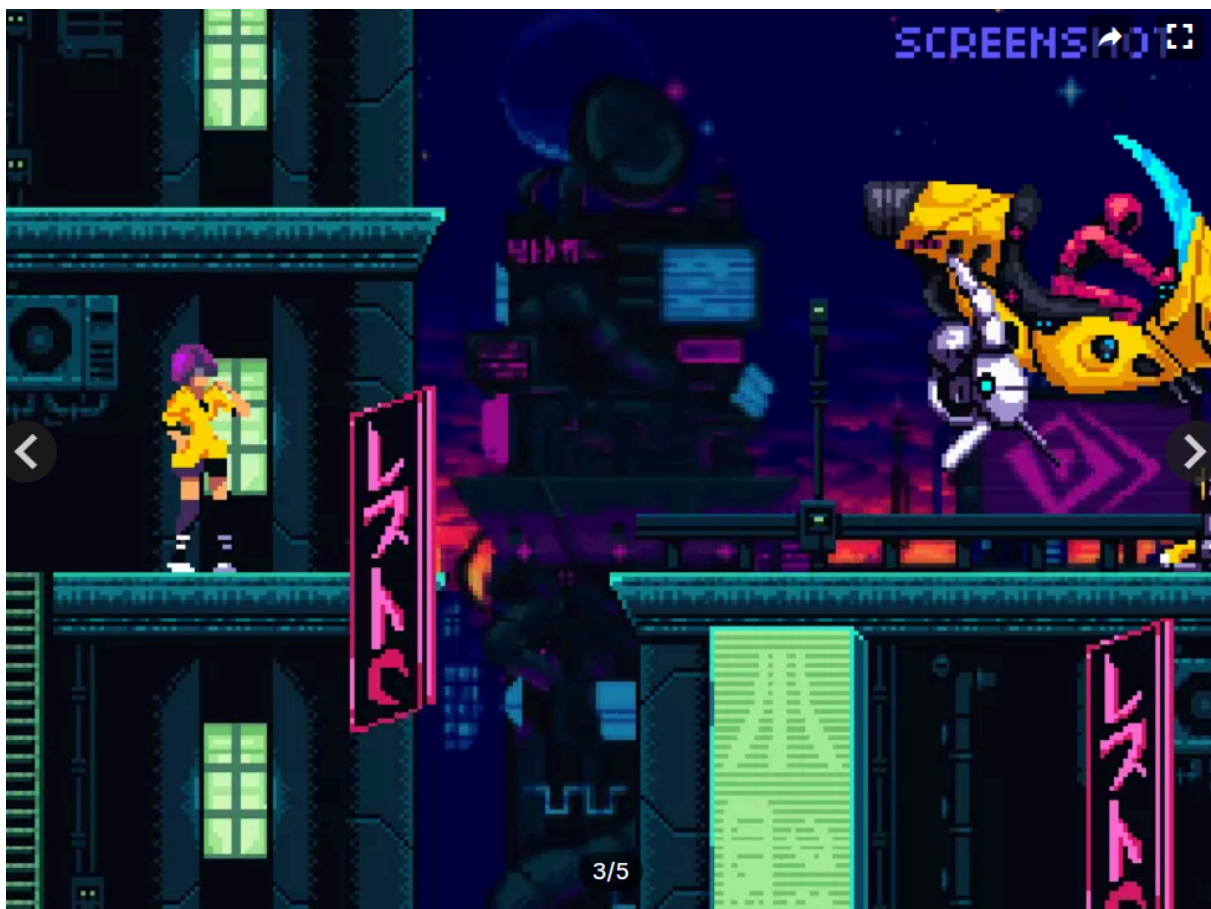
Plataforma: PC

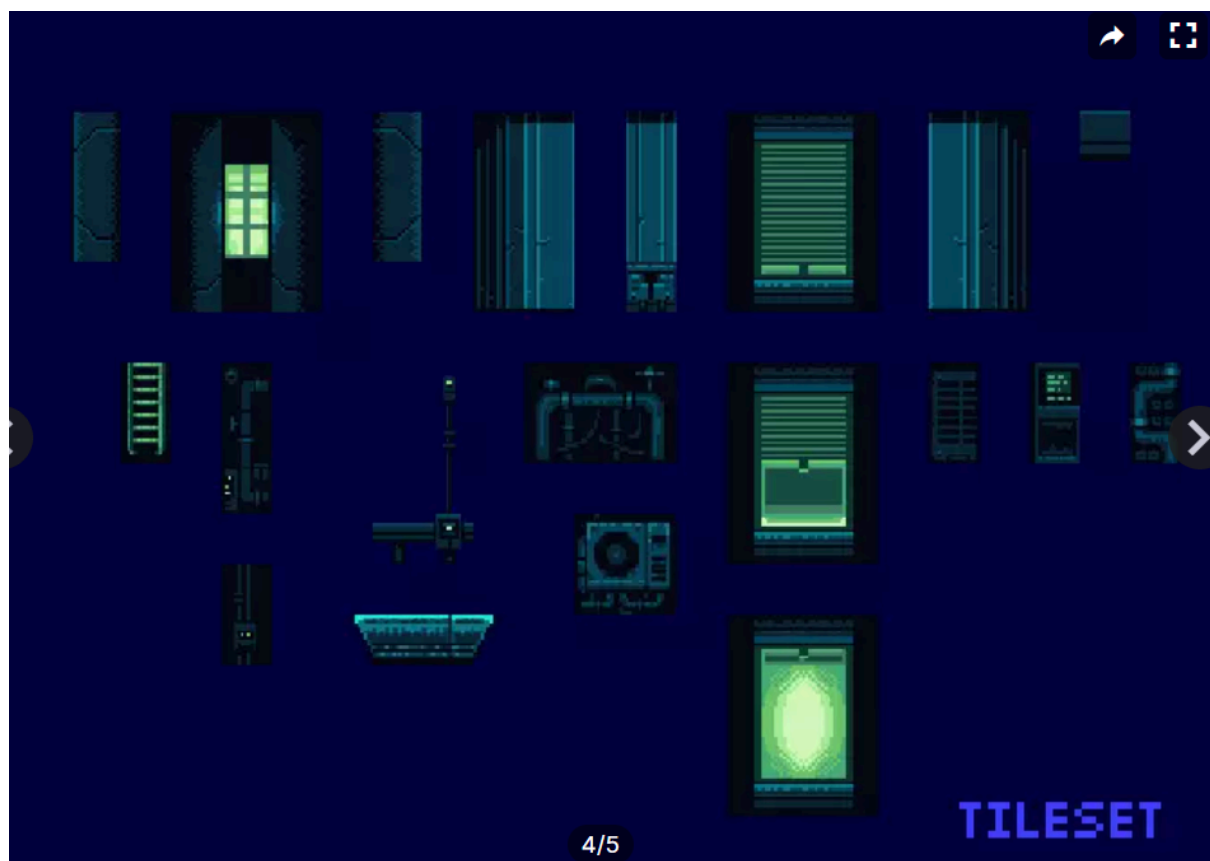
Versión: 1.0

Motor Gráfico: Unity

Público: 12 años en adelante

Arte Conceptual







DISEÑO DE PERSONAJES

CARACTERÍSTICAS

Habilidad para moverse entre las plataformas para poder disparar a los enemigos en diferentes líneas

HABILIDADES

Un disparo enfrente del jugador

MOTIVACIÓN

Detener el ataque de enemigos para derrumbar un edificio y eliminarte para su plan.

