



## GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) El Bombininja

Daniel Felipe Orozco Clavijo – 101948894

danielfelipeorozco.f@gmail.com

Game Name:

El Bombininja

Genre:

Plataformas

Game Elements:

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

Player:

Es un juego de Single Player

## TECHNICAL SPECS

Technical Form:

El juego es en 2d.

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 una rana ninja que salta y escala que debe ir atrapando bombillas a la vez de plataformas que presentan diferentes rutas con los diferentes coleccionables, sin embargo será una de estas rutas la que llevara a la copa. Pero cabe aclarar que en las rutas alternas hay un aumento en el nivel de dificultad a la hora de atrapar estas bombillas, lo que hace un poco más complicado.

### Game Play Outline

- Abre aplicación
- Opciones del juego
- Play
- Sonido
- Niveles
- controles
- derrota
- 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 escalar con las habilidades de un ninja, como correr, escalar, saltar, doble salto. Por lo que el podrá pasar de diferentes maneras los obstáculos como sierras giratorias, fuego que sale expulsado y pinchos que deberá esquivar e ir atrapando las bombillas 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 bombillas, 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 a la copa que estará al final del nivel, lo que llevará a una transición al siguiente nivel.

### Game Flowchart

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

### Gamificación:

Acumular bombillas, tiene corazones, las bombillas de caminos alternos son complejas de atrapar, a partir de esto se pueden escalar niveles y ganar premios.

### Player Definition

- Es una rana que salta como un ninja al tener doble salto y poder escalar.
- El ninja puede escalar las plataformas como un verdadero ninja rana que es y recoger bombillas que le darán puntos al sumarse en la interfaz, además de que puede perder corazones de rana al tocar en alguna de las trampas.

### Player Definitions

- Muerte instantánea
- Renace en Checkpoint.
- Salto
- movimiento

### Player Properties

Salta y es una rana ninja que hace un doble salto y puede escalar

### 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 otra interface para seleccionar el nivel, seguido a esto aparece una interface con la frase cargando nivel y finaliza con el inicio del nivel seleccionado. En el nivel hay una interfaz con el tiempo, los corazones y el número de bombillas.