

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) TEMPLATE

# Game Name: Bound by Soul

## Genre: Cooperativo Local – Dimensiones Paralelas

Game Elements:

Game elements are the basic activities the player will be doing for fun

## Player:

Mínimo dos jugadores para poder jugar. Uno controla el caballero y otro el espectro.

# TECHNICAL SPECS

## Technical Form:

El juego principal será 2D con una cámara fija en los jugadores.

## View:

La cámara está inspirada en Mario Bros. Podrá ser movida por ambos jugadores cuando estén ambos en los bordes de la pantalla.

## Platform:

PC

## Language:

C#/C++

# GAME PLAY

Nuestro gameplay consiste en dos jugadores que controlan personajes con funciones distintas. Nuestro juego al tener una temática de dimensiones paralelas consta de dos realidades, el mundo fantasmal y el mundo corpóreo, el primer jugador controlará en el mundo corpóreo al caballero, este personaje funciona con vida y estamina. Podrá esquivar, atacará cuerpo a cuerpo con su espada a los enemigos y objetos físicos además de poder interactuar con el entorno físico para poder avanzar por el nivel. El segundo jugador controlará el espectro del caballero que dispondrá de otras habilidades para ayudar al caballero a superar los niveles, este utiliza un sistema de maná con el que podrá usar sus habilidades, se mueve de la misma forma que el caballero pero con menos gravedad al ser un espectro, su principal función es acceder a lugares donde el caballero no puede llegar, atacará disparado proyectiles a los espectros de los enemigos, cuando estos sean derrotados los enemigos quedarán aturdidos por varios segundos. Los enemigos tienen una forma corpórea y una espectral, estos serán derrotados cuando ambas formas estén aturdidas a la vez. El objetivo del juego es ir superando los niveles derrotando los enemigos hasta llegar al jefe final de la zona para que cuerpo y alma del caballero se unifiquen.

## Game Play Outline

This outline will vary depending on the type of game.

* Story synopsis

-El caballero del reino ha muerto defendiendo a su rey de un ataque invasor, arrojado en una cueva la bruja lo ha revivido realizando un ritual en el que cuerpo y alma han sido separados, para que estos vuelvan a estar unidos deberán eliminar a aquel que le ha arrebatado la vida.

* Game elements

-Cueva

-Poblado

-Castillo

* Game levels
* Player’s controls

-El caballero puede moverse con AD para moverse lateralmente, W para saltar, S para rodar, la E para interactuar con el entorno, Q para utilizar su habilidad

* -El espectro puede moverse con AD para moverse lateralmente, W para saltar, S para rodar, la E para interactuar con el entorno, Q para utilizar su habilidad
* Winning

-El jefe final del nivel es derrotado

* Losing

-Si uno de los dos muere la partida acabará

# DESIGN DOCUMENT

This document describes how GameObjects behave, how they’re controlled and their properties. This is often referred to as the “mechanics” of the game. This documentation is primarily concerned with

the game itself. This part of the document is meant to be modular, meaning you could have several different Game Design Documents attached to the Concept Document.

## Design Guidelines

This is an important statement about any creative restrictions that need to be considered and includes brief statements about the general (i.e., overall) goal of the design.

## Game Design Definitions

This section established the definition of the game play. Definitions should include how a player wins, loses, transitions between levels, and the main focus of the gameplay.

## Game Flowchart

The game flowchart provides a visual of how the different game elements and their properties interact. Game flowcharts should represent Objects, Properties, and Actions present in the game. Each of these items should have a number reference to where they exist within the game mechanics document.

* + Menu
  + Synopsis
  + Game Play
  + Player Control
  + Game Over (Winning and Losing

## Player Definition

* Use this section for quick descriptions that define the player
* Use the Player Properties section (below) to define the properties for each player. Player Properties can be affected by the player’s action or interaction with other game elements. Define the properties and how they affect the player’s current game.
* Use the Player Rewards section to make a list of all objects that affect the player in a positive way. Define these objects by describing what affect they cause and how the player can use the object.

### Player Definitions

A suggested list may include:

* + Health
  + Weapons
  + Actions

### Player Properties

Each property should mention a feedback as a result of the property changing.

### Player Rewards (power-ups and pick-ups)

Make a list of all objects that affect the player in a positive way (e.g., health replenished)

## User Interface (UI)

This is where you’ll include a description of the user’s control of the game. Think about which buttons on a device would be best suited for the game. Consider what the worst layout is, then ask yourself if your UI is it still playable. A visual representation can be added where you relate the physical controls to the actions in the game. When designing the UI, it may be valuable to research quality control and user interface (UI) design information.