

<PushOut!>
(temporal)

<Versión 1.0>

DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO
(GAME DESIGN DOCUMENT)

<Facundo Nicolás Mariani>

Vistazo general del juego

Juego de naves espaciales que tienen que tirar del nivel a sus enemigos.

Cámara con vista desde arriba.

Para mover a nuestra nave vamos a usar el acelerómetro, para esquivar se van a utilizar gestos. El juego va a contar con una IA y también con opción multijugador.

La música y el aspecto visual serán tipo cyberpunk, con colores cyan y magenta.

Cada partida será rápida y corta.

Va a contar con efectos (shaders) de aparición y muerte.

Vibración y efectos al chocar.

Concepto general (Overview)

Género o tipo de juego:

- Acción, Casual.
- Plataforma: Android.

Objetivo del juego:

Movearse, esquivar, empujar.

Audiencia principal (Target Audience/Core Audience)

La audiencia núcleo estará compuesta un público juvenil de entre 10 y 22 años, de ambos sexos, los cuales cuentan con muchos períodos de tiempo de espera y busquen partidas cortas y poder jugar contra amigos o contra la IA, jugadores casuales.

Mecánica núcleo (Core mechanics)

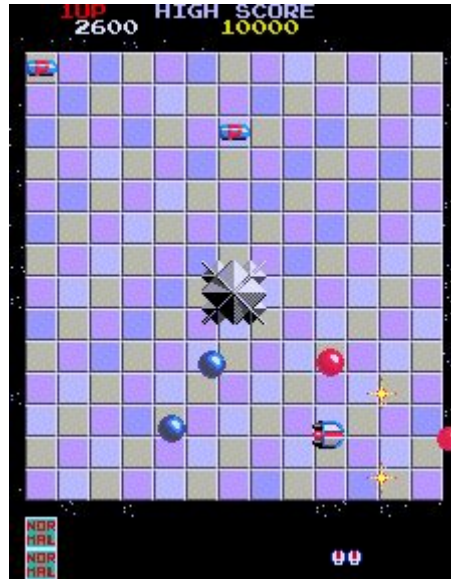
La mecánica núcleo es la de moverse por el nivel intentando empujar y tirar al rival del mismo, mientras se esquiva los huecos y empujes del enemigo. También agarrar power ups que ayuden a conseguir la victoria.

Controles

El control se hará por medio de gestos táctiles (esquivar) y con movimientos del acelerómetro (moverse).

Ejemplos

Como referencia se podrían tomar el juego arcade Motos o los juegos y serie de anime de Beyblade.



(Motos - Namco - 1985)



(Beyblade - PSOne - 2002)

Elementos de juego:

Principales

- Nave.
- Obstáculos.
- Power Ups.
- Tiempo.

Secundarios

- Música secundaria.
- Efectos de sonido.
- Fondo.
- Fuentes.

Estilo de Arte Gráfico

El arte será todo en 2D, se podrá elegir un diseño y color para nuestra nave.
Los niveles van a estar formado por varios cuadrados pequeños que irán destruyéndose con el tiempo.

----- FIN DEL DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO -----