



Death Slayer

GDD Oficial

Rowen James Lumanlan Sim
LADAT Studios
Frogames Formación SL

Tabla de contenidos

Información introductoria.....	3
Versión.....	3
Género.....	3
Plataforma.....	3
Categoría.....	3
Sinopsis de jugabilidad y contenido.....	4
Mecánicas del juego.....	4
Cámara.....	4
Controles.....	4
Mecánica.....	5
Progresión.....	5
Guardar/Cargar.....	5
Logros.....	6
Interfaces y estados del juego.....	6
Nombre de la pantalla.....	6
Descripción de la pantalla.....	7
Estados del juego.....	14
Progreso del juego.....	15



Niveles.....	15
Objetivos.....	15
Personajes.....	15
Protagonista y descripción.....	15
Ítem disponible.....	15
Enemigos.....	16
Nombre y descripción.....	16
Visión del juego.....	19
Imágenes de concepto.....	19
Visión general del juego.....	22

Información introductoria

· Versión:

0.1

· Género:

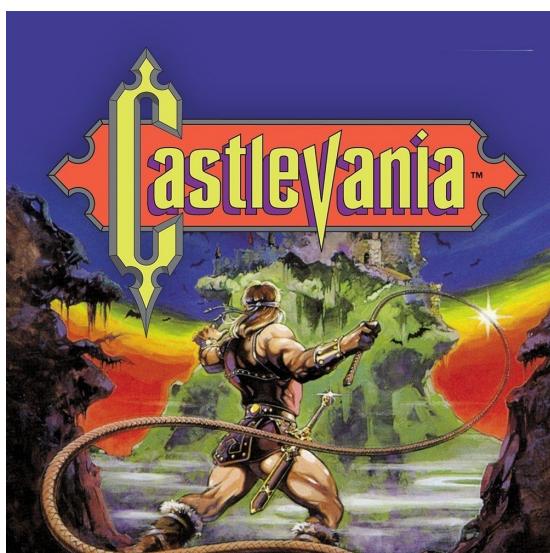
Acción y aventura.

· Plataforma:

PC

Categoría:

Death Slayer comparte mecánicas con videojuegos ya existentes, por ejemplo:



Castlevania (Por su similar estilo audiovisual retro, por las mecánicas y movimiento del jugador parecidos, y por la gran variedad de enemigos, mapas y jefes que hay.)

Sinopsis de Jugabilidad y Contenido

El juego se basa en plataformas 2D estilo Metroidvania con una acción frenética, el objetivo es derrotar a todos los enemigos de la sala para poder desbloquear el acceso al jefe final de cada nivel y derrotarlos.

Sumérgete en esta aventura de fantasía oscura donde controlarás a Asura, una joven espadachina cuyo objetivo es erradicar el mal que atormenta sus tierras.

Mecánicas del juego

· Cámara:

3^a persona

· Controles:

Movimiento:

Moverse hacia delante = Flecha derecha

Moverse hacia atrás = Flecha izquierda

Saltar = Espacio

Interacciones:

Esquivar = X

Atacar = Z

Otros:

Pausa = Esc



• Mecánica:

En Death Slayer existen diferentes mecánicas que aumentan positivamente la experiencia del jugador.

Combate:

Z = Primer ataque

Z (después de lanzar el primer ataque) = Segundo ataque (combo)

Z (después de lanzar el segundo ataque) = Tercer ataque (combo)

Esquivar:

X = Pasar a través del enemigo y esquivar su ataque.

Deslizar:

(En pared) = el jugador se desliza abajo lentamente mientras está pegado a una pared.

Espacio (En pared, deslizándose) = el jugador coge impulso y salta desde la pared.

• Progresión:

Para avanzar en el juego y desbloquear los niveles bloqueados se ha de pasar el nivel anterior al bloqueado matando al jefe de dicho nivel. La puntuación se basa en la cantidad de enemigos que faltan destruir en la sala para avanzar a la sala del jefe de cada nivel.

• Guardar/Cargar:

El juego realiza un guardado automático al completar un nivel. Desde el menú de opciones se pueden eliminar los datos de guardado.

En caso de morir en un nivel el jugador puede aparecer al inicio de la sala actual.



- **Logros:**

Bringer of Death: Derrota a “Bringer of Death”.

Necromancer: Derrota a “Necromancer”.

Earth Monk: Derrota a “Earth Monk”.

