



Unity - Generation

Cohorte 9

Creadores

Nataly Johana Palacios

Michael Vergara

Jhon Alexander Ortiz

Angela Fonseca

Documento de diseño

CopyRight © Untitled TCG Team, 2025

Índice

1. Índice
2. Resumen del juego
 - a. Resumen
 - b. Jugabilidad
 - c. Mentalidad
 - d. Puntos destacados
3. Diseño del sistema
 - a. Flujo del juego
 - b. [Controles](#)
 - c. Requisitos
 - i. Sistemas únicos
 - ii. Otros sistemas
4. Diseño del mundo
 - a. [Setting](#)
 - b. [Subsettings](#)
5. [Level Designs](#)
6. [Visual Design](#)
 - a. [Color Palette](#)
 - b. [Stylistic Attributes / Elements](#)
 - c. [Effects](#)
7. [Music/Sound Design](#)
 - a. [Sound Palette / Instrumentation](#)
 - b. [Stylistic Attributes / Elements](#)
 - c. [Effects](#)
8. [Required Assets](#)
9. [Schedule](#)
10. [Brainstorming Notes](#)
11. [Mechanical Notes](#)
12. [Additional Visual References](#)
 - a. [Characters:](#)
 - [Monsters](#)
 - [Player](#)
 - [Family](#)
 - b. [Maps](#)
 - c. [UI/UX](#)
13. [Software To Try](#)

Descripción general del juego

Resumen

Tomarás el control de un guerrero medieval, que ha sido encerrado al interior de una mazmorra, deberás explorar los cuartos de esa misteriosa caverna, en donde encontrarás personajes malignos que han tomado prisioneros a miembros de tu familia, acaba con ellos de un solo golpe y recupera las llaves, seguirás buscando por el mapa las restantes y con ellas abrirás la puerta que te guiará a la libertad, donde te darás cuenta que la lucha era interna.

Jugabilidad

Después de un lindo Menú de bienvenida, comenzarás en el extremo de una mazmorra, mientras exploras, encontrarás que personajes malignos tienen encerrados a tu hija, hijo y madre. El jugador los atacara para poder romper la prisión y liberar a su familia, así recuperara las llaves que abrirán la puerta de la libertad, en total son 5 llaves que deberá encontrar explorando el mapa.

- **Mecánica del juego:** La mecánica principal es la recolección de items (Llaves) que permitirán al jugador desbloquear una puerta, generando la condición de victoria del juego, junto a la mecánica de combate básico, en donde el jugador se enfrentará a los enemigos que tienen prisioneros a sus familiares, implementando la derrota de estos los liberara y conseguirá el acceso a una de las llaves.

Mentalidad

El jugador experimentará la intriga de estar encerrado, lo que lo guiará a comenzar a explorar la mazmorra, tendrá que dejar ese miedo para buscar la forma de salir de allí, despertará su curiosidad para explorar el mapa, se sorprenderá de encontrar a sus conocidos prisioneros y se llenara de valor para acabar con los enemigos y rescatarlos.

Reflejos

- El jugador explorará libremente la mazmorra.
- Disfrutará de interesantes animaciones e interacciones.
- Encontrará la solución a su encierro y descubre lo que le espera detrás de la puerta.

Diseño del sistema

Flujo del juego

1. El jugador tiene que desplazarse por los cuartos de la mazmorra.
2. Encontrará enemigos que tendrá que derrotar con su increíble fuerza.
3. Deberá obtener la llave que está dentro de la jaula, rescatando a su familia.
4. El jugador seguirá buscando las llaves restantes por el mapa.
5. Al tener todas las llaves podrá acceder a la puerta de salida principal.
6. Cuando abra la puerta encontrará una sorpresa.

Controles

Movimiento:

- A: Moverse a la izquierda.
- D: Moverse a la derecha.
- W: avanzar
- S: retroceder

Acciones:

- F: Atacar
- E: Interactuar

Vista:

- Mouse, guía el enfoque de la cámara.

