

Game Design Document - Gachapow 2.0

1. Introducción

1.1 Alcance del documento: Este documento es para el equipo de desarrollo de Gachapow 2.0, sirve como guía de diseño para mantener una visión clara y consistente del juego.

1.2 Elevator Pitch: Shooter arcade con controles de dos botones, inspirado en Galaga y Pureya, con partidas rápidas, puntuación basada en enemigos derrotados y tiempo sobrevivido.

2. Game Overview

2.1 Concepto del juego: Shooter arcade retro con partidas cortas y rejugables, el jugador obtiene puntos derrotando enemigos y sobreviviendo más tiempo.

2.2 Audiencia: Jugadores casuales y fans de arcades retro (edades 12+).

2.3 Género: Arcade Shooter.

2.4 Ambientación: Espacio retro con estética colorida estilo arcade.

2.5 Estructura: Partidas rápidas, progresión infinita por oleadas con dificultad creciente.

2.6 Jugador: Un solo jugador controla una nave arcade.

2.7 Core loop: Moverse, esquivar, disparar, derrotar enemigos, sobrevivir el mayor tiempo posible.

2.8 Look & Feel: Pixel art colorido, estética arcade ligera y música chiptune.

3. Gameplay

3.1 Objetivos: Sobrevivir el mayor tiempo posible y obtener un puntaje alto.

3.2 Progresión: Aumento gradual de la velocidad, cantidad y patrones de enemigos.

3.3 Flujo de juego: El jugador juega rondas cortas (30-60 segundos o más), con una curva de dificultad creciente.

3.4 Dificultad: Dinámica, adaptable al desempeño del jugador.

4. Mecánicas

4.1 Reglas

Dos botones: mover izquierda/derecha. Disparo automático.

Puntos por enemigos derrotados + puntos extra por tiempo sobrevivido.

4.2 Sistema de puntuación

- Cada enemigo derrotado otorga puntos.
- Cada X segundos se suman puntos extra.
- Al final de la partida, el tiempo total se multiplica por un factor y se agrega como bonus.

4.3 Movimiento: La nave se desplaza lateralmente en la parte inferior de la pantalla.

4.4 Interacción: El jugador esquiva obstáculos y destruye enemigos.

5. Arte y sonido

5.1 Arte: Pixel art con colores vibrantes y explosiones.

5.2 Música: Chiptune dinámica estilo arcade retro.

5.3 Sonido: Efectos simples: disparo, explosión, destrucción de enemigo.

6. Niveles

6.1 Tutorial: Pantalla inicial con instrucciones mínimas (mover izquierda/derecha).

6.2 Ondas principales: Enemigos y obstáculos incrementan progresivamente.