<Game Design Document>

<Halloween Night>

<Your Company Logo Here>

Revision: 1.0.0

GDD Template Written by: Benjamin “HeadClot” Stanley

Special thanks to Alec Markarian

Otherwise this would not have happened

License

If you use this in any of your games. Give credit in the GDD (this document) to Alec Markarian and Benjamin Stanley. We did work so you don’t have to.

Feel free to Modify, redistribute but **not sell** this document.

TL;DR - Keep the credits section of this document intact and we are good and do not sell it.

Indice**:**

Overview

[Theme / Setting / Genre](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.5s48wntac2es)

[Core Gameplay Mechanics Brief](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.uzq23hfhdv6e)

[Targeted platforms](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.kvz0cxkhwt0s)

[Monetization model (Brief/Document)](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.421ijgnpyvmc)

[Project Scope](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.rdb2xo3rjh0s)

[Influences (Brief)](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.155cm8v36jpc)

[- <Influence #1>](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.c6nxu1rzd2cc)

[- <Influence #2>](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.ssiemceczw16)

[- <Influence #3>](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.31bxzkfeuvl6)

[- <Influence #4>](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.o4f1wa5aq6q3)

[The elevator Pitch](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.337xnergkz1b)

[Project Description (Brief):](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.z7oe7x50rpf3)

[Project Description (Detailed)](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.exbmsy55zuvb)

[What sets this project apart?](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.s4h84uy3suza)

[Core Gameplay Mechanics (Detailed)](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.a8x4s87df6uk)

[- <Core Gameplay Mechanic #1>](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.jyik8zbcjcio)

[- <Core Gameplay Mechanic #2>](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.y46mn9zee60t)

[- <Core Gameplay Mechanic #3>](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.lmzwvmw5e0hr)

[- <Core Gameplay Mechanic #4>](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.kct9c2l3dr9p)

[Story and Gameplay](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.6pmf08ssy6y0)

[Story (Brief)](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.ctv1wxi9dpll)

[Story (Detailed)](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.kqt2h5q76zyt)

[Gameplay (Brief)](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.ejtq4v6r30ui)

[Gameplay (Detailed)](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.cl69l94amjmx)

[Assets Needed](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.6m1256af7s3j)

[- 2D](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.1wb69txjqarm)

[- Sound](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.f8xx8iwg5gs9)

[- Code](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.ky1qxs88utre)

[- Animation](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.isk96p5euy3r)

[Schedule](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.kmt9zaowjejr)

[- <Object #1>](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.r3fjjzh8krjg)

[- <Object #2>](https://docs.google.com/document/d/1-I08qX76DgSFyN1ByIGtPuqXh7bVKraHcNIA25tpAzE/mobilebasic#h.j584764hn4bz)

**O**verview

**Theme / Setting / Genre**

* El juego está basado en el tema de Halloween (noche de brujas).

**Core Gameplay Mechanics Brief**

        - Top-down – el jugador se mueve de izquierda a derecha, arriba y abajo. No puede saltar.

* Vas recolectando ítems. Que luego puedes disparar con una resortera.
* Resuelves puzles, que aparecen en lugares específicos, que son necesarios para abrir puertas y pasar niveles.
* Dos niveles(cada uno con boss).

**Targeted platforms**

* Celulares(Google Play Store).

**Monetization model (Brief/Document)**

- <Monetization Type> (Premium, Paid Alpha/Beta/Final, Ad Driven, Micro-transactions, Subscription, etc.)

        - <Link to Monetization Document>

(How do you plan to monetize the game?)

**Project Scope**

Time Scale: El juego tardará un semestre en ser terminado.

**Equipos:**

- Programación

- Alejandro Armenta

- Lider de programacion

- Lenin Figueroa

-Programador

- Aldo Neyra

-Programador

- Adrian Reyes

-Programador

- Arte

- Axel Bribiesca

-Lider Arte

- Alex Dulche

-Artista

- Sofia

-Artista

- Karina

-Artista

- Cedric

-Artista

- Samantha

-Artista

**Influencias**

- Zombies ate my neighbors

- Juego

- Inspira el tema, el ambiente, el arte y la vista del juego.

- Blaster Master

- Juego

- Inspiracion en los enemigos y ambiente.

-Goof-Troop

-Los puzles del juego están inspirados en la mecánica de puzles del juego de goof-trop.

**The elevator Pitch**

<A one sentence pitch for your game.>

Pretend that your were pitching your game to a executive going to the elevator. You have less than 60 Seconds.