Requisitos

Sistemas únicos

Sistema básico de combate y recolección de items.

Se generará una confrontación básica contra los enemigos, entrando en interacción con el enemigo y realizando su acción de combate, acabará con un solo golpe con él. Después deberá recolectar las llaves distribuidas con el mapa.

Por ejemplo:

- **Ataque:** El jugador deberá acercarse al enemigo a una mínima distancia y proceder a realizar la acción de ataque, pulsando para ello la tecla “F”.
- **Recolección:** Mientras la llave se encuentre en el suelo, el jugador podrá pasar a través de ella y así recolectarla.

Otros sistemas

- **Sistema de navegación :** El personaje se podrá desplazar a través del mapa, pulsando para ello las teclas “WASD”, para guiar el sentido de movimiento del personaje, de igual forma podrá dirigir su mirada con la entrada de los ejes del Mouse.

Diseño Mundial

Configuración

La ambientación temática se centra en la época medieval, específicamente en las mazmorras de ese tiempo, el personaje ambientado en un caballero medieval, el diseño del mapa ambientado en muros de ladrillos oscuros y assets de tipo antiguo medieval. Transportarán al jugador a una inmersión total de la experiencia de esa época, despertando la sensación de estar ahí, viviendo el juego.

Subconjuntos

- Jaulas de encierro.
- Cuartos de tortura.
- Pasadizos oscuros.
- Cuartos tipo laberintos.
- Salón principal.

Diseño Visual

Paleta de colores

La paleta principal de colores apunta al uso de colores oscuros, tonalidades de grises, marrones, verdes muzgos y negros, recreando fielmente un ambiente de tipo medieval, en donde el ambiente comun son los muros de rocas y concreto.



Atributos/elementos estilísticos

Como uno de los efectos más relevantes a destacar, es el uso de texturas acordes al tiempo medieval en el el estilo del UI/UX, el diseño del mapa y ambientación del sonido. Acompañado de una excelente elección de animaciones para los personajes, que permitirán transmitir al jugador sensación de realismo, que los personajes son en realidad entes sintientes.

El estilo único de juego se desarrolla en gran parte con materiales tipo "Low Poly", que gráficamente

aportan la sensación real de estar en el juego, su configuración y organización dentro del mapa generan que la percepción de realismo sea alta.

Los enemigos en el juego demuestran imponentia con su gran tamaño y configuración de texturas realistas, junto a la programación de sus movimientos aportan gran sensación de realismo al jugador.

El punto de atención más relevante del juego, es ver como sus familiares son percibidos detrás de unas rejas y custodiadas por imponentes monstruos.

Como influencia cultural, nos devolvemos a la época de la edad media, con su estilo único de mazmorras oscuras.

Efectos

Para el juego, se disminuyó un poco la iluminación del punto focal directo, con el fin de que aportará una sensación un poco sombría, que pueda transmitir sensación de intriga al jugador.

Música / Diseño de sonido

Paleta de Sonidos / Instrumentación

La paleta de sonidos seleccionada para la ambientación del juego, permite incorporar la temeridad de las mazmorras, generando una sensación de inmersión a las mazmorras, sin embargo manteniendo en equilibrio la sensación de ser un juego, con el uso de pistas para la selección de botones, música que destacan la sensación del ambiente durante el juego con tonos muy orientados al mundo de los videojuegos, resaltar enormemente el uso de efecto al caminar del personajes que recrea el movimiento metálico de su armadura y un porte pesado.

