

Shadow May Cry

Game Design Document

Version 2.00

© 2025 Psyduck Studio

Enric Mestre - Nil Bosch - Jan Gumbau - Biel Sanz



Índex

Índex.....	2
Registre de canvis.....	3
Game Overview.....	5
Jugabilitat i mecàniques.....	8
Història i personatges.....	9
Nivells.....	10
Planificació.....	11

Registre de canvis

Versió	Data	Canvis introduïts
1.00	17/02/2025	<ul style="list-style-type: none">- Definir joc, mecàniques i gènere- Crear GDD- Esbossos inicials de nivells
1.01	18/03/2025	<ul style="list-style-type: none">- Mecàniques bàsiques del personatge- Sprites jugador / enemics
1.02	29/03/2025	<ul style="list-style-type: none">- Mapejat dels primers nivells- UI (menu principal i in-game)- Character Respawn
1.03	31/03/2025	<ul style="list-style-type: none">- Nivells 1 - 2- Portal- Col·lisió d'enemics- Implementació ray-cast- Tilesets definitius
1.04	6/04/2025	<ul style="list-style-type: none">- Nivell 3- Implementació de la mecànica "pogo"
1.05	14/04/2025	<ul style="list-style-type: none">- Salt modificat
1.06	21/04/2025	<ul style="list-style-type: none">- Nivells 4 i 5- Milliores raycast i selector de nivell- Preparació per a playtest
1.07	27/04/2025	<ul style="list-style-type: none">- Rework nivell 1 i 2- Animacions afegides- Textos millors amb TextMeshPro

1.08	04/05/2025	<ul style="list-style-type: none"> - Cronòmetre afegit - Nous nivells - Inicialització RedSlime - Nova mecànica: portals i col·lisions
1.09	08/05/2025	<ul style="list-style-type: none"> - Música i sons afegits - Pantalla de victòria - Milliores visuals i d'interacció final
2.00	10/05/2025	<ul style="list-style-type: none"> - Ajustos finals de gameplay - Bug fixes menors - Versió estable per a pre-entrega

Game Overview

Introducció

Shadow May Cry és un joc de plataformes 2D amb nivells a contrarellotge on el jugador haurà de completar dos objectius clau: eliminar tots els enemics i arribar a la plataforma meta dins d'un temps limitat. Cada escenari és un espai tancat amb una estructura precisa: un punt d'inici (on el jugador reapareix després de cada fallada) i una zona final accessible només després de derrotar tots els oponents.

Els enemics, voladors, estan distribuïts estratègicament per exigir habilitat motriu i pensament creatiu. Mentre alguns poden eliminar-se amb un simple salt al cap, la majoria requereixen aprofitar l'entorn mitjançant la mecànica estrella: l'empenta. Aquest atac empeny als enemics en direcció oposada a l'impacte (eix X / Y), i si xoquen contra punxes o altres enemics, tots es destrueixen. Això converteix cada nivell en un puzzle dinàmic on l'ordre d'eliminació és crucial. Per exemple, si el jugador destrueix un enemic que necessitava per empènyer un altre, pot quedar atrapat sense recursos per completar el nivell a temps.

A mesura que s'avancen nivells, s'introdueixen noves capes de complexitat:

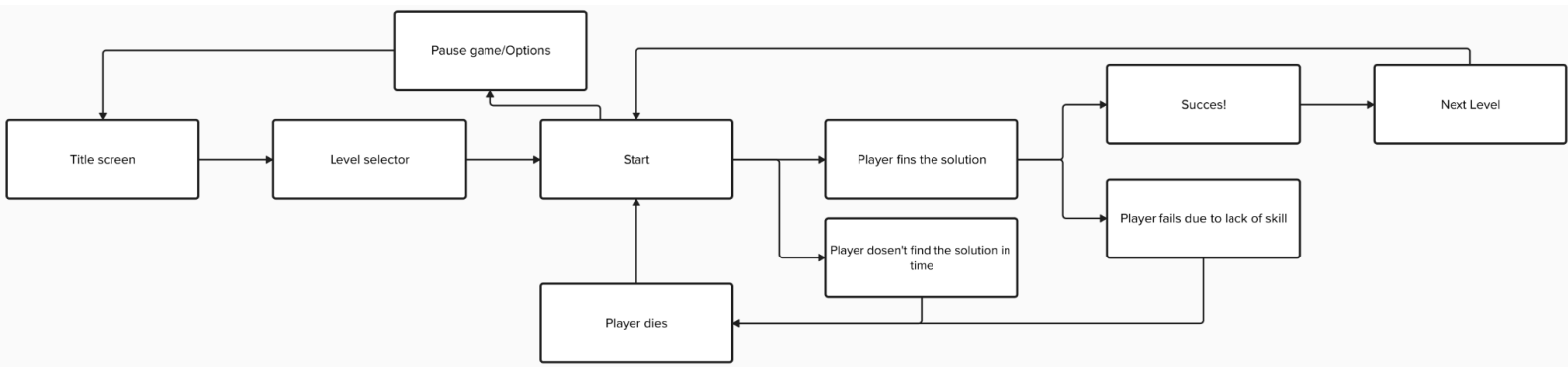
- Mecàniques temporals com el doble salt.
- Mapes interactius on has d'utilitzar i moure el slime.

