



GAME DESIGN DOCUMENT

PROYECTO FINAL DISEÑO DE VIDEOJUEGO III
“Pixys Battle”

Alumno:suares gonzalez emanuel
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL

Versión 1.0.1

Game Design Document

Concepto

Título: "Pixys Battle".

Género: Space Shooter 2D.

Sinopsis: Se desarrolla en un espacio donde tendremos que derrotar a los enemigos de los Pixys para poder ganar la batalla.

Plataforma: PC.

Descripción: El juego está basado en en varios juegos 2D como por ejemplo: (space invader, Galxy, Space Hawk).

Mecánicas: La jugabilidad es muy flexible a la hora de entrar al espacio , el personaje se centra en aniquilar a la mayor cantidad de enemigos posibles, tambien ayudandose con los objetos aleatorios que aparecieran en la pantalla del juego como por ejemplo: (Vidas – Velocidad – inmunidad - Upgrades).

Los controles que se utilizan dentro del juego son los siguientes:

1)**Computadora:**

- Con el **Click izquierdo del Mouse** podremos disparar a los enemigos .
- **QWER** podremos desplazarnos por la pantalla.

Rendimiento: El videojuego no requiere de muchas especificaciones para jugarlo ya que es un juego de bajos requisitos.

Público: Está dirigido para todas las personas que les guste los space shooter y quieran tener una experiencia amigable dentro del juego.

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

La visión general del juego se enfoca en la competitividad de uno mismo ya que el juego es un shooter 2D donde tendremos que eliminar enemigos , ganar puntos y obtener objetos lo que hace entretenido para el jugador,tendremos un solo personaje en pantalla donde tendra que esquivar y eliminar enemigos.los objetos aleatorios en la pantalla se obtendran cuando la nave pase por arriba del objeto, los enemigos tendran que eliminar a la nave controlada por el jugador para que ellos puedan ganar.

MECÁNICAS DEL JUEGO

Cámara: La cámara que se utiliza en el videojuego es la de third person(Tercera persona) en una vista 2D TopDown utilizada con el motor gráfico **GODOT**.

MENÚ



MOVER AL PERSONAJE



DISPARAR



Puntuación:El logro de conseguir puntos se basa en matar enemigos a traves del juego utilizando la nave del jugador y los objetos aleatorios.

Estados del juego: El jugador se encontrara al abrir el juego la pantalla del comienzo de la partida donde ya podés empezar a jugar ,se podra ver en la parte inferior a la nave que controlara el jugador y en la parte superior las vidas y el contador de puntos luego apareceran aleatoriamente los enemigos por la pantalla y los objetos.

Enemigos: Los Enemigos que iremos viendo a lo largo del juego son los enemigos de los Pixys que tratan de conquistar el planeta ellos tendran que aniquilar a los Pixys.



PERSONAJE PRINCIPAL

Nave espacial: La nave se mueve por la pantalla y dispara rayos laser para eliminar a los enemigos.



ITEMS

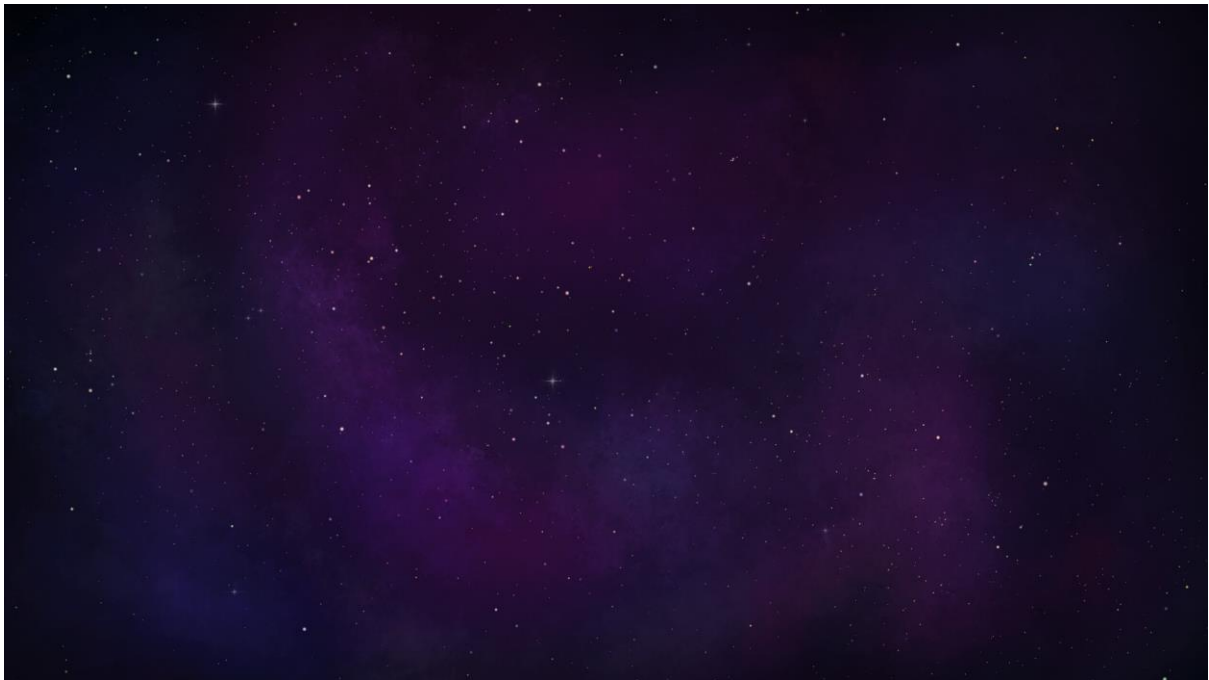
Los items que se utilizan dentro del juego son la posición de vida , inmunidad ,Velocidad Y Upgrade.

MÚSICA Y SONIDOS

La música a lo largo del todo el juego son sonidos de ambiente de espacio con una mezcla de varias cosas.

IMAGENES DEL ESCENARIO DEL JUEGO

CONCEPTO



LINK DE GITHUB:

https://github.com/Dartloft/Actividad_5_PV3-Agosto

