



GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) ECO POWER

Daniel Felipe Orozco Clavijo – 101948894

danielfelipeorozco.f@gmail.com

Game Name:

Eco Power

Genre:

Plataformas

Game Elements:

El jugador debe recoger cristales en donde tendrá que ser preciso con las trampas.

Player:

Es un juego de Single Player

TECHNICAL SPECS

Technical Form:

El juego es en 3d

View:

La vista de la cámara estará con un tamaño de 1920 x 1080

Platform:

Pc

Language:

C#

Device:

PC.

GAME PLAY

El jugador es un leñador que salta que debe ir atrapando cristales atravez de plataformas que presentan diferentes rutas con los diferentes coleccionables, sin embargo será una de estas rutas la que llevara al portal del siguiente nivel. Pero cabe aclarar que en las rutas alternas hay un aumento en el nivel de dificultad a la hora de atrapar estas cristales, lo que hace un poco más complicado.

Game Play Outline

- Abre aplicación
- Opciones del juego
- Play
- derrota
- Recolectar
- Destruir enemigos
- Reiniciar
- victoria
- Fin
- Es un reto desafiante

Key Features

Hay una forma creativa de desarrollar los niveles.

DESIGN DOCUMENT

El Jugador deberá sortear diferentes plataformas que podrá saltar con las habilidades de un leñador, como correr, saltar. Por lo que el podrá pasar de diferentes maneras los obstáculos como enemigos y lava que deberá esquivar e ir atrapando cristales que le servirá para ganar puntos al final del nivel.

Design Guidelines

Hay que tener en cuenta el tiempo de creación y que es un curso de videjuegos básico, por lo que se harán uso de herramientas básicas de juego.

Game Design Definitions

El jugador deberá pasar el nivel recogiendo cristales, pero puede morir con las trampas que lo lleguen a tocar llevándolo a una muerte instantánea y reaparición en el checkpoint. Para poder finalizar el nivel se debe llegar al portal que estará al inicio del nivel, pero que solamente se puede cargar con cristales que servirán para salvar el mundo del destino final de la contaminación y que deberá recolectar derrotando ejércitos de enemigos o esquivándolos al acercarse al portal lo llevará a una transición al siguiente nivel.

Game Flowchart

- Menu con play (Jugar) y Quit (Salir)
- Plataformas para recoger cristales, donde se pueden saltar en las plataformas y esquivar trampas.
- Recoger cristales por niveles muy bien diseñados.
- Moverse adelante, atrás y salto.

Gamificación:

Acumular cristales, tiene corazones, los cristales para recargar el portal tendrá caminos que son complejas de atrapar, a partir de esto se pueden escalar niveles y ganar premios.

Player Definition

- Es un leñador que salta y puede aplastar enemigos
- El leñador salta las plataformas como un verdadero leñador que es y recoger cristales que le darán puntos al sumarse en la interfaz, además de que puede perder corazones al caer al vacío, lava y ser tocado por un enemigo.

Player Definitions

- Muerte instantánea
- Renace en Checkpoint.
- Salto
- Movimiento
- Aplastar

Player Properties

Salta, recolecta y puede aplastar enemigos.

Player Rewards (power-ups and pick-ups)

Puede escalar las plataformas, correr sobre estas y hacer salto, el doble salto se recarga al tocar otra plataforma, además de morir con trampas, fuego, sierras y pinchos.

User Interface (UI)

- Es una interfaz que tiene play (Jugar) y Quit (Salir) y donde al dar play se avanza a una pantalla de carga y finaliza con el inicio del nivel seleccionado. En el nivel hay una interfaz de los corazones y el número de cristales.