El joc està dissenyat per a un públic experimentat (18-30 anys) gràcies a:

- **Frenetisme:** Combina la precisió de Celeste (salt) amb la pressió temporal de Super Mario 3D World.
- **Profunditat estratègica:** Cada nivell és un puzzle orgànic com a Braid, on cal planificar l'ordre d'accions.
- **Física interactiva:** Inspirada en Dark Messiah, l'entorn és una eina letal (empènyer enemics contra punxes, utilitzar-los com a plataformes).

La identitat única del joc rau en aquesta fusió: velocitat + estratègia + utilització de l'entorn. No és només un plataformes tradicional, sinó un esbós de diverses solucions creatives on cada jugador pot resoldre els reptes a la seva manera i el més ràpid emportar-se la victòria.

Resum del flux del joc



Aparença del joc

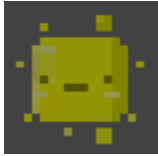
El joc seguirà una estètica fosca i atmosfèrica, amb paisatges i objectes que simulin una llum tenebrosa i nocturna. A mesura que el jugador avanci en els nivells, els paisatges obscurs, canviaran depenen del tipus d'enemic que hi hagi, fent que cada paisatge el jugador es trobi amb reptes totalment diferents.

En el joc hi hauran tres slimes amb diferents colors:

Slime Blau:Rebota sobre un enemic



Slime Groc: Doble salt



Slime Vermell:

Encara no esta creat el Sprite

Personatge:

El protagonista del joc és una figura amb una Túnica Vermella, el cos Negre i els Ulls brillants , dissenyat per destacar en entorns foscos i crear un impacte visual.Les animacions del Personatge són el moviment de saltar, correr i la túnica onejant.



Portal



Abast

7 nivells

3 enemics diferents

1 atac principal

Jugabilitat i mecàniques

Cada nivell presenta els següents elements clau:

- **Plataforma d'inici:** Punt de respawn del jugador després de cada mort
- **Plataforma final (meta):** Objectiu a assolir només després d'eliminar tots els enemics
- **Temps limitat:** Recompensa jugadors ràpids i estratègics
- **Estratificació de dificultat:** Mecàniques noves s'introdueixen progressivament

Sistema de moviment (Jugador)

Mecànica	Descripció	Control
<u>Moviment horitzontal</u>	Moure's d'esquerra a dreta	a / d
<u>Salt bàsic</u>	Salt normal variable segons el temps de pulsació	(Space)
<u>Atac</u>	Empenta d'enemics	← / → / ↓ / ↑
<u>Pogo</u>	Rebota sobre un enemic atacant ↓	↓
<u>Doble salt</u>	Habilitat temporal després d'eliminar un "slime" específic	(Space x2)

Plataformes

- **Portal:** Serà on el jugador haurà d'arribar quan tots els enemics hagin estat eliminats mentre quedi temps
- **Plataformes senzilles:** plataformes estàndard de l'escenari
- **Obstacles:** Consistiran en parts de les plataformes amb alguna mena d'obstacle com punxes que eliminaran el jugador i enemics al contacte)

Enemies

Els enemies estaran repartits al voltant del nivell i serà necessari eliminar-los a temps per poder completar el nivell. Aquests eliminaran al jugador al contacte.

