

Game Design Document

Game Concept

- Idea: shooter en 3D contra enemigos que intentan destruir nuestra base y dispondremos de balas limitadas
- Input: controles de PC: AWSD/flechas y ratón para disparar y rotar cámara/personaje
- Goal: win (no quedan enemigos) /lose (destruyen la base o al protagonista)
 - Número de oleadas vs generación aleatoria
 - Cantidad de vida (personaje / base) + recuperar?
 - Número de balas

Personaje(s)

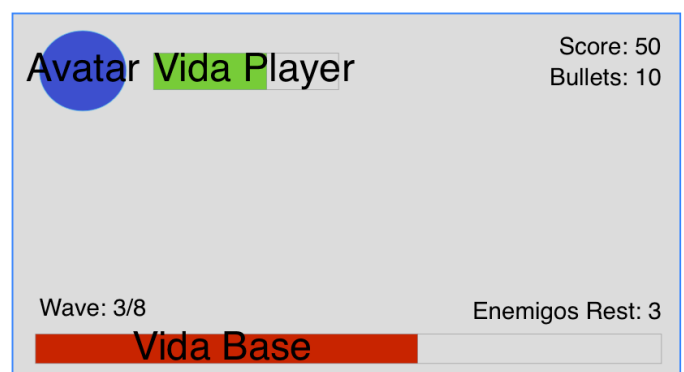
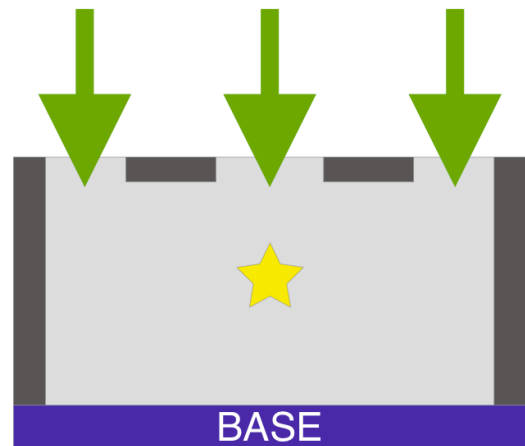
- Protagonista (controlable)
 - Idle
 - Run: Mover por el entorno
 - Shoot: Disparar
- Enemigos (NPC -> IA)
 - Run: El enemigo corre hasta la base (o bien al player, si está cerca)
 - Attack: Si estamos cerca, atacamos
 - Death: Cuando el enemigo se queda sin vida

Gameplay

- Layout
- Condición de Inicio
 - Número de puertas y enemigos
 - Número de balas
 - Ubicación de la base
- Condición de fin
 - Número de oleadas restantes
 - Remaining Waves ≤ 0 -> Win
 - Vida de la base a cero
 - Base Health ≤ 0 -> Lose
 - Vida del personaje a cero
 - Player Health ≤ 0 -> Lose
- Sistema de puntuación
 - Cada muerte -> 100 puntos
- HUD

Dificultad

- Seleccionable?
- Qué es difícil?
- Nueva oledad -> + difícil?
- Empezamos desde cero?
- ¿Cuántos Enemigos? Distancia, Daño, Resistencia
- Personaje -> Puntos de Vida, Resistencia al Daño
- Balas -> Cuantas, qué daño hacen, regeneran?



	Fácil	Normal	Difícil
Número de Enemigos	x	2*x	5*x
Enemigos de cada nueva oleada	2	3	5
Daño Enemigo -> Player	5	10	20
Daño Player -> Enemigo	6	10	17
Vida Inicial Enemigo	x	1.5x	2.5x
Vida Inicial Player	x	0.8x	0.5x
Vida Inicial Base	x	1.2x	1.5x
Balas	(Num.Enemig*DañoPlayerEnemigo)+500%	(Num.Enemig*DañoPlayerEnemigo)+300%	(Num.Enemig*DañoPlayerEnemigo)+100%

- Agresividad vs Velocidad del Enemigo
- Campo de Visión
- Tiempo de Respawn

Publicación:

- Género
- Plataforma + Demografía
- Coste de Distribución + Creación