

Desarrollo de juegos interactivos

Examen01

Game Design Document (GDD)

Nombres:

Fausto Román

Fecha:

30/06/2024

Tabla de contenidos

1. Información del juego	4
1.1. Elementos del juego.....	4
1.1.1. Exploración	4
1.1.2. Acción	4
1.1.3. Progresión del personaje.....	4
1.1.4. Misiones	4
2. Especificaciones técnicas	4
2.1. Forma técnica	4
2.1.1. Estilo de arte.....	4
2.1.2. Vista.....	4
2.1.3. Plataformas	5
2.1.4. Lenguaje	5
2.1.5. Dispositivos.....	5
3. Jugabilidad	5
3.1. Esquema de jugabilidad	5
3.1.1. Abrir la aplicación del juego	5
3.1.2. Opciones del juego	5
3.1.3. Sinopsis de la historia	5
3.1.4. Modos	5
3.1.5. Elementos del juego.....	5
3.1.6. Niveles del juego	6
3.1.7. Controles del jugador	6
3.1.8. Ganar.....	6
3.1.9. Perder	6
3.1.10. Fin	6
3.2. Características claves	6
4. Documento de diseño.....	7
4.1. Directrices de diseño	7
4.1.1. Restricciones creativas.....	7

4.2.	Definiciones del diseño del juego	7
4.2.1.	Objetivo del juego	7
4.2.2.	Transiciones entre niveles	7
4.3.	Definición del jugador	7
4.3.1.	Descripción rápida del jugador	7
4.4.	Propiedades del jugador	7
4.4.1.	Armas	7
4.4.2.	Acciones	8
4.5.	Interfaz de usuario	8

1. Información del juego

Nombre del Juego: Milei MotoSierra Mayhem

Género: Acción 2D

Jugadores: 1 jugador

1.1. Elementos del juego

1.1.1. Exploración

- Destrucción de Ministerios: El jugador explorará Buenos Aires.
- Secretos Ocultos: Los jugadores encontrarán potenciadores en cada nivel que ofrecen mejoras temporales.

1.1.2. Acción

- Destrucción Dinámica: El jugador usará varias motosierras para destruir los ministerios, con efectos de sonido.
- Evitar Obstáculos: Esquivar símbolos comunistas que ralentizan al jugador, aumentando la dificultad del juego.

1.1.3. Progresión del personaje

- Potenciadores: Recolectar potenciadores del León de la Libertad para aumentar la velocidad.
- Actualización de Equipamiento: Aunque no hay barra de vida ni límite de tiempo, los potenciadores mejoran temporalmente las habilidades del personaje.

1.1.4. Misiones

- Objetivo Principal: Destruir todos los ministerios en el menor tiempo posible.

2. Especificaciones técnicas

2.1. Forma técnica

2.1.1. Estilo de arte

Los gráficos 2D tendrán un estilo en base a fotos de la vida real.

2.1.2. Vista

La cámara seguirá al personaje principal de manera fluida, centrándose en el jugador mientras destruye los ministerios y evita obstáculos.

2.1.3. Plataformas

PC

2.1.4. Lenguaje

C#

2.1.5. Dispositivos

PC

3. Jugabilidad

3.1. Esquema de jugabilidad

3.1.1. Abrir la aplicación del juego

- El jugador inicia lanzando la aplicación "Milei MotoSierra Mayhem" en su PC.

3.1.2. Opciones del juego

- Menú Principal:
 - Iniciar Juego: Comenzar una nueva aventura.
 - Cargar Juego: Continuar desde un punto de progreso guardado.
 - Opciones: Ajustar configuraciones del juego (audio, video, controles).
 - Créditos: Ver los créditos del equipo de desarrollo.
 - Salir: Cerrar la aplicación del juego.

3.1.3. Sinopsis de la historia

- Premisa:
 - El jugador toma el rol de Milei, quien tiene la misión de destruir todos los ministerios con sus motosierras, recogiendo potenciadores y evitando obstáculos a lo largo del camino.