- **Eliminar enemies**
 - Saltar al cap d'un enemy
 - Xocant contra un obstacle
 - Xocant contra un altre enemy (eliminarà als dos)
- **Tipus d'enemies**
 - Simple (estàtic)
 - Dimoni (Atorgarà la capacitat de fer un doble salt al jugador un sol cop després d'eliminar-lo)

Història i personatges

En un món on l'existència es mesura en fragments de llum, un misteriós encaputxat es desperta en la foscor, sense records, sense veu... sense essència. El seu cos és només una ombra, una closca buida del que una vegada va ser. Davant seu, un símbol gravat en pedra brilla tènue: "Troba la teva essència o desapareix en l'oblit."

Guiat per un impuls desconegut, l'encaputxat s'embarca en un viatge a través d'un regne fragmentat, un lloc on el temps s'ha distorsionat i les ànimes perdudes deambulen sense rumb. Ha de travessar antigues ruïnes flotants, boscos eteris i catacumbes d'ombres, recuperant els fragments de la seva pròpia essència abans que s'extingeixi completament.

Cada fragment recuperat li retorna una part del seu ésser. Però amb cada pas, sorgeix una pregunta més aterridora... Què va perdre realment?

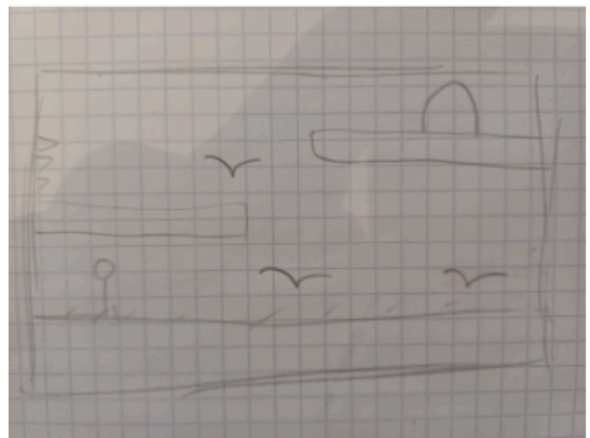
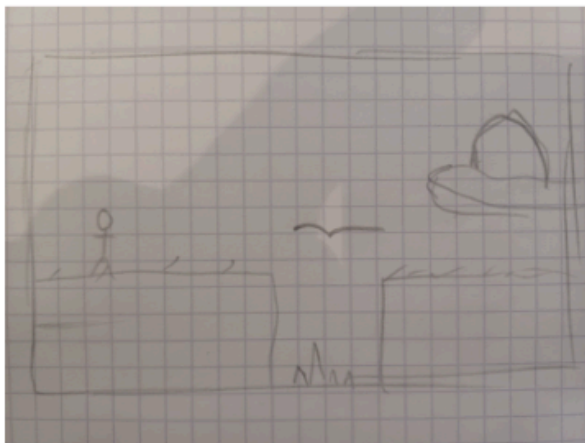
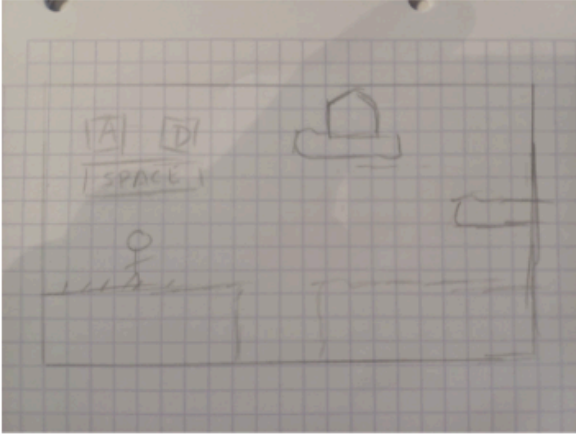
Personatges