**Project Description (Brief):**

<Two Paragraphs at least>

<No more than three paragraphs>

**Project Description (Detailed)**

<Four Paragraphs or more If needs be>

<No more than six paragraphs>

What sets this project apart?

       Es un juego que va mas allá del hack-slash, para brindarte puzles y una historia entretenida.

**Core Gameplay Mechanics (Detailed)**

**Movimiento del jugador:**

* **El jugador se mueve de izquierda a derecho y de arriba hacia abajo en un plano de juego.**
* El jugador no puede saltar a menos de que se posicione en un trampolín. Que lo trasladará a una posición especifica.(Ver zombies ate my neighbors como referencia)

**Golpes y disparos:**

                - El jugador lanzará por medio de una resortera dulces y frutas a los zombies que le aparezcan dentro del juego. En cualquier dirección del plano y mientras le queden disponibles en su inventario.

Los dulces son para stunealos mientras que las frutas son para matarlos.

Si el jugador se queda sin dulces o tiene espacio disponible en su inventario, el puede recogerlos del piso. Que estarán esparcidos por el plano del juego.

**Enemigos y zombies**

                - Bosses

                        Habrá 2 bosses. Uno por nivel.

                - Zombies

                        Los zombies estaran distribuidos por el nivel. Y seguirán al jugador en un rango especifico.

**Puzzles**

* puzles de acomodo de objetos.

Habrá puzles en los que haya objetos desordenados en un cuarto, la misión del jugador será empujarlos a las casillas correspondientes; en un modo ordenado (y con un tiempo límite en algunos casos), para así activar la puerta de salida. (Ver juego Goof-Troop para referencia)

# Diseño Artistico

# Estilo:

* Pixel art-2D.

# Vista:

* Top-down.

# Genero:

* Survival, Shoot-em-up.

# Historia y Gameplay

* En Halloween cuando todos los espíritus salen de su tumba, un niño y su mejor amigo, un perro labrador, salen a las oscuras calles de Salem por su botín de dulces, pero su plan fue arruinado por el grupo de niños Bullying quien persiguió al niño y su perro al cementerio del lugar, el niño se refugió en una de las catacumbas, pero su sorpresa fue grande cuando los cadáveres del lugar se comenzaron a levantar. Sin poder evitarlo su fiel amigo escapo de sus brazos, ahora toca salir a las calles infestadas de muertos vivientes por su mejor amigo.

# Inicio

* Morrito saliendo de su casa.
* Cuando lo molestan.
* uando entra en la catacumba.
* Cuando entra en la catacumba cuando el perro se va.
* (Aquí falta meter mas eventos)

# Lista de Asset

* Niño
* Perro
* Perro Zombie
* Zombi niño y zombi adulto

# Escenario

* Tumbas
* Arboles
* Calabazas
* Velas
* Gatos negros
* Telarañas
* Arboles con papel de baño
* Cráneos
* Dulces
* Fantasmas de adorno
* Mausoleos
* Murciélagos
* Enrejado
* Muro
* Criptas
* Huesos
* Antorchas
* Suelo piedra
* Epitafios
* Cruces
* Flores jarrones
* Catacumbas

# Puzzle

* Estatua
* Plataformas de activación
* Switch

**- Sound**

        - Sound List (Ambient)

               Cancion del juego.

* Sound List (Player)

                - Character Movement Sound List

                        - Resortera disparando

- etc.

                - Character Hit / Collision Sound list

- dulce chocando con zombie

                        - fruta chocando con zombie

-

                - Character on Injured / Death sound list

                        - Daño al jugador por zombie.

                        - Example 2

                        - etc.

**- Code**

        - Character Scripts (Player Pawn/Player Controller)

        - Ambient Scripts (Runs in the background)

        - Example

- NPC Scripts

        - Example

        - etc.

**- Animation (importante aqui falta meter animaciones)**

        - Environment Animations

                - Example

                - etc.

        - Character Animations

                - Player

- Example

- etc.

                - NPC

                        - Example

                        - etc.

Schedule

**- <Object #1>**

                - Time Scale

                        - Milestone 1

                        - Milestone 2

                        - Etc.

**- <Object #2>**

                - Time Scale

                        - Milestone 1

                        - Milestone 2

                        - Etc.

**- <Object #3>**

                - Time Scale

                        - Milestone 1

                        - Milestone 2

                        - Etc.

**- <Object #4>**

                - Time Scale

                        - Milestone 1

                        - Milestone 2

                        - Etc.