**Documento del Diseño del Juego (GDD).**

**Objetivo:**

El jugador debe moverse hacia los lados para aplastar zombis mientras va esquivando obstáculos. El nivel es en formato “infinite runner”.

**Mecánicas utilizadas:**

**Aplastar zombis:** El jugador se moverá hacía adelante constantemente, solo debe preocuparse por moverse hacia los lados para aplastar los zombis que van apareciendo en el camino.

**Obstáculos:** En el camino también irán apareciendo obstáculos que el jugador debe esquivar, ya que, si colisiona con ella, perderá vida.

**Vida del jugador:** Es una barra que disminuirá cada vez que el jugador colisione con un obstáculo. Al acabarse toda la barra, el juego se termina. Cada obstáculo un nivel de daño distinto al jugador.

**Energía de disparo:** También representada con una barra, esta irá disminuyendo cada vez que el jugador dispare. Al acabarse, tardará un tiempo en recargarse y el jugador no podrá disparar mientras se recarga.

**Botón de disparo:** Ubicado en la esquina inferior derecha de la pantalla, este le permite al jugador disparar balas mientras la barra de disparo tenga energía suficiente.

**Recursos utilizados:**

**Modelo 3D para el personaje:**

**Tanque:** Assets/Models/Military/Models/Vehicles/tank\_01\_body

**Modelo 3D para obstáculos:**

**Ambiente:** Assets/Models/Military/Models/Environement

**Camion1:** Assets/Models/Military/Models/Vehicles/truck\_fuel

**Camion2:** Assets/Models/Military/Models/Vehicles/truck\_troop\_02

**Fuentes para el UI:** Assets/Fonts

**Sprites para el UI:**

**Botones:** Assets/Sprites/Buttons

**UI:** Assets/Sprites/UI

**Audio (música y SFX):**

**Música del nivel:** Assets/Sounds/Ingame

**Sonido del tanque:** Assets/Sounds/Tank\_engine

**SFX del disparo:** Assets/Sounds/Shoot

**SFX al aplastar zombis:** Assets/Sounds/ZombieSmash

**SFX de colisión con obstáculos:** Assets/Sounds/Explosion

**SFX de colisión con rocas:** Assets/Sounds/Rock

**Pantallas y escenas:**

**MainMenu.unity:** Menú principal del juego.

**Gameplay.unity:** Donde se genera el “infinite runner” y se desarrolla todo el juego.

**Gameover.prefab:** Se muestra cuando el jugador muere.

**Pause.prefab:** Se muestra cuando el jugador presiona el botón “Pause”.

**Settings.unity:** Se puede cambiar el volumen de la música, SFX y el tanque.

**Credits.unity:** Muestra los créditos del desarrollo del juego.

**Shop.unity:** Tienda para comprar objetos y mejoras para usar durante el Gameplay.

**Personajes:**

**Jugador:** Personaje con forma de tanque de guerra que avanza continuamente, y se debe mover hacia los lados.

**Zombis:** Son el objetivo del jugador para ganar puntos.

**Enemigos:** Obstáculos con diferentes formas (barriles, llantas en llamas, tanques de combustible, rocas, bolsas de arena, camiones) que le quitan vida al jugador cuando lo tocan.