

Game Design Document

Programación de Videojuegos III: Bianchini Maximiliano

Run & Shoot

Índice:

Run & Shoot (v2.2)

1. Nombre del Juego
 1. Control de Versiones
 2. Datos Técnicos
 3. 0. Descripción del Juego
 4. 1. Escena de Inicio
 5. 2. Escena de Juego
 1. 2.2 Estructura General de Etapas
 2. 2.3 Escena de Etapa Superada
 3. 2.4 Escena de Etapa Perdida
 4. 2. 5 Escena de Juego Superado
6. 3. Elementos del Entorno
7. 4. GUI
8. 5. Puntaje
9. 6. Música y Sonido
10. 7. Controles

Control de Versiones

Versión 1.0 (14/08/2019). Editado por Bianchini Maxi.

- Agregados los Datos Técnicos.
- Agregada la Descripción del Juego.
- Agregada la Escena de Inicio.
- Agregada la Escena de Juego.

Versión 1.3 (15/08/2019). Editado por Bianchini Maxi.

- Agregada la Escena de Etapa Superada.
- Agregada la Escena de Etapa Perdida.
- Agregada la Escena de Juego Superado.

Versión 1.7.2 (16/08/2019). Editado por Bianchini Maxi.

- Agregada la Estructura General de Etapas.
- Agregado los Elementos del Entorno.
- Agregado el GUI.
- Agregado el Puntaje.
- Modificaciones en Datos Técnicos.
- Modificaciones en la Descripción del Juego.

Versión 1.9.2 (17/08/2019). Editado por Bianchini Maxi.

- Agregada la Música.
- Agregado los Controles.

Versión 1.9.5 (20/08/2019). Editado por Bianchini Maxi.

- Modificaciones en Escena de Inicio.
- Modificaciones en Escena de Etapa Superada.
- Modificaciones en Controles.

Versión 2.0.7 (25/08/2019). Editado por Bianchini Maxi.

- Modificaciones en Elementos del Entorno.
- Corregido el Índice.
- Agregado el Nombre del Juego.

Versión 2.2 (31/08/2019). Editado por Bianchini Maxi.

- Modificado GUI.
- Modificado Puntaje.
- Modificado Ejemplos de Música.
- Modificaciones generales.

Datos Técnicos:

Genero del Juego: Juego de Plataforma.

Modo de Juego: Single Player.

Plataforma: PC.

Target del Público: Chicos y chicas de 6 años en adelante.

Objetivo: Alcanzar un gran número de jugadores y que estos compartan el videojuego para lograr un mayor número de audiencia.

0. Descripción del Juego:

0.1 En este videojuego el jugador tomará el rol de un personaje que hará lo imposible para salvar a su novia de las garras del malvado Savitar.

0.2 Un juego de plataformas donde deberemos derrotar a distintos enemigos.

0.3 El personaje tendrá un número de vidas máxima.

0.4 El juego contará con powerups para que recupere vida.

0.5 Se podrá juntar unas monedas las cuales aumentarán el puntaje del jugador.

1. Escena de Inicio:

1.1 La escena mostrará una pequeña porción del mapa primer nivel con un cartel tapándolo parcialmente.

1.1.1 Este cartel tendrá el nombre del juego y un botón de **Play**.

1.1.2 **Play**. Permitirá acceder a la escena de juego.

2. Escena de Juego:

2.1.1 Es la escena de juego propiamente dicho, donde el jugador podrá tomar control del personaje.

2.1.2 Los niveles se irán desbloqueando a medida que el jugador progrese.

2.1.3 La escena mostrará al personaje a utilizar y una sección del mapa.

2.1.4 Además mostrará la cantidad de vidas y el puntaje del jugador.

2.2 Estructura General de Etapas

2.2.1 Cada etapa de juego mostrará una porción del mapa y al personaje.

2.2.2 El objetivo principal de cada etapa es conseguir llegar al final del mapa.

2.2.3 Al ir avanzando los mapas serán mas complejos, con mayor número de enemigos.

2.2.4 Al terminar los 3 niveles deberá superar al jefe final.

2.2.5 El objetivo secundario será conseguir el mayor número de score posible.

2.3 Escena de Etapa Superada

2.3.1 En el momento en el que el personaje llega a la zona estipulada, logrará pasar el nivel.

2.3.2 Antes de pasar al siguiente nivel, aparecerá un cartel con las opciones **Siguiente** y **Quit**.

2.3.3 **Siguiente**. Este botón llevará al próximo nivel.