Demon: Derrota a “Demon”.

Interfaces y estados del juego

- **Nombre de la pantalla**

- Menú
- Pantalla de carga
- Selector de niveles
- Opciones
- Controles
- Créditos
- Menú de muerte
- Menú de victoria

• Descripción de la pantalla

Menú:



Se muestran diferentes opciones para el jugador:

- Start (el cual lleva al selector de niveles)
- Options (la cual lleva a opciones)
- Controls (el cual muestra los controles para jugar)
- Credits (el cual muestra los créditos del juego)
- Exit (el cual cierra el juego)

Pantalla de carga:



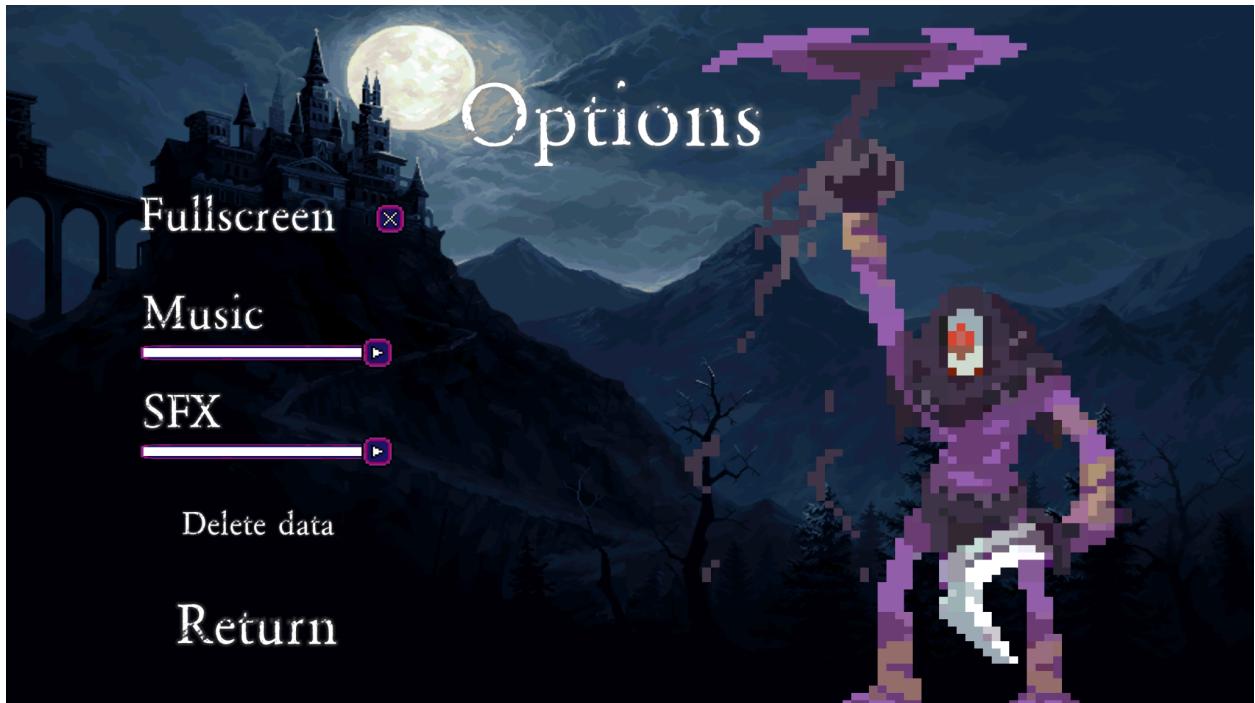
Aparece al seleccionar un nivel.

Selector de niveles:



Muestra una variedad de niveles para jugar, los niveles bloqueados aparecerán oscuros y los disponibles se mostrarán con claridad.

