

GAME DESIGN DOCUMENT

Morin Lucas

“The last survivor”

Sinopsis:

Somos una mujer llamada Luna, la cual es la última superviviente humana de una tribu de personas que viven bajo tierra, nuestro objetivo es sobrevivir hordas de monstruos el tiempo suficiente como para que nuestro taladro se cargue y escapemos a la superficie.

Características principales:

- *Los ataques son automáticos.
- *Duración de 5 minutos.
- *Diseño de arte interesante

Audiencia:

Con el juego apuntó a una audiencia de entre 7 a 30 años, la idea es que tenga un loop repetitivo de juego, donde el usuario se pueda sentar jugar una partida y terminar en un tiempo aproximado de 5 a 10 minutos.

Plataformas de destino:

Gráficamente es simple, así que no requiere de muchos recursos, apuntó un lanzamiento independiente en PC, dependiendo del éxito del juego, se podría contratar a algún equipo para que se haga el port a consolas. Si se logra optimizar mejor, podría lograrse llevar incluso al móvil.

Casos exitosos de juegos similares:

- *Vampire Survivors
- *Brotato

Historia:

Nuestra tribu fue erradicada, somos Luna la última superviviente, armada con su taladro fantasma se dispone a pelear contra los monstruos que mataron a nuestra gente.

Objetivo principal:

Sobrevivir el tiempo suficiente para cargar el taladro y escapar.

Gameplay:

El juego es un top-down donde nuestro personaje estará centrado en la pantalla, tendremos un medidor de experiencia, tiempo y vida.

Al comenzar se irán spawnando enemigos débiles en cantidades moderadas, al pasar el tiempo cada vez irán apareciendo más enemigos y más fuertes.

Estos enemigos droppean cristales de experiencia, al conseguir los necesarios iremos subiendo de nivel, al subir de nivel se nos daran 3 opciones de mejoras que podemos elegir, estas pueden ser pasivas o ataques nuevos. Cada mejora tiene distintos niveles aumentando su utilidad.

Elementos importantes del gameplay:

El combate funciona de manera automática, nuestros ataques se disparan automáticamente a los enemigos que nos rodean, teniendo solo que tocar las teclas WASD, y solo se necesita el mouse para elegir que mejora queremos al momento de subir de nivel.

Elementos del juego:

*Luna (jugador).

*Mapa.

*Enemigos.

*Experiencia.

*Armas: Taladro fantasma, Pico-Boomerang, Cincel Magnético.

*Mejoras: Casco de minero, Hyper cronómetro, Brazo mecánico, Botas de trotamundo, Chip de mejora.

*Menú de pausa

Reglas:

- El jugador puede mover a Luna en 8 direcciones.
- El jugador recibe daño si un enemigo colisiona con él.
- El jugador tiene 100 puntos de vida.
- El jugador debe sobrevivir 5 minutos para ganar.
- El jugador sube de nivel al conseguir la experiencia necesaria, cada vez que se sube de nivel se necesita más experiencia.
- Al subir de nivel el jugador elige entre 3 opciones de mejoras
- Cada mejora tiene su propio nivel

Estética y arte:

El juego tiene un estilo de pixel art, en su mayoría se usan colores apagados y otros muy saturados para generar un alto contraste.

El símbolo del taladro celeste y el tema de subir a la superficie existe por la inspiración que me generó el anime "Gurren-Lagann".

Las armas tienen fueron creadas con la intención de que sean objetos de minería, para realzar el concepto de tribu que vive bajo tierra.

Los enemigos varían de lo "común" a la fantasía, ejemplo: los primeros enemigos son topos tamaño humano y luego aparecen lagartos bipedos y cangrejos gigantes con espinas en la espalda.

Ejemplos y inspiraciones:



(Gurren-Lagann)



(Vampire Survivors)

Música:

- ▶ PewDiePie's Tuber Simulator - Shinobeat
- ▶ Gurren Lagann OST Disc 2 - 25 - Drill to Heaven with Your XXX!! / Omae no XXX de T...
- ▶ Tengen Toppa Gurren Lagann OST Sorairo Days FULL VERSION
- ▶ Stardew Valley OST - Journey Of The Prairie King - Overworld

Inspiración:

Como antes mencionado, el anime "Gurren-Lagann" fue mi mayor inspiración junto con el título del que estoy haciendo un juego parecido, "Vampire Survivors".

En Gurren-Lagann el taladro se vuelve un símbolo que indica el avance de los personajes y de la humanidad frente a cualquier adversidad, esto resonó mucho conmigo y elegí inspirarme en él y traer este símbolo a mi propio juego.