Atributos/elementos estilísticos

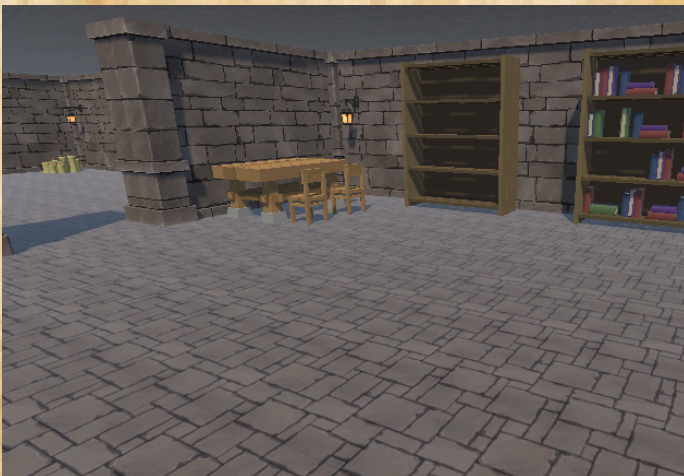
Entre los atributos destacables es la inmersión con el sonido ambiente, logra generar intriga en el jugador y aportar realismo a la estancia dentro de la mazmorra, con todos graves y ecos inquietantes.

Efectos

Sonido ambiente, que se lograra percibir dentro de todo el mapa.

Activos requeridos

Visual



Audio

1. Sonido Ambiente
 - Musica de fondo.
 - Efectos cambiantes, según la situación.
2. Sonidos de efectos:
 - Caminar.
 - Golpear.
 - Recolección de items.
 - Interacción con los objetos.
 - Gruñido de derrota de los monstruos.

Cronograma

Lista de pasos para elaboración del juego 3 días.

- Pre-alpha (Dia 1)
 - Definir la mecánica de juego.
 - Definir la apariencia del personaje principal.
 - Definir el comportamiento del personaje en relación a su movimiento.
 - Prototipo de juego:
 - Evaluar la mecánica de conseguir 5 llaves para abrir una puerta final.
 - Determinar la estructura del mapa y su diseño.
 - Determinar los Assets a utilizar y verificar las texturas.
 - Buscar las animaciones a incorporar y textura de los enemigos.
 - Buscar y definir los elementos que se presentarán en la UI/UX del juego.
 - Buscar y definir los audios de ambiente.
- Alpha (Dia 2)
 - Evaluar el comportamiento de la UI/UX.
 - Evaluar el código y comportamiento del personaje.
 - Presentar el diseño de nivel, estructura del mapa principal.
 - Prototipo de juego:
 - Unificar los elementos mencionados.
 - Ubicar los enemigos y los personajes en sus lugares establecidos en el mapa.
 - Ubicar los assets y definir las texturas.
 - Implementar las animaciones a los personajes.
 - Implementar la UI en la escena junto a todos los pruebas.
 - Desarrollar el sistema de audio e incorporarlo a la escena.
- Omega/final! (Dia3)
 - Se crea el primer Build del juego.
 - Se prueba la jugabilidad y funcionamiento del juego.
 - Se prueba la funcionalidad del audio y los correctos efectos.
 - Prototipo de juego:
 - El juego presenta un excelente escalado para montarlo en la página web.
 - El sistema de audio funciona correctamente en los momentos adecuados.
 - No se presentan errores de código, ni comportamientos ajenos al juego.
 - Se evalúa el desplazamiento entre menú, escena y juego.
 - Se definen y resuelven detalles pendientes.

Notas de lluvia de ideas

- Juego en 3D con estilo medieval
- Juego en hospital psiquiátrico
- El personaje combate con monstruos
- El jugador persigue a los monstruos
- Estilo medieval
- El jugador tiene armadura
- Juego en 3D con recolección de llaves
- Al final existe una puerta o jefe final para ganar
- El personaje rescata a sus amigos
- El personaje rescata a sus familiares
- El personaje despierta de un coma
- Todo ocurre dentro de la mente del jugador

