



GGJ 2020 GDD

Mecha Waifus VR

2/02/2020

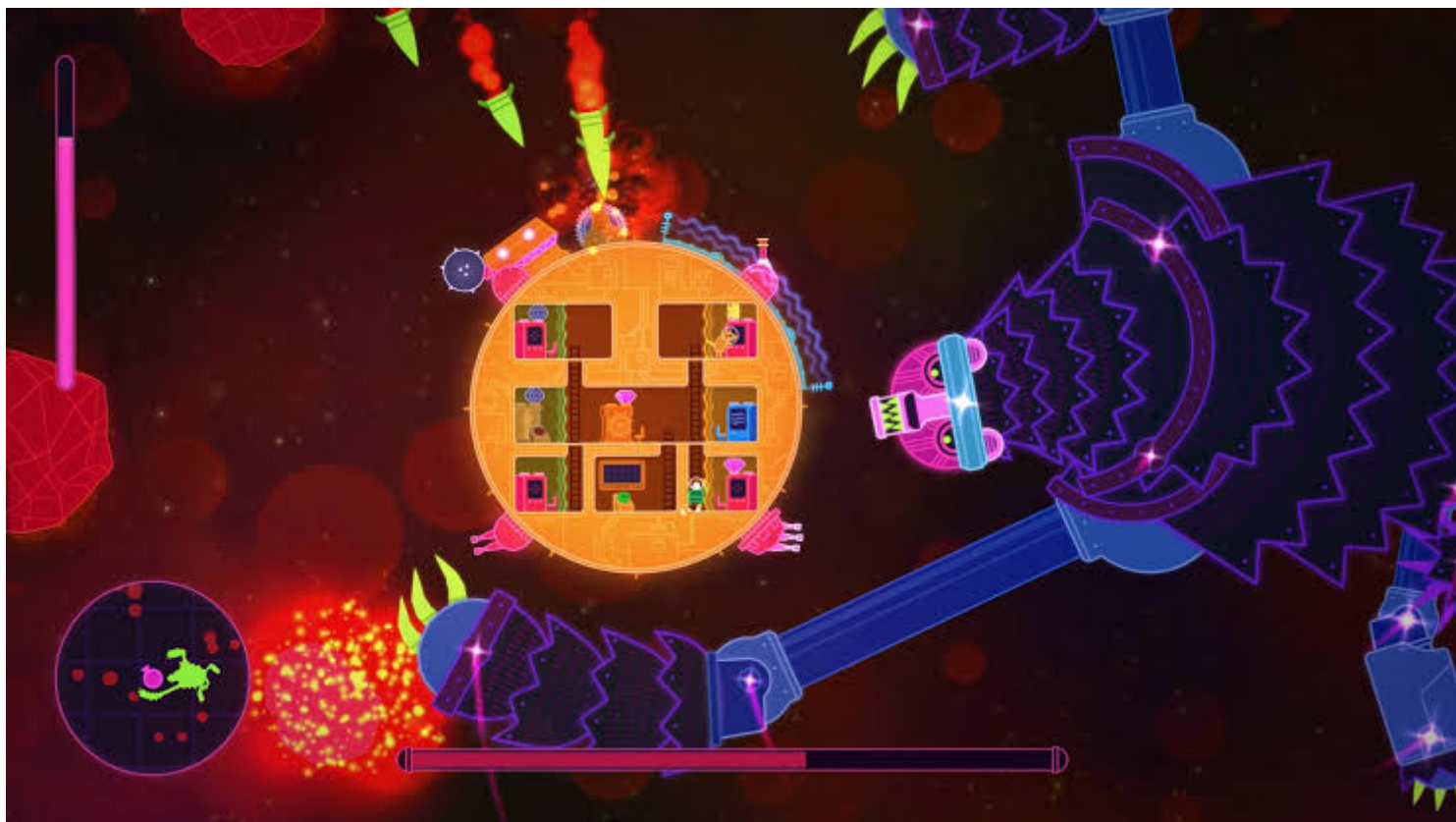
Los Husbandos / LOGO

Confidential Disclaimer_____

Overview del juego:

Descripción general concisa e impactante. Como la descripción de cartelera de una película.