Opciones:



En las opciones del juego se muestran:

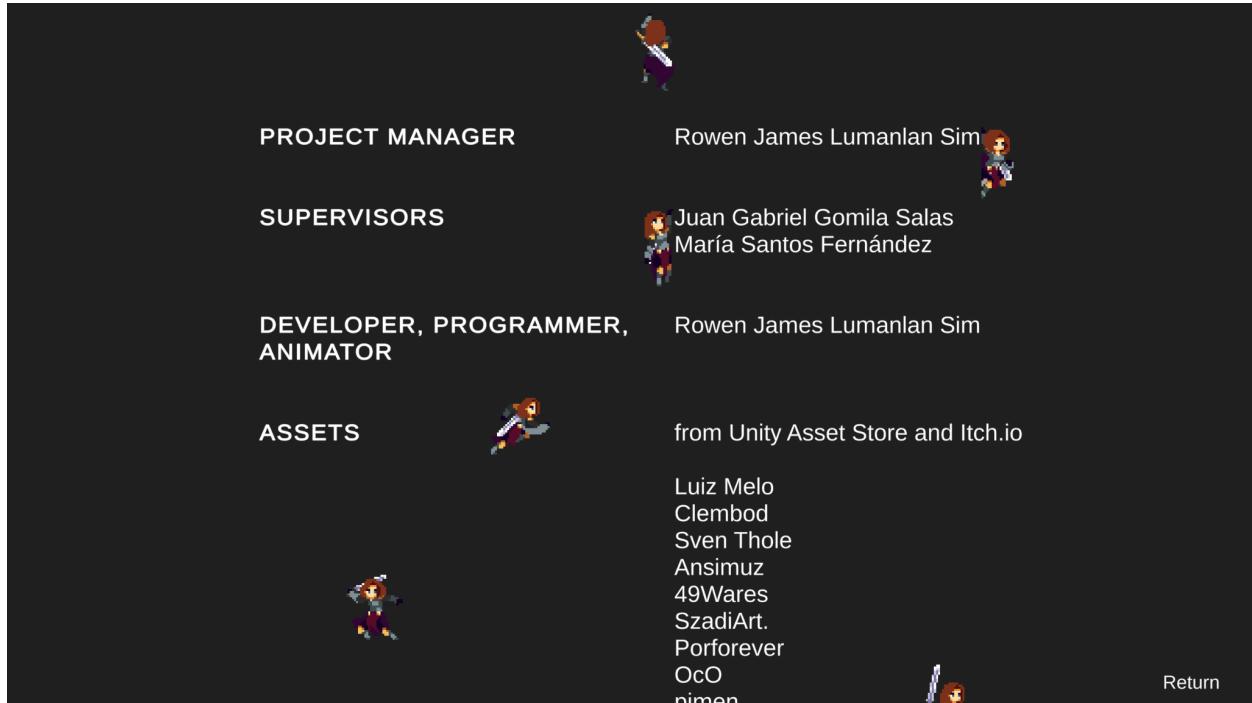
- Fullscreen: para alternar entre modo ventana y pantalla completa.
- Music: para determinar el volumen de la música del juego.
- SFX: para determinar el volumen de los efectos de sonido.
- Delete data: para eliminar los datos de guardado y reiniciar el bloqueo de niveles.

Controles:



Muestra los controles para poder jugar.

Créditos



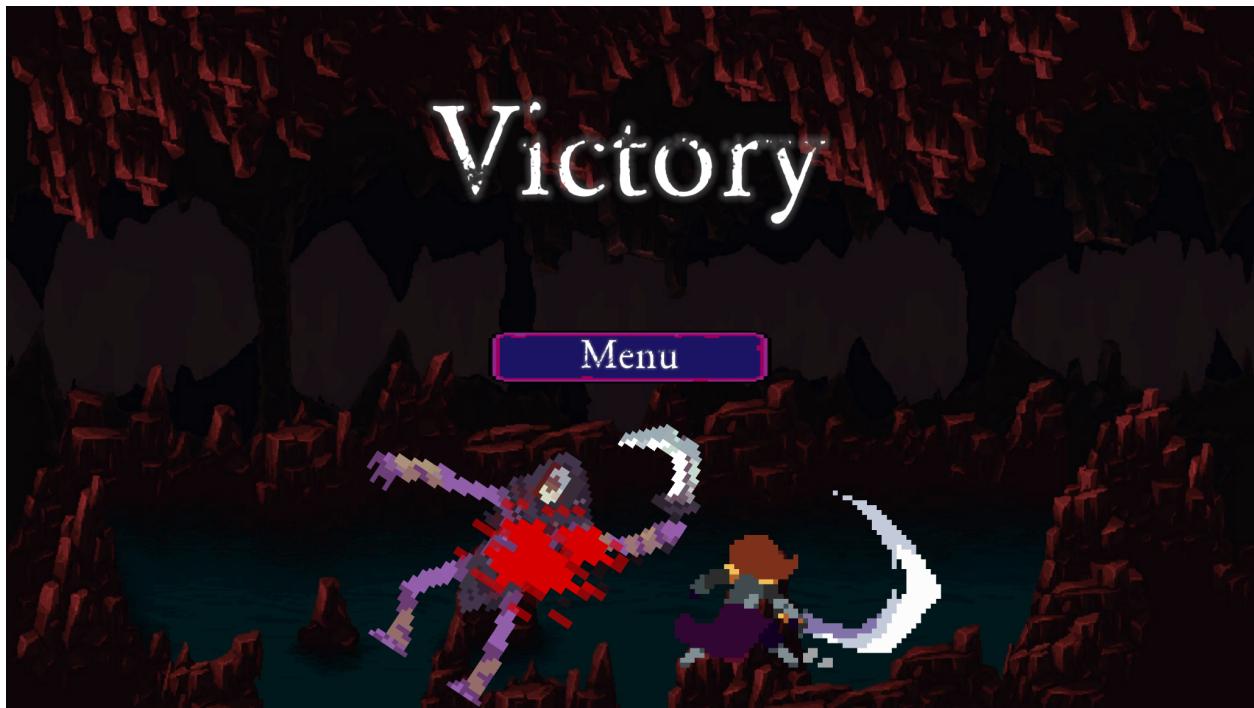
Muestran los créditos del juego.