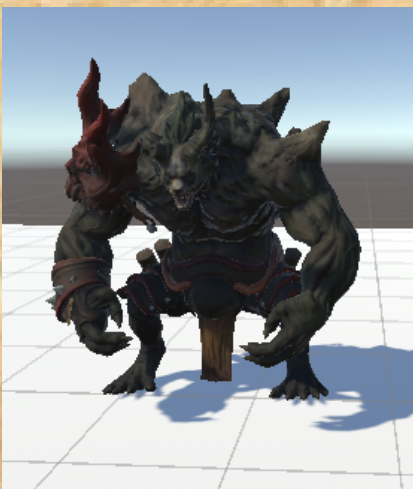
Notas mecánicas

- ¿El jugador se moverá de forma libre?
 - La mecánica de movimiento consistirá en un character controller, que permitirá la entrada de información, mediante el teclado, podrá moverse libremente por el mapa, guiando al personaje en la dirección que pulse.
- La técnica de recolección de las llaves utilizará componente collider de tipo trigger, para verificar si el jugador hace contacto, con ello desencadenará el conteo de llaves.
- Mecánica de la puerta final: consistirá en lograr la interacción del jugador con la puerta, para ello se crea un collider que identifique cuando el jugador se encuentra ahí, e interactúa con la tecla “E”, activando la correspondiente animación de apertura.
- Mecánica de liberar a sus familiares: Consistirá en desencadenar un evento del tipo Destroy, para cuando el jugador derrote al monstruo con un golpe, el objeto ligado a la jaula se destruirá, dejando al familiar libre y así poder acceder a la llave.

Referencias visuales adicionales

Personajes

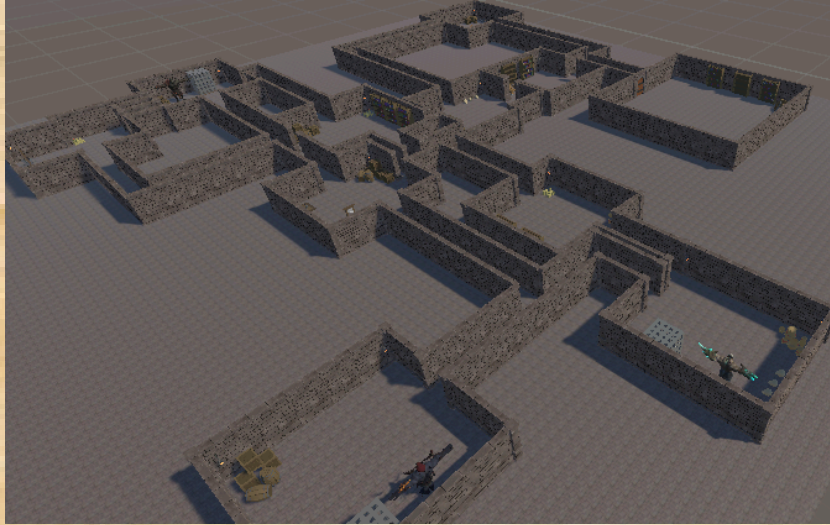
MONSTRUOS



JUGADOR



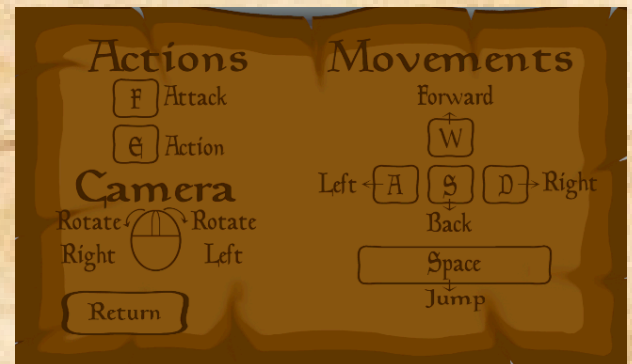
MAPAS



FAMILIA



UI/UX



Software para probar

- [Mixamo](#)
- [Unity 6](#)
- [Git](#)
- [GitHub](#)

Free!!!!
Free!!!!
Free!!!!
Free!!!!

Página Web, Personajes y Animaciones 3D
 Motor Videojuegos, creación y animación
 Sistema de almacenamiento de repositorios
 Acceso a repositorios, plataforma de trabajo