

# COLLEGE AND DEANS

Game Desing Dociment de una hoja

Versión 1.0

- Identidad del juego

Un frenético Roguelike Point and Click en *pixel art* ambientado en la etapa universitaria.

- Pilares del diseño

- Estratégico.
- Rápido.
- Rejugable.

- Resumen de género, historia y mecánicas

## GÉNERO

Roguelike Point and Click.

## HISTORIA

Un día más, una semana más o un año más. Un esfuerzo más. Es todo lo que necesitas para hacerte con tu título universitario. Y un buen par de armas también. Muchos lo intentaron y muchos lo consiguieron. Eso no quiere decir que seas el siguiente. ¡Tienes que seguir intentándolo!

## MECÁNICAS

En COLLEGE AND DEANS utilizaremos la creación aleatoria del mapa para aportar al jugador un reto nuevo en cada run a través de movimientos y ataques rápidos clicando en la pantalla.

- Características

- Generación de escenario, niveles y dificultad de manera procedural.
- Ambientación universitaria en *pixel art*.
- Tiempo como recurso de *Fin de Juego*.

- Controles e interfaz

Juego para web diseñado para disfrutar desde un ordenador con ratón o desde un dispositivo móvil o tableta.

**UN TOQUE** – Movimiento por el mapa.

**DOBLE TOQUE** – Atacar sobre el enemigo seleccionado.

**ARRASTRAR EL DEDO EN UNA DIRECCIÓN** – *Dash* / Acción evasiva hacia la posición designada

- Estilo de Arte

*Píxel art* en 2D con una vista cenital del escenario. Este escenario estará compuesto por una estética universitaria con elementos sarcásticos y exagerados con la temática del juego. Los menús y la interfaz adoptarán elementos típicos.

- Música y Sonido

Dos músicas que acompañan al jugador, una música en bucle para menús y exploración; y una música de combate. Esta música estará acompañada por sonidos ambientales de las acciones del jugador.

- Hoja de ruta del lanzamiento

Plataforma: Web.

Audiencia: Público Joven / Adulto

Funcionalidad básica y GDD: 17/10/21

Alpha: 31 / 10 / 21

Beta: 21 / 11 / 21

Fecha de lanzamiento: 12 / 12 / 21