Menú de muerte:



Aparece cuando el jugador muere en la partida, puede escoger entre reiniciar la sala donde se encontraba o regresar al menú principal.

Menú de victoria:



Aparece al derrotar al jefe del nivel jugado, muestra un botón para volver al menú principal.

• **Estados del juego:**

Menú, Selector de niveles, Opciones, Controles, Créditos, Menú de muerte y Menú de victoria:

- Con el cursor, mueves el ratón sobre la opción deseada.

Juego:

- Con las teclas asignadas para el movimiento, interacciones y acciones, el jugador jugará al juego.
- Con "Esc" el jugador accede al menú de pausa.

Progreso del juego

· Título de los niveles

Nivel 1 - Caverna misteriosa

Nivel 2 - Cementerio tenebroso

Nivel 3 - Desierto vasto

Nivel 4 - Infierno abismal

· Objetivo

Derrotar a todos los enemigos del nivel para poder acceder a la sala del jefe y derrotarlo.

Personajes

· Protagonista y descripción:

Asura

Características: Una humana con el pelo castaño de ojos azules, viste una armadura ligera con una falda larga, lleva equipada siempre su espada.

Historia: Guerrera que busca erradicar el mal que acecha en sus tierras.

· Ítem disponible:

- Poción: cura una determinada cantidad de salud al jugador, se encuentran de manera esparcida en los niveles.

Enemigos:

· Nombre y descripción:

- Goblin

Pequeña criatura verde con ojos amarillos y ropajes robados, es veloz y ataca con gran rapidez a sus enemigos.

- Caballero

Guerrero que fue absorbido por las fuerzas del mal, viste su antigua armadura y empuña su antigua espada.

- Bandido

Ladrón que se dedica a emboscar a sus presas, empuña una espada y viste ropajes ligeros.

- Mago Oscuro

Mago que viste una túnica oscura y posee una vara con el poder del fuego abismal, trabaja con su maestro, el Mago de Luz.

- Mago de Luz

Sabio de las artes mágicas, viste una túnica de tonos violetas y empuña su vara mágica y su tomo de luz.

- Esbirro demoníaco

Gran criatura con físico robusto y unos cuernos de color carmesí de gran tamaño, empuña una gran hacha pesada la cual mueve sin ningún problema.



- Esqueleto (espada)

Esqueleto que porta una espada mediana y un escudo robusto, va poco protegido y lleva un atuendo destrozado.

- Esqueleto (hacha)

Este esqueleto porta una armadura algo más robusta que lo cubre de sus puntos vitales, porta un gran escudo y un hacha.

- Esqueleto (lanza)

Ágil esqueleto que porta una armadura completa, lleva una lanza a dos manos la cual mueve a gran velocidad.

- Esqueleto (gran espada)

Esqueleto manco de un brazo y con ropajes rotos que porta una gigantesca espada a una mano.

- Samurai enmascarado

Este samurai maldecido por la máscara que lleva porta unos ropajes azules y su katana.