- co-op, Plataformer 2D, plataformer VR
- Lovers in a dangerous space time, star wars, armagedon, El laboratorio de Dexter, anime, power rangers, mechas
- Un cyborg se juega la vida para salvar a la tierra de un asteroide gigante
- Imágenes referencia



Unique Selling Points

Esta es tu oportunidad de vender las cualidades únicas de tu juego y el cómo se diferencia de otros dentro del género y el dispositivo para el cual desarrollas. Arte concepto para ayudar a visualizar estos puntos son un plus!

- E.g. Game Loop
- E.g. Special Mechanics and Interactions
- E.g. Genre innovations

Game loop

Jugador VR

Al colocarse el casco se tiene un panel informativo en el frente que indica cómo moverse y el objetivo al cual llegar.

En cuanto todos los jugadores presionen "A" para indicar que están listos, se entra a la partida.

En su brazo tiene indicadores de oxígeno y energía. Lo esencial para moverse y sobrevivir.

Tiene que avanzar desplazándose con sus manos, evitando los obstáculos hasta llegar al gran cráter. Donde arrojará el detonador que trae consigo.

Jugadores 2D

Al igual que el jugador VR se encuentran en una pantalla introductoria donde se explica la mecánica de reparación del mecha.

Se pasa al siguiente panel con que uno presione "A"

En la pantalla de selección se muestra el color del personaje. Se pueden unir otros jugadores presionando "A"

Al confirmar se pasa a la partida.

En la partida los jugadores tendrán que organizarse para atender las necesidades del robot, para ello tendrán que cargar un recipiente con líquido energético de una zona central a las otras secciones.

- Reparación
- Oxígeno
- Energía
- Reactivación de una extremidad rota o desactivada

Cuando una extremidad sufre mucho daño queda desactivada y un jugador debe reactivarla en el panel de la sección afectada. Para reactivarla el jugador debe presionar constantemente un botón.

Ambos

Si el robot se muere por daño, todos pierden.

Si se le acaba el oxígeno muere.

Scope

Here's just a few important questions to answer in this section. Be elaborative!

- How long is the game? Entre 3 y 5 mins
- How many levels are there?
1 nivel arcade
- What is the average play time?
Entre 3 y 5 mins
- What are the objectives?
Los jugadores 2D tienen que ayudar a reparar y potenciar el mecha
El jugador VR debe llegar vivo al objetivo, esquivando los obstáculos que lo dañen.
- How many playable characters? Can you customize or upgrade them/what can you customize or upgrade?
4 jugadores externos y 1 jugador VR
No hay upgrades

Art Style

Si-fi low poly

Anime, mechas

si-fi 2D

chibi

Player Profiles Stories

- Describe the ideal player profile or multiple profiles

- E.g. Sam loves to play narrative-driven games like Edith Finch...
- E.g. Alex is a completionist and likes to spend hours in a game purchasing or earning all the upgrades...
- How might these players play your game differently
 - Walk the reader through your game loop and describe what your different player profiles focus on.

Milestone Schedule

- Mecánicas de movimiento VR
- Props que dañan al jugador VR
- Mecánica de movimiento de jugadores múltiples en 2D
- Mecánica de reparación en 2D
- Mecánica de reactivación 2D
- Interacción del mundo 2D ↔ 3D
- Prototipo de nivel 3D
- Protitipo de Nivel 2D

Project Vitals

- Development cycle 3 days
- Launch timing: domingo 2 de febrero 12 pm
- A chart that clearly outlines # of programmers, artists, designers, audio specialists, animators, production staff, and QA testers needed during each month of development

Perssonal

Name	Role	Roles
<u>Jose Luis</u>	Programmer	
<u>Mario</u>	3D model	
<u>Kevin</u>	Programmer	
<u>Julio</u>	3D model	
<u>Carlos</u>	2D artists	
<u>Diego</u>	Programmer	
<u>Victor</u>	2D artists	