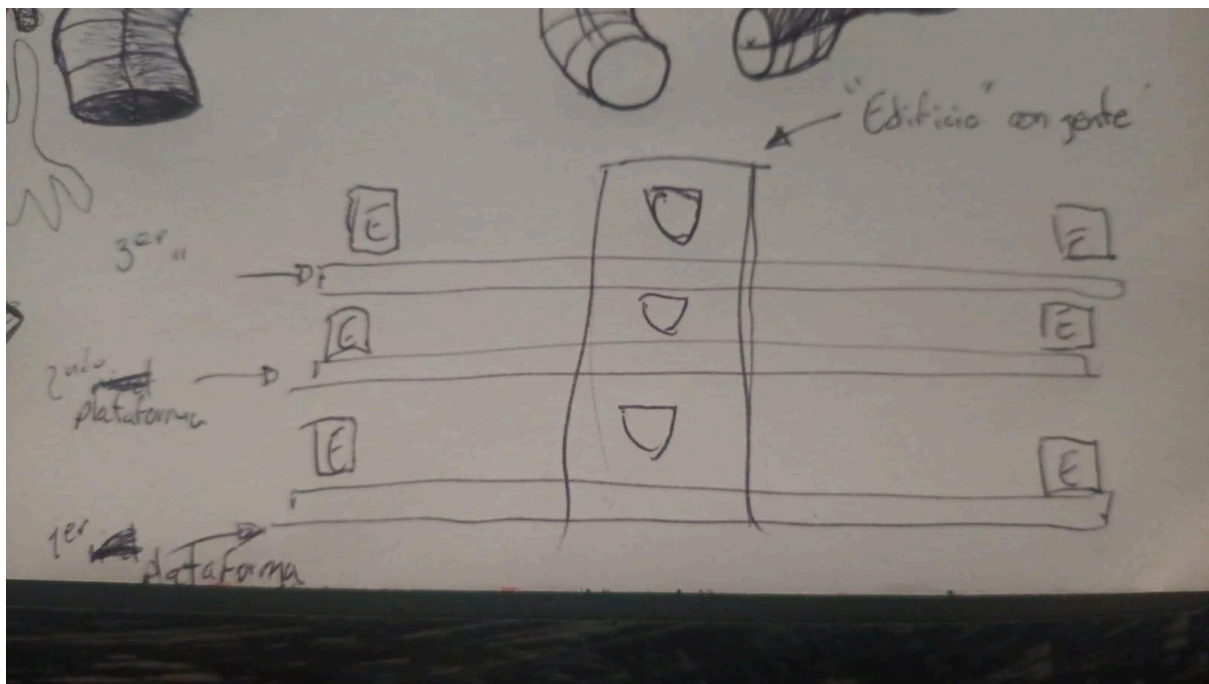
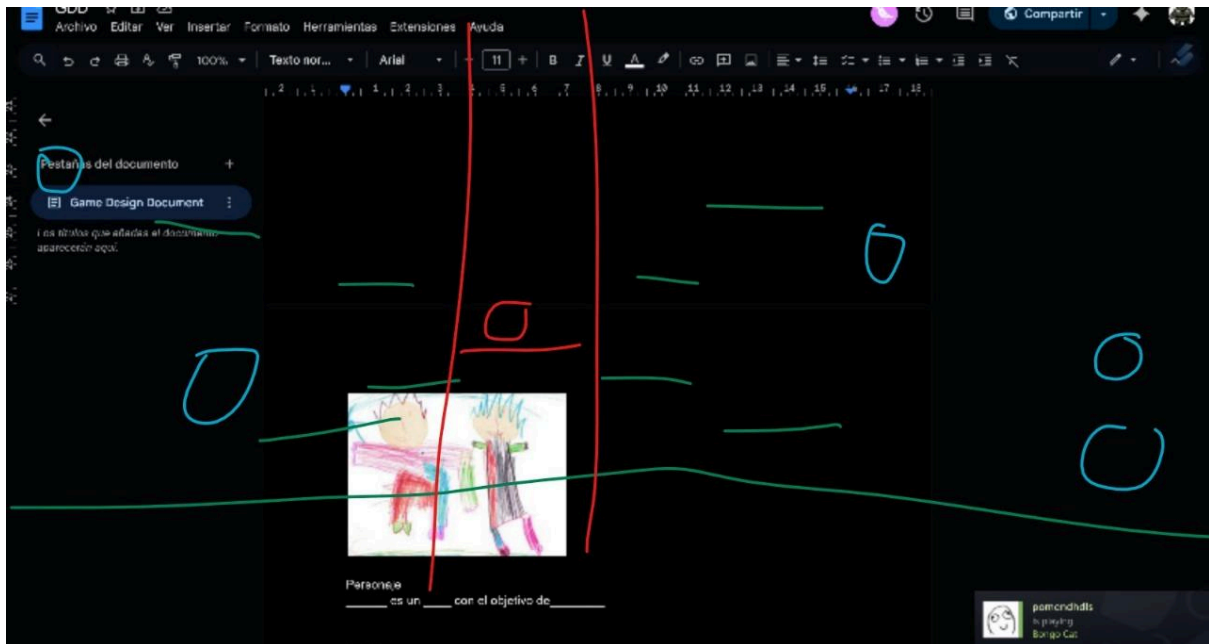
ROL DENTRO DE LA NARRATIVA