- Luchador

Este experto en artes con físico robusto porta una gran espada a sus espaldas, lleva ropa solo de la cintura hasta los pies.

- Monje

Este monje experto en diferentes artes marciales lleva consigo un amuleto en el cuello y ropajes rojos, ataca con su energía de aura.



- Maestro Samurai

Los Maestros Samurai son los antiguos elegidos por el shogun, ahora deambulan por las tierras en busca de un digno oponente. Porta su katana la cual ataca a una velocidad trepidante.

- Gusano de fuego

Gusano de gran tamaño de color rojo, tiene pinchos que le rodean por el cuerpo, al no tener ojos se guian por el olfato, escupe fuego de su boca.

- Guardián

Antiguo guardián del castillo del infierno, portan una armadura y una espada, siguen las órdenes de su capitán.

- Mago de fuego

Este habilidoso mago porta una túnica roja y amarilla , posee una vara la cuál le da el poder de manejar el fuego en cualquier parte de su cuerpo, lanza ráfagas de fuego.

- Capitán

Antiguo capitán del castillo del Infierno, posee un cuerpo bastante grande el cual lo acompaña una armadura robusta, porta un gran mandoble que le otorga el poder de las llamas.

- *Bringer of Death* (Jefe)

Monstruo chamán que domina las artes oscuras, posee una espada curvada la cual infunde con energía oscura al atacar posee ropajes de tono morado.

- *Necromancer* (Jefe)

Nigromante esqueleto que domina las artes de la muerte, posee una gran vara que le otorga todas las técnicas de la muerte, posee una túnica de colores oscuros.

- *Earth Monk* (Jefe)

Monje antiguo que domina las artes marciales de la tierra, posee unos ropajes de color marrón, su arma es su cuerpo, puede crear peligrosas materias de tierra a su antojo.

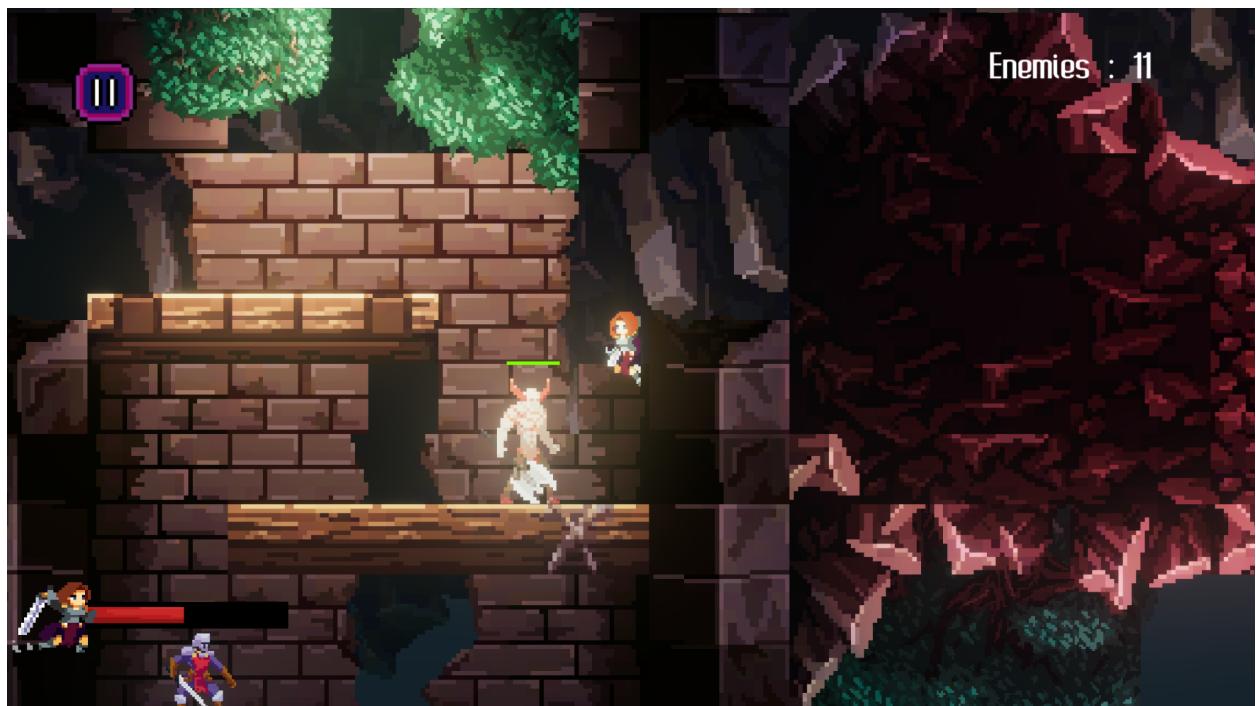
- *Demonio* (Jefe)

Gran demonio que gobierna el Infierno, posee un gran cuerpo envuelto en llamas, domina las artes de fuego y posee una gran cuchilla de carnicero ensangrentada.

