GDD 3D

The last one

Rocca, Federico

# Sinopsis

The last one es un juego Survival FPS del tipo defend the gates.

Se centra en un personaje el cual deberá defender un objetivo de distintos tipos de enemigos.

# Mecánicas

El juego se va a centrar en un único personaje, el cual deberá defender su posición de diferentes enemigos.

El juego se basará en oleadas, cada una de las oleadas aumentara la cantidad y calidad de enemigos que vendrán a atacar al jugador/objetivo de defensa.

El personaje contará con una cantidad de vida fija, la cual cada enemigo que lo toque bajará gradualmente hasta llegar a cero y perder. El mismo mecanismo se usa para el objetivo que se deberá defender.

El jugador contará con una única arma, la cual usará para defender/se de los distintos enemigos

# Cámaras

- En el juego habrá solo una cámara, y será en primera persona del jugador.

# Controles

- Los controles serán totalmente customizables por el jugador, teniendo por default el siguiente esquema:

Mover personaje hacia adelante

W

Mover personaje hacia atrás

S

Mover personaje hacia la derecha

D

Mover personaje hacia la Izquierda

A

# Puntuación

- El puntaje aumentará por oleada, es decir, el puntaje máximo será la oleada máxima alcanzada por el jugador, esto a razón de 1:1

# Estados del juego

- El juego tendrá varios estados por los que el jugador podrá ir transicionando, estos son:

- Pantallas de carga (Comprenden el inicio del juego, transición entre menues, transición entre menú y juego, transición entre niveles, etc...)

- Pantalla de bienvenida, donde se muestra el nombre del juego, créditos básicos e información general...

- Menú principal, donde el jugador puede empezar una nueva partida, salir del juego, o cambiar opciones

- Menú de opciones, permite al jugador ajustar volúmenes de sonido y música

- Ingame, donde el jugador estará jugando

- Menú de scores, donde el jugador podrá guardar el score una vez finalizado el juego, y que será ordenado de mayor a menor, guardando el nombre del jugador

# Niveles

- El juego no contará con niveles, si no con oleadas. Entre oleada y oleada habrá un cooldown de 5 segundos

# Personaje

- El personaje será único y será el único elemento que el jugador podrá controlar a voluntad

# Enemigos

- Los enemigos serán de variados tipos:

- De poca vida, pequeños y rápidos

- De mucha vida, grandes y lentos

- De alto ataque que no hacen daño al jugador pero si al objetivo a defender.

- De bajo daño que hacen daño al jugador y al objetivo a defender.

- Voladores, de ataque a distancia, atacarán aleatoriamente al jugador, a las defensas.

- Boss, lento, de vida muy alta, ataque muy alto, y mayor tamaño que los demás enemigos.

- Con cierta chance, dropearan municiones que el jugador deberá coger dentro de un tiempo límite para no quedarse sin munición.

# HUD

- El hud estará compuesto por los siguientes indicadores:

- Oleada: La oleada en la cual se encuentra el personaje

- Munición: La cantidad de munición que tiene el personaje

- Barra de vida: Visualmente indicará la cantidad de vida del jugador

- Cargador: Munición restante en el arma lista para ser disparada