

# Proyecto POOyE 2021

James

June 15, 2021

## Game Design Document

### Mantra:

Plataformero caótico, por oleadas.

### Desing Pillars:

Velocidad, plataformas, spamear, zombies.

### Genre summary:

El personaje puede brincar, atacar, cambiar de espada, tiene 1000 puntos de vida, puede morir.

Art style: Diverse

Music/sonidos: Halo: Original Soundtrack.

### Lista de características (Features):

- El jugador puede moverse rápidamente por el cuarto de enemigos.
- El jugador puede atacar a los enemigos con su espada.
- El jugador tiene puede hacer n saltos.
- Los enemigos siguen al jugador si lo ven dentro de un cierto radio.

- Los enemigos atacan al jugador.
- El portal cambia la escena.
- El spawn genera enemigos aleatorios.
- El esqueleto azul tiene menos vida y daño que los demás.
- El esqueleto rojo tiene más vida y daño que el azul.
- El esqueleto negro tiene más vida y daño que los demás.
- La música es tan épica y clásica que se loopea.
- La cantidad de enemigos aumenta por oleada.

## **Interface**

W,A,S,D, barra espaciadora, click izquierdo.