Mine’s fight

Game Design Document <version 0.0>

miguelart98

https://miguelart98.itch.io/mines-fight

Written by Miguel Hernandez

7/10/2022

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. 2022

Licencia Creative Commons

<Studio Logo or Game Related Image>

# Indice

[Indice](#_heading=h.30j0zll)

[Visión General](#_heading=h.3znysh7)

[Elevator Pitch](#_heading=h.2et92p0)

[Pilares de Diseño](#_heading=h.tyjcwt)

[Sistema de puntos](#_heading=h.3dy6vkm)

[Lucha-combate](#_heading=h.1t3h5sf)

[Oleadas](#_heading=h.4d34og8)

[Resumen](#_heading=h.2s8eyo1)

[Breve](#_heading=h.17dp8vu)

[Detallada](#_heading=h.3rdcrjn)

[Tema/Ajustes/Genero](#_heading=h.lnxbz9)

[Objetivo Principal](#_heading=h.35nkun2)

[Estética/Dinámicas/Mecánicas](#_heading=h.1ksv4uv)

[Referentes](#_heading=h.44sinio)

[<Minecraft>](#_heading=h.2jxsxqh)

[<Dangos>](#_heading=h.izj9t5rlbqnz)

[Puntos de diferencia](#_heading=h.z337ya)

[Audiencia Objetivo](#_heading=h.3j2qqm3)

[Target Rating](#_heading=h.1y810tw)

[Gameplay](#_heading=h.4i7ojhp)

[Gameplay Summary](#_heading=h.2xcytpi)

[Brief](#_heading=h.1ci93xb)

[Detailed](#_heading=h.3whwml4)

[Condición de victoria](#_heading=h.2bn6wsx)

[Loop del Core de Juego](#_heading=h.qsh70q)

[- El jugador inicia con un número de vida, y un puntaje.](#_heading=h.3as4poj)

[- El jugador se enfrenta a los enemigos y destruye minas para conseguir piedras preciosas y aumentar su score](#_heading=h.1pxezwc)

[- El jugador pierde cuando su vida se acaba, puede comenzar de nuevo para tratar de conseguir mejor puntaje](#_heading=h.49x2ik5)

[Mecánica de juego](#_heading=h.2p2csry)

[Movimiento](#_heading=h.147n2zr)

[- Detalles](#_heading=h.3o7alnk)

[- Implementación](#_heading=h.23ckvvd)

[Ataque - Picar](#_heading=h.ihv636)

[- Detalles](#_heading=h.32hioqz)

[- Implementación](#_heading=h.1hmsyys)

[Recolección](#_heading=h.41mghml)

[- Detalles](#_heading=h.2grqrue)

[- Implementación](#_heading=h.vx1227)

[Historia](#_heading=h.3fwokq0)

[Breve](#_heading=h.1v1yuxt)

[Detallado](#_heading=h.yr5ayaz0fzj5)

[Personajes](#_heading=h.2u6wntf)

[Personaje Principal](#_heading=h.19c6y18)

[Enemigo#1](#_heading=h.3tbugp1)

[Enemigo#2](#_heading=h.batp9c96rve9)

[Enemigo#3](#_heading=h.teu3sgiufnv)

[Diseño de Nivel](#_heading=h.28h4qwu)

[<Nivel único>](#_heading=h.nmf14n)

[Cinemáticas](#_heading=h.3l18frh)

[Técnico](#_heading=h.4k668n3)

[Pantallas](#_heading=h.2zbgiuw)

[Inicio-Home](#_heading=h.1egqt2p)

[En juego](#_heading=h.3ygebqi)

[Screen Inicial](#_heading=h.2dlolyb)

[Screen de Gameplay](#_heading=h.41jnwd8bvc72)

[Screen de Pérdida](#_heading=h.w48xptgtslx9)

[Screen de Pausa](#_heading=h.1q94h1enfner)

[Motor de Desarrollo](#_heading=h.sqyw64)

[Controles](#_heading=h.3cqmetx)

[<Flechas del teclado>](#_heading=h.1rvwp1q)

[Movimiento en 8 direcciones.](#_heading=h.4bvk7pj)

[<Barra espaciadora>](#_heading=h.2r0uhxc)

[Picar, atacar.](#_heading=h.1664s55)

[<Tecla Esc (escape)>](#_heading=h.3q5sasy)

[Pausar partida](#_heading=h.25b2l0r)

[Desarrollo](#_heading=h.kgcv8k)

[Classes](#_heading=h.34g0dwd)

[- <Base Class #1>](#_heading=h.1jlao46)

[- <Derived Class #1>](#_heading=h.43ky6rz)

[- <Derived Class #2>](#_heading=h.2iq8gzs)

[- <Derived Class #3>](#_heading=h.xvir7l)

[- <Base Class #2>](#_