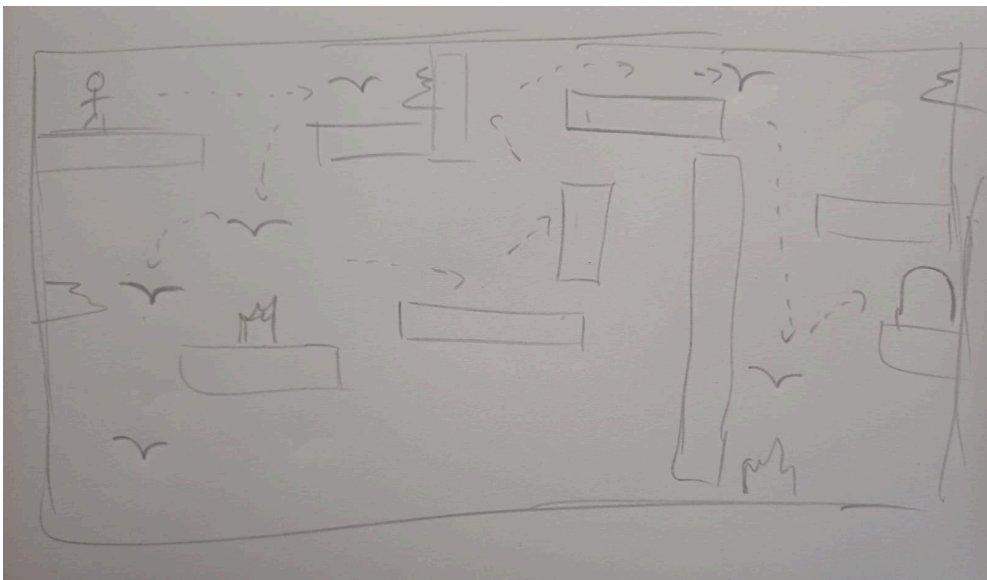
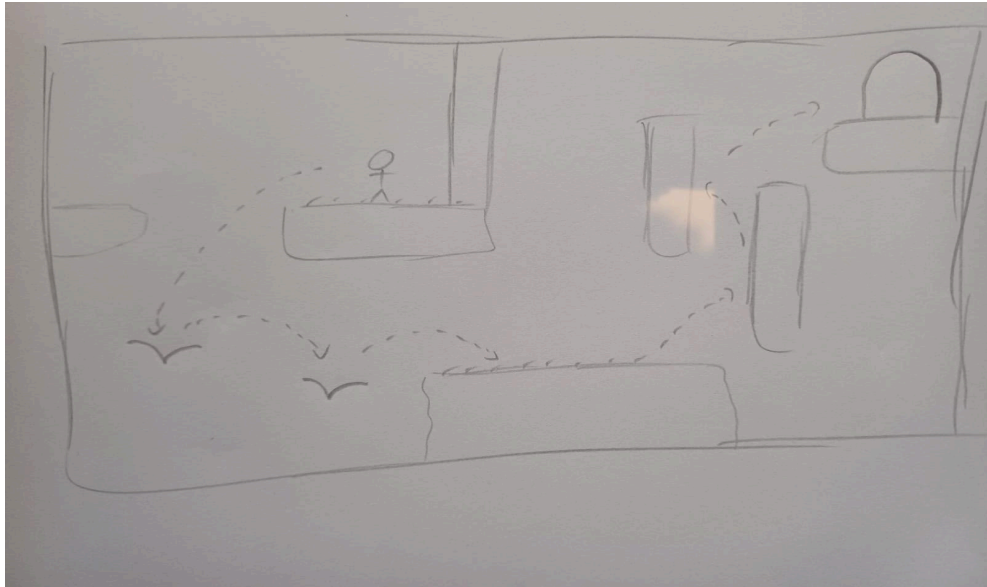
Misteriós encaputxat

No sap qui és ni on és, però el que si és segur, és que ha d'avançar com sigui possible

"Slimes"

Nivells





Planificació

Setmana 1-2

- Definir el concepte del joc, les mecàniques i el gènere.
- Crear un document de disseny (GDD).
- Esbossos inicials de nivells.
- Planificació de tasques amb Trello.

Setmana 3-4

- Implementar les mecàniques bàsiques (moviment, interacció).
- Crear un nivell de prova per provar físiques i controls.
- Ajustaments inicials.

Setmana 5-6

- Refinar les mecàniques principals.
- Programar l'estructura de nivells o mapes.

Setmana 7-8

- UI: Menús.
- Balanceig inicial de mecàniques.

Més 3: Contingut i Polit

Setmana 9-10

- Afegir més nivells/mapes.
- Millorar animacions i sons.

Setmana 11-12

- Correcció de bugs.
- Refinament del balanç.

Més 4: Polit Final i Llançament

Setmana 13-14

- Ajustaments finals de disseny i jugabilitat.

Setmana 15-16

- Correcció d'errades