3.1.4. Modos

- Campaña para un jugador:
 - Experimentar la historia principal y completar misiones.
- Modo de exploración libre:
 - Explorar el mundo del juego libremente sin las restricciones de misiones.

3.1.5. Elementos del juego

- Exploración:
 - Mundos Temáticos: Los jugadores explorarán diversas partes de Argentina.
- Acción:

- **Destrucción Dinámica:** Usar motosierras para destruir los ministerios y esquivar símbolos comunistas.
- **Potenciadores de Velocidad:** Recolectar potenciadores del León de la Libertad para aumentar la velocidad.
- Enemigos y jefes finales: Enemigos y jefes con patrones de ataque únicos.
- Progresión de Personajes:
 - **Potenciadores:** Mejorar temporalmente las habilidades del personaje con los potenciadores recolectados.
- Misiones:
 - **Misiones Principales:** Avanzar la trama principal del juego destruyendo ministerios.

3.1.6. Niveles del juego

- Diseño de niveles:
 - Cada nivel representa una ciudad nueva de Argentina.

3.1.7. Controles del jugador

- Teclado:
 - Movimiento: WASD o teclas de flecha para navegar al personaje.

3.1.8. Ganar

- Objetivos:
 - Destruir todos los ministerios, y recolectar todos los potenciadores.

3.1.9. Perder

- Consecuencias:
 - Reaparecer en el último punto de control sin ninguna penalidad adicional.

3.1.10. Fin

- Conclusión:
 - Una conclusión narrativa satisfactoria con la destrucción de todos los ministerios y la libertad restaurada.

3.2. Características claves

- Destrucción dinámica de ministerios.
- Acción y esquivar obstáculos.
- Potenciadores y personalización de motosierras.
- Estilo de arte en 2D con vista elevada.
- Narrativa cómica y satírica.

4. Documento de diseño

4.1. Directrices de diseño

4.1.1. Restricciones creativas

- Estilo de arte: Los gráficos deben mantenerse fieles a un estilo 2D, utilizando fotos y logos reales.
- Plataforma: El juego debe ser desarrollado exclusivamente para PC, asegurando compatibilidad y optimización en esta plataforma.
- Lenguaje de programación: El desarrollo del juego debe realizarse en C#, garantizando una implementación coherente y eficiente del código.
- Vista del juego: La vista elevada debe ser consistente en todo el juego, permitiendo una visión clara y fluida del entorno y los personajes.

4.2. Definiciones del diseño del juego

4.2.1. Objetivo del juego

El objetivo principal del jugador en "Milei MotoSierra Mayhem" es embarcarse en una frenética misión para destruir todos los ministerios con sus motosierras. El jugador debe recolectar potenciadores del León de la Libertad para aumentar su velocidad y eficacia, mientras esquiva símbolos comunistas que lo ralentizan. Sin límite de tiempo ni puntos, el reto es acabar con todos los ministerios y restaurar la libertad.

4.2.2. Transiciones entre niveles

- Progresión lineal y exploración Libre: El jugador avanza de un nivel a otro completando misiones principales.

4.3. Definición del jugador

4.3.1. Descripción rápida del jugador

- Rol del jugador: El jugador asume el rol de un Otaku en una misión para encontrar y reclutar waifus dispersas a lo largo de diversos mundos temáticos de anime.
- Objetivo principal: Completar misiones, derrotar enemigos y jefes finales, y salvar el universo del anime.
- Habilidades y estrategia: Utiliza habilidades especiales y estrategias en combate por turnos para avanzar en el juego.

4.4. Propiedades del jugador

4.4.1. Armas

- Definición: Equipamiento que el jugador puede encontrar y utilizar para atacar.

- Cambio y retroalimentación:
 - Equipar nuevas armas: Al equipar una nueva arma, puede haber un sonido de confirmación.

4.4.2. Acciones

- Definición: Las diversas habilidades y movimientos que el jugador puede realizar durante el juego.

4.5. Interfaz de usuario

La interfaz de usuario será completamente en 2D, con elementos visuales diseñados con un estilo limpio y colorido para una fácil navegación.