



29-3-2025

Agis

Game Desing Document



Raúl Muñoz García

ÍNDICE

1. Introducción.....	2
1.1. Resumen	
1.2. Inspiración	
1.3. Experiencia del jugador	
1.4. Plataformas	
1.5. Software de desarrollo	
1.6. Género	
2. Concepto	3
2.1. Descripción del gameplay	
2.2. Mecánicas	
3. Arte.....	4
3.1. Temática	
3.2. Diseño	
4. Audio	5
5. Experiencia de juego	5
5.1. Interfaz	
5.2. Controles	

INTRODUCCIÓN

Resumen

Agis* es un metroidvania ambientado en un mundo postapocalíptico con un gran énfasis en la tecnología.

* El nombre del juego no es definitivo, por lo que podría cambiar durante el desarrollo. Se notificará de ser así.

Inspiración

Hollow Knight:

Hollow knight es un metroidvania mundialmente conocido por su narrativa y gameplay atractivos. Hollow knight combina un mapa extenso con una gran variedad de enemigos y mecánicas sin sacrificar el movimiento y la agilidad del jugador.

Celeste:

Celeste es un indie de gran fama debido a la narrativa del juego, pero sobre todo gracias a la gran movilidad que tiene el jugador a su alcance. Es la inspiración para el sistema de movimiento de este juego.

Experiencia del jugador

Similar a ambos juegos mencionados previamente, el jugador encontrará a su disposición un mapa extenso con biomas, enemigos y mecánicas diferentes que permitirán al usuario descubrir nuevas formas de acceder a sitios que antes no eran accesibles.

Plataforma

El juego está siendo diseñado para ser lanzado en Windows.

Software de desarrollo

- Godot 4.4
- Aseprite
- MongoDB – Guardado de datos en la nube

Género

Singleplayer, metroidvania, futurístico.

CONCEPTO

Descripción del gameplay

El jugador controla a uno de varios personajes jugables con los cuales podrá atacar, organizar su inventario y moverse de forma libre por un mapa con muy pocas zonas restringidas que serán accesibles conforme avance en el juego.

Mecánicas

Todas las mecánicas que se mencionan a continuación pueden estar sujetas a cambios, modificaciones o a la no aparición en el producto final, así como la adición de mecánicas nuevas durante el desarrollo.

- Ataque

- Dash
- Doble salto
- Salto de pared (Wall jump)
- Sistema de Inventario

ARTE

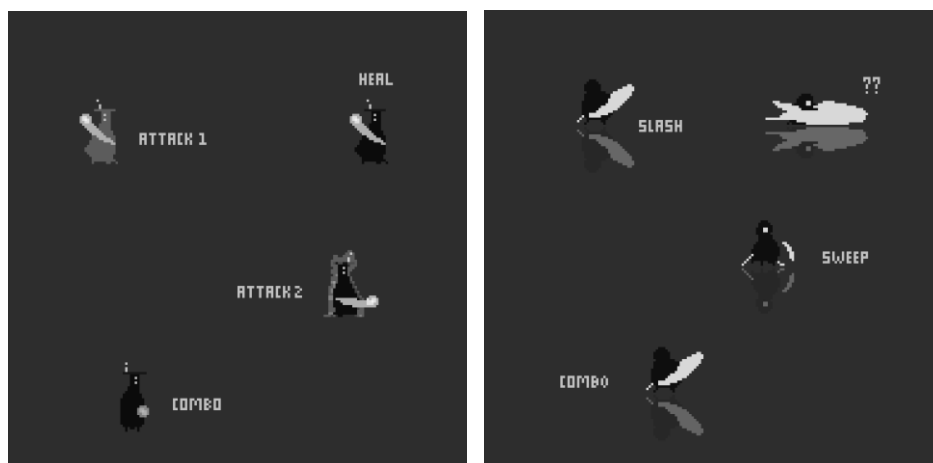
Temática

Como ya ha sido mencionado, la temática del juego se centra en un mundo postapocalíptico con toques de fantasía y tecnológicos representados con los personajes jugables y los no jugables.

Diseño

Los diseños no son hechos por mí, sino que han sido descargados de itch.io, por lo que los créditos contendrán una mención al creador.

Estos son algunos de los diseños:





AUDIO

Para el audio se usarán una mezcla de sonidos tanto ambientales que sean acorde o que encajen bien con el bioma o la situación actual del jugador más aquellos que sean necesarios para darle un atractivo mayor a los personajes.

EXPERIENCIA DE JUEGO

Interfaz

Para la interfaz se está trabajando en una interfaz acorde a la temática, preferiblemente en blanco y negro. En cuanto a la UI dentro del juego, se usarán indicadores para la vida.

Controles

Teclado y ratón:

WASD, Barra espaciadora, E, F, clic izquierdo, tecla Mayus (izquierda) y tecla tabuladora.

Mando:

Stick izquierdo, Botones start y select, ABXY (dependiendo del mando), R1, R2, L1 y L2.