2.3.4 **Quit.** Este botón llevará al menú del juego.

2.4 Escena de Etapa Perdida

2.4.1 Si el jugador no logra superar el nivel, perderá el juego.

2.4.2 La única forma de perder es que el jugador pierda sus 3 vidas.

2.4.3 Al perder aparecerá un cartel con el texto **“Game Over”** y 2 botones.

2.4.4 **Retry.** Este botón permitirá re jugar el nivel en el que estaba.

2.4.5 **Quit.** Este botón llevará al jugador al menú del juego.

2.5 Escena de Juego Superado

2.5.1 Luego de superar el nivel final y vencer al jefe final, el juego terminará y el jugador habrá logrado derrotar al malvado Savitar.

2.5.2 Aparecerá un cartel con la frase **“Felicidades a logrado rescatar a su amada”**, junto con un recuento del puntaje.

2.5.3 Además aparecerán dos botones, **Retry, Quit.**

2.5.4 **Retry.** Este botón llevará al jugador al primer nivel.

2.5.5 **Quit.** Este botón llevará al jugador al menú del juego.

3 Elementos del Entorno:

3.1 **Cámara:** La cámara se enfocara en el personaje, siguiéndolo de cerca por todo el escenario.

3.2 **Enemigos:** Hay una diversidad de enemigos que el jugador deberá superar.

3.3 **Powerups:** Son aquellos que le permitirá al jugador recuperar su vida.

3.4 **Coins:** Estarán dispersas por el mapa, permitirá subir el puntaje.

3.5 **Efectos:** Dentro de la escena de juego habrá efectos de sonidos.

3.5.1 **Efecto de sonido Powerups:** Al conseguir un powerup habrá un sonido.

3.5.2 **Efecto de sonido Coins:** Al conseguir un coin habrá un sonido.

3.5.3 **Efecto de sonido al disparar:** Cuando el personaje realice un disparo, habrá un sonido.

3.5.4 **Efecto de sonido al saltar:** Cuando el personaje realice un salto, habrá un sonido.

4 GUI (Interfaz Gráfica de Usuario)

4.1 **Score:** En la parte superior derecha de la pantalla se verá el recuento del score.

4.2 **Vidas:** En la parte superior izquierda de la pantalla se verá la cantidad de vidas del jugador.

5 Puntaje

5.1 El puntaje se calcula a través de una formula: $TOTAL\ SCORE = TOTAL\ SCORE\ LEVEL\ BASE + 30 * COINS\ AGARRADOS + ENEMIGO\ ELIMINADO$.

6 Música y Sonido

6.1 Al iniciar el juego comenzará una música que se mantendrá durante todo el tiempo que el juego permanezca abierto.

6.1.1 Se busca tener una música enérgica, estilo música electrónica de 8 bits.

Ejemplo: https://www.youtube.com/watch?v=Zigst_cWtrs
<https://www.youtube.com/watch?v=omC9XvFnbpY>

6.2 Resumen de sonidos del juego:

6.2.1 Sonido de disparo.

6.2.2 Sonido al saltar.

6.2.3 Sonido al seleccionar un botón.

6.2.4 Sonido de vida perdida.

6.2.5 Sonido de partida ganada y partida perdida.

7 Controles

7.1 El jugador se podrá mover libremente a través del mapa con las flechas “izquierda y derecha”.

7.2 Para saltar deberá usar la flecha “arriba”.

7.3 Para disparar deberá presionar la barra espaciadora.

7.3.1 El disparo saldrá recto hacia el lado que esté mirando.

7.4 Para seleccionar los botones se deberá usar el mouse.