Game Design Document (GDD)

Martín Esteban Gotusso

Vladimir Exequiel Piriz

Universidad Cuenca del Plata

2020

Game Design Document (GDD) de:

**Rock Out**

Copyright ©2020 por AbyssalDepths

Escrito Por Martín Esteban Gotusso y Vladimir Exequiel Piriz

09/05/20

Versión 1.00

**Índice:**

**4:** Vistazo

**5:** Jugabilidad Y Mecanicas

**6:** Historia

**7:** Niveles

**8:** Interfaz

**9:** Arte Conceptual y Demas

**Vistazo al Juego**

El concepto del juego es un juego de ritmo 3D de tercera persona basado en la música

El género de este es de ritmo

El público al cual se apunta el juego es a los fans de este tipo de juegos

Los gráficos son en 3D

El personaje principal es el Rockero, quien está acompañado por La Guitarra Maestra.

El antagonista principal es el DJ WILD, un músico científico que cayó de sus días de gloria y busca tomar el mundo de la música por la fuerza.

**Jugabilidad Y Mecánicas**

La jugabilidad es de un juego de Ritmo, como seria Guitar Hero.

Se progresa en el juego mediante avanzando en los escenarios y derrotando a los jefes de estos.

El objetivo del juego es pasar todos los escenarios y derrotar al Jefe Final.

El flujo del juego es uno progresivo, en donde cuanto más avanzas y vences enemigos, se vuelve mas complicado.

La mecánica del juego son las Notas Maestras que sirven como fuente de música para que la Guitarra Maestra pueda usar distintos tipos de habilidades que le puede ayudar al jugador tanto para derrotar a enemigos como para avanzar por el nivel..

Se puede interactuar con ciertos elementos del escenario con el tipo de ataque y magia adecuada, para poder acceder a objetos que te den mejoras y ayudas.

Los objetos que puedes encontrar son para recargar tu vida y energía para ataques especiales, otros para aumentarlos, y objetos para aumentar el puntaje.

**Historia**

En la antigüedad se creo un objeto en forma de guitarra poderoso por un mago musical que tenía el poder de crear las notas musicales en diversos poderes y que se le fue entregado a varias personas entre generación por generación, en cada una siempre habiendo un oscuro evento que cuyo portadores tendrán que solucionarlo con el poder de la música.  
  
Varios años en el futuro, Dj Wild, un científico loco de poder, decide utilizar su música y conocimientos en la ciencia avanzada para crear un ejército de monstruos y así conquistar el mundo.  
  
En la actualidad, un joven guitarrista es elegido como el siguiente portador de la “Guitarra Maestra”, y justo a tiempo, porque al mismo tiempo Dj Wild comenzó su invasión al planeta entero. Ahora, este joven es el encargado de salvar el mundo de la tiranía del loco Dj Wild con el poder de la música.

**Niveles**

Nivel Tutorial/0: El hogar del jugador y del personaje principal, una casa en los suburbios de una gran ciudad.

La gran ciudad: Un lugar donde viven la mayoría de las personas y es también el primer ataque de los monstruos de parte del Dj Wild.

La montaña “Rockera”: Una montaña donde se concentra la mayoría de los monstruos de Dj Wild como base de operaciones.

El “Concierto Acuático”: Una ciudad sumergida repleta de criaturas musicales acuáticas.

La “Discoteca” de Dj Wild: Un gran cuartel malvado en medio del desierto donde se aloja el tal llamado Dj Wild y donde ocurre la batalla final.

**Interfaz**

Tienes una barra de vida, de magia, un medidor de puntos, e iconos que te muestran con qué tipo de magia estas equipado.

Los controles son:

WASD para las teclas de ritmo;

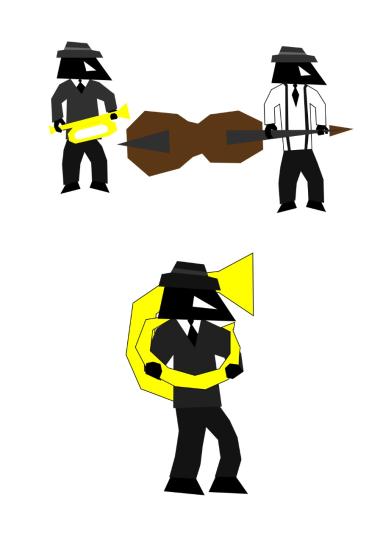
Barra Espaciadora para activar el Solo Maestro;

Q y E para cambiar habilidades;

P para pausar el juego;

La música del juego está hecha en estilo 8-bits.

**Arte Conceptual y Extras:**

****

****

****