

GDD Drone Attack

- **Título:**

Drone Attack

- **Estudio/Diseñadores:**

Nicolás Álvarez Romero

- **Género: Tipo del juego:**

Indie

- **Plataforma:**

PC

- **Qué hardware se requiere:**

Procesador: Intel Core i5-2500K / AMD FX-8350

Memoria RAM: 6 GB DDR3.

Tarjeta gráfica: Compatible con DirectX 11 y con 2 GB de VRAM como mínimo. AMD Radeon HD 7970 / NVIDIA GeForce GTX 680.

- **Versión:**

1.0

- **Sinopsis de Jugabilidad y Contenido:**

La ciudad está siendo atacada por un ejército de drones. Defiendela con el uso de un robot.

- **Categoría:**

Comparar con uno o varios juegos existentes y diferencias.

- **Licencia:**

Original.

- **Mecánica:**

Control por mando, teclado y ratón.

- **Tecnología:**

Unity. C#

- **Público:**

Es un juego casual dirigido a niños y adolescentes de entre 13 y 17 años.

- **Historial de versiones:**

El GDD es un artefacto que estará sujeto a cambios.

Debe haber un control para las versiones del documento y de los cambios.

- **Visión general del juego:**

Establecer la visión y el enfoque (del juego) que guiará al proyecto hasta el final del proceso. Debe mencionar lo más interesante, las ventajas y lo original del juego.

- **¿Por qué las personas jugarían este juego?**

Es un excelente forma de pasar el rato controlando al robot por la ciudad atacando drones y saltando a edificios.

MECÁNICA DEL JUEGO

Describe lo que el jugador puede hacer y cómo puede hacerlo: acciones del jugador, su secuencia de acciones en el juego.

- **Cámara:**

La cámara es en tercera persona, podrá rotar la visión alrededor del personaje usando teclado y ratón o incluso un mando.

- **Controles:**

Para el movimiento del personaje se usarán las teclas WASD y el ratón. Para el salto habrá que presionar espacio cerca de un edificio. Y para disparar click izquierdo, solo si hay un enemigo cerca.

Con mando se usará el joystick izquierdo. Para el salto habrá que presionar X cerca de un edificio. Y para disparar RT, solo si hay un enemigo cerca.

- **Guardar/Cargar:**

Cada partida es totalmente nueva. No hay ningún progreso guardado.

ESTADOS E INTERFACES

Drone attack no contiene ninguna interfaz ni menú.

El juego tiene tonos muy claros y luminoso. En contraste con el rojo del personaje pensado para destacar sobre el entorno.

- **Nombre de la Pantalla:** Main game
- **Descripción de la Pantalla:** Juego principal
- **Estados del Juego:** Cuando empiezas el juego apareces en esta escena.

NIVELES

Se enumera de manera secuencial el flujo los eventos o niveles que el jugador debe de pasar para progresar en el juego. Si hay distintos modos de juego, se requieren varias listas y/o diagramas. ¿Se deben cumplir objetivos para progresar en el juego? ¿Cambian a razón de la dificultad? ¿Los objetivos siguen siendo los mismos?

- **Título del Nivel:** Defiende la ciudad.
- **Encuentro:** Primer nivel, apareces en una ciudad, y debes defender la ciudad de las oleadas de ataques de drones
- **Objetivos:** Eliminar los drones aparecidos en esa ronda
- **Enemigos por nivel:** Cada nivel aparecen más drones
- **Items:** Rayos láser y botas propulsoras
- **Personajes:**
 - Enemigos: Drones
 - Personaje controlado: Robot jammo

PERSONAJES

Los personajes principales y secundarios que aparecerán en el juego.

- **Nombre del Personaje:** JAMMO ROBOT
- **Descripción:** Es un pequeño robot de color rojo



- **Concepto:** Es el protagonista del juego. Protege su ciudad natal del ataque de un ejército de drones.
- **Encuentro:** Nada más empezar el juego
- **Armas e Items:** El robot usa rayos láser lanzados por sus ojos y unas botas propulsoras para saltar a los edificios.
- **NPC:** Movimiento controlado

Inteligencia: El disparo es inteligente, predice el movimiento de los drones, que se mueven en cualquier dirección.

Y el salto también es inteligente, calcula la fuerza necesaria para alcanzar la altura del edificio que tiene delante.

- **Nombre del Personaje:** DRON
- **Descripción:** Es un dron, que vienen en oleadas a destruir la ciudad natal de nuestro protagonista.

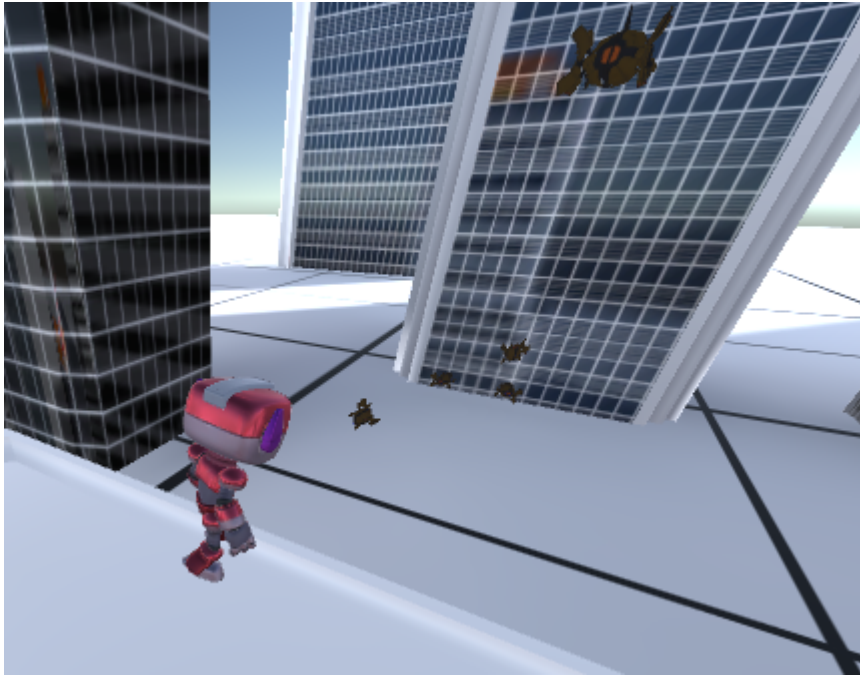


- **Concepto:** Es el villano del juego
- **Encuentro:** En cuanto nuestro protagonista encuentra el foco del ataque en la ciudad.
- **Armas e Items:** Carga contra los edificios a gran velocidad
- **NPC:** Movimiento físico

ENTORNO

- **GUIÓN:** La ciudad natal de nuestro robot Jammo está siendo atacada por oleadas y oleadas de drones de ataque. Jammo tiene que destruir todos ellos y salvar su ciudad. Para ello se moverá por la ciudad disparando a estos enemigos.

- **IMÁGENES DE CONCEPTO:**



RECURSOS DE DESARROLLO

- **MIEMBROS DEL EQUIPO:** Nicolás Álvarez Romero
- **Fecha de Inicio:** 11/06/2022
- **Fecha de Terminación:** 26/06/2022