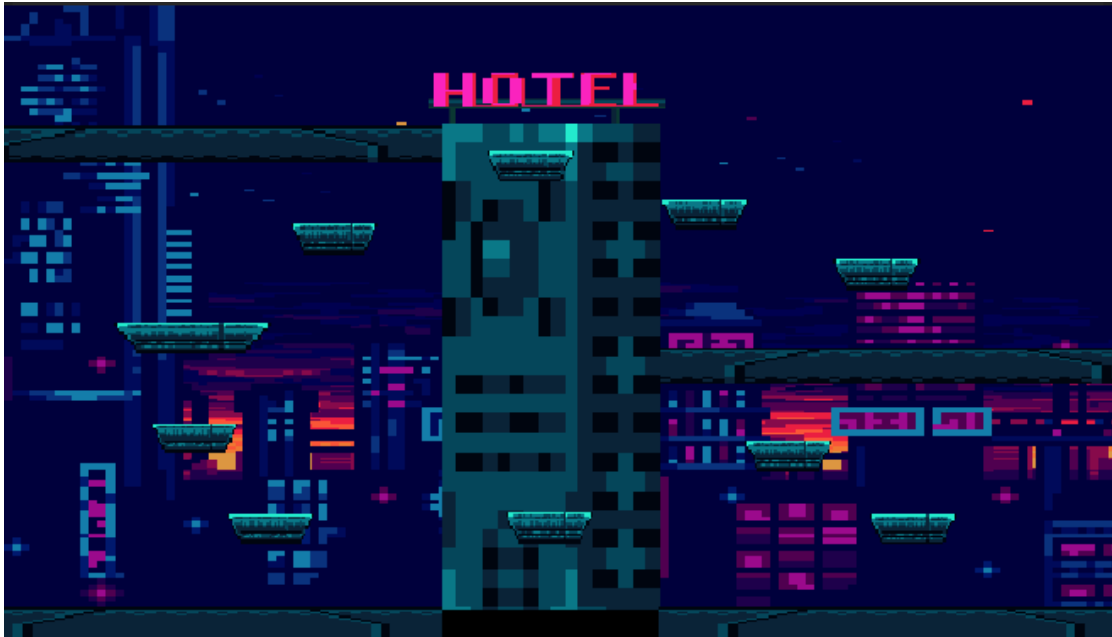
Dar un sentido de presión, misión en defender y sobrevivir contra los enemigos.

DISEÑO DE MUNDOS

El nivel está diseñado para que no puedas quedarte en una parte del nivel en el que puedas fácilmente disparar a través de todas las líneas si no que te fuerza a moverse a través del nivel

DISEÑO DE MAPA





GAMEPLAY

MOVIMIENTO:

- Abajo → S
- Izquierda → A
- Derecha → D
- Arriba/Saltar → Space
- Disparar → Click / Z

Release date

9 de Septiembre de 2025