

# 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 Oleadas principales:** Enemigos y obstáculos incrementan progresivamente.