

Universidad del Valle de Guatemala

Programación de Plataformas Móviles y Juegos

03/02/18

Jorge Azmitia 15202

Marlon Fuentes 15240

### Tarea 3: Game Design Document

Nombre del juego: Just another Plataformer

Plataforma: PC (exportable a móvil)

Género: plataformas

Tipo de cámara: 2D (como Mario)

Público objetivo: todo tipo de publico

Resumen del funcionamiento del juego: La idea del juego es ir pasando por diferentes escenarios, enfrentándose a obstáculos "troll", partes del escenario falsas, formas "alternas" de resolver problemas comunes, bloques invisibles que pueden causar problemas. Al finalizar una serie de niveles enfrentamiento contra un Boss.

Historia: La historia del juego se centrará en algo que ya se "conoce" solo que un poco cambiada. Protagonista que depende del género que seleccione el usuario y tiene que rescatar a su pareja que "desapareció". Para lo cual tiene que pasar por una serie de aventuras y retos.

Descripción del personaje: El personaje es simple, en apariencia es algo tipo un "stickman". En cuanto a lo demás, su motivación es rescatar a su pareja.

Mecánicas del juego: El juego tendrá para el personaje controles básicos, se mueve con las flechas o "wasd" y salta con espacio. Habrá partes del mapa que interactúen de forma troll. Luego de un número fijo de escenarios pasados se llegará a la pelea con un Boss.

Enemigos y obstáculos: obstáculos, el escenario contara con diferentes partes "falsas", con partes invisibles, dentro de los obstáculos también estará el factor de que habrá partes o puzzles que se resuelvan de una forma alterna o contra intuitiva. En cuanto a los enemigos se tendrán boses predefinidos, que se introducirán dentro de la historia.

Habilidades y poderes: dentro de las pantallas normales se podrán encontrar habilidades para ver partes invisibles o pequeños consejos, se dará una de estas cada x partes. En las peleas contra los jefes se tendrá la opción de elegir una de algunas habilidades, más salud, velocidad, arma, etc.

Dinámicas del juego: Dentro de las dinámicas estará que se tendrá que alcanzar un Check point, antes de este el juego reiniciara cada vez que uno muera. En las partes invisibles el jugador chocará y puede morir o quedar encerrado y tendrá que reiniciar el nivel. En las partes falsas el jugador simplemente "caerá" ya que estarán visibles, pero serán solo imágenes, no partes actuales. Los jefes morirán al recibir un numero aleatorio de impactos que variara entre los 3 y 7.

Experiencia que se busca en el jugador: Se busca que el jugador vea el juego como algo típico y esperable, pero que se tope con situaciones que probablemente ha experimentado poco, con puzles que se resuelven de formas alternas con lo cual se busca que el jugador explore otras áreas para las soluciones. Probablemente ante algunas situaciones el jugador se encuentre frustrado, pero todos sabemos que, si algo es difícil, aunque no tanto, uno siempre intenta lograr el objetivo

Estilo gráfico y música: en cuanto al estilo grafico se tendrá un mundo plano que parezca dibujado, en 2D, todo muy del estilo de los “stickman” y similar. En cuanto a la música se pondrá música del tipo 8 bit.