

Game Design Document

Space Shooter

Proyecto: P9 Diseño y creación de un videojuego

Versión: v. 1.0

Game designer: Service Unity

Art: Unity Asset Store

Developers: Alicia Bravo, Carlos Fraj, Manuel Granda

Fecha: Noviembre 2021

Índice

Índice	1
Ficha resumen	2
1. Gameplay	2
1.1 Objetivo	2
1.2 Acciones	2
1.2 Reglas del juego	2
1.3 Contenido	3
1.5 Escena	4
1.6 Diseño de niveles	4
2. Historia	5
Tutorial	5
Transición	5

Ficha resumen	
Nombre	Space Shooter
Resumen historia	¡Acaba con tus enemigos y consigue la máxima puntuación!
Mecánica	Dispara a tus enemigos
Variables de dificultad	<ul style="list-style-type: none">La dificultad viene marcada por la frecuente aparición de los enemigos y sus características.
Acierto	Matar un enemigo
Error	Un enemigo te mata

1. Gameplay

Descripción de la mecánica de juego

1.1 Objetivo

El objetivo principal del juego es **acabar con la mayor cantidad de enemigos** ya que así conseguiremos sumar más puntuación y participar en nuestro ranking online.

1.2 Acciones

- **Moverse / Disparar**

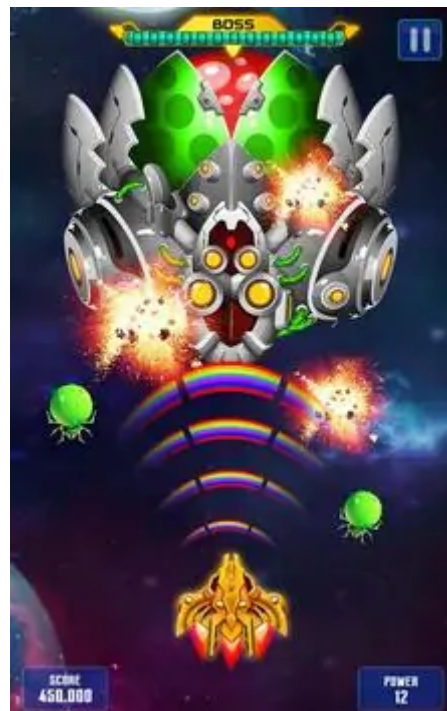
Este juego tiene dos acciones, una de ellas nos servirá para **movernos** por la pantalla, así podremos esquivar a nuestros enemigos y la otra para **disparar** a nuestros enemigos y acabar con ellos.

1.3 Reglas del juego

✓ Acierto	Acabar con nuestros enemigos.
✗ Errores	Que un enemigo nos mate.

1.4 Escena

Disposición estilo space shooter en el cuál deberemos acabar con nuestros enemigos.



1.5 Dinámica de juego

Este juego tendrá una dinámica estilo space shooter.

1. Cada partida durará hasta que nuestro jugador se muera.
2. Se va jugando, matas a tus enemigos, sumas puntos, la dificultad irá aumentando a medida que vaya pasando el tiempo, sin misterio.
3. Si tus enemigos te matan, no pasa nada. Obtendrás los puntos hasta los que llegues.
4. Acumularás puntos hasta que puedas conseguir más naves:
5. Hay que dar la posibilidad de rejugar para poder obtener más puntos y subir posiciones en el ranking.

2. Historia

Narrativa del juego

Tutorial

Toca la esquina izquierda de la pantalla para ir a la izquierda, la esquina derecha para ir a la derecha y si no tocas la pantalla podrás disparar.

¡Mata a la mayor cantidad de enemigos posibles y así podrás aumentar posiciones en el ranking!

Personajes

Nuestras naves:



Naves enemiga:



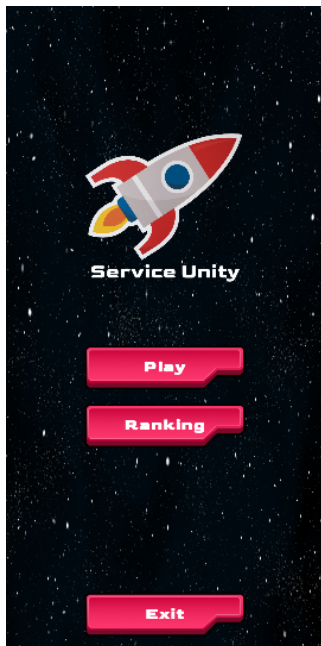
Estas naves son dos, pero en los diferentes niveles tendrás comportamientos diferentes.

MENÚS:

- Splash:



-Menú Principal



Game:



(la barra roja es vida del personaje)

POWER UPS:

- Escudos: Podremos coger escudos para poder aguantar más golpes. Estos escudos durarán unos segundos.
- Ráfaga: Este power-up permitirá a la nave lanzar ráfagas de disparos continuas sin necesidad de soltar los dedos de la pantalla.

SONIDOS:

- Escogeremos los sonidos de una biblioteca gratuita de sonidos.

ServiceUnity