

Game Design Document (GDD)

1. Información General

Título del juego: Grandpa Escape

Género: Arcade

Plataforma objetivo: WebGL

Motor de desarrollo: Unity 2022.3.15f1

Desarrollador(es): Ariana Noelia Chaves

Link Itchio: xxxxxxxxxx

2. Concepto General

- **Resumen del juego:**

El abuelo fue encarcelado por conducir su silla de ruedas bajo los efectos del alcohol. Aprovechando un descuido de los guardias, logra escapar de su celda. El jugador debe ayudarlo a recuperar su libertad.

3. Mecánicas de Juego

- **Controles:**

- Movimiento: teclas W, A, S, D para desplazarse por la prisión.
- Acción principal: utilizar la bola encadenada a la silla de ruedas para repeler o eliminar guardias.
- Pausa: tecla P para abrir el menú de pausa.

- **Física de objetos:**

- La bola unida a la silla funciona como arma y escudo; su movimiento depende de la inercia y colisiones.

- **Objetivo:**

- Eliminar a todos los guardias para garantizar el escape.
- El jugador pierde si su salud llega a 0.

- **Estados del jugador:**

- Desplazamiento.
- Golpe con la bola.
- Pausa.

4. Personajes y Objetos

- **Jugador principal:**

- **Nombre:** "El abuelo"
- **Habilidad:** Manejar la silla de ruedas a gran velocidad.
- **Apariencia:** Persona mayor con silla de ruedas modificada.

- **Enemigos:**

- Guardias de la prisión.

- **Ítems / Objetos clave:**
 - **La bola encadenada:** arma improvisada que sirve para atacar o repeler enemigos.

5. Niveles y Progresión

Cantidad de niveles / escenas:

Un único nivel, el patio principal de la cárcel.

6. Arte y Estilo Visual

Estilo gráfico:

Low poly 3D.

Colores dominantes:

Paleta de color oscura, grises.

UI y HUD (resumen):

- Número de salud del abuelo.
- Contador de guardias restantes.
- Menú de pausa con opciones de reanudar, volver al menú y salir.

8. Interfaz y Navegación

Pantallas:

- Menú principal.
- Pantalla de créditos.
- Pantalla de juego (patio de la prisión).

9. Tecnología y Producción

- Assets: <https://kenney.nl/>
- Control de versiones: Git