Visión del juego

• **Imagenes del juego:**

Parte del escenario del nivel 1.



Parte del escenario del nivel 2.



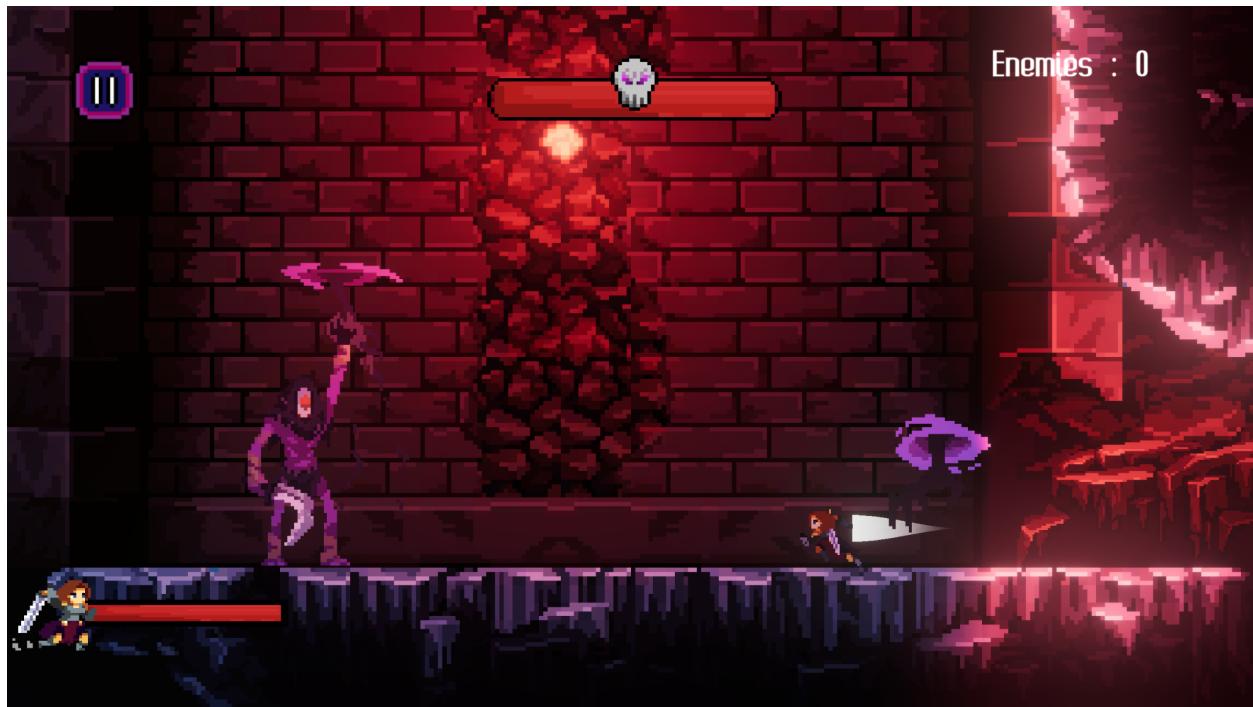
Parte del escenario del nivel 3.



Parte del escenario del nivel 4



Escenario de uno de los Jefes.





• Visión general del juego:

El enfoque principal del juego aparte de divertirse, es transportar al jugador a los juegos de los años 90, pero con detalles gráficos de la actualidad que lo hacen una fantasía verlo, la música también acompaña al jugador a su visita al pasado. También sirve para que los más jóvenes puedan experimentar cómo eran los juegos tiempos atrás.

Comparte diferentes mecánicas que ayudan a mejorar la experiencia del jugador, aportándole dinamismo y retos. El apartado audiovisual ayuda a que el jugador pueda sumergirse a fondo con los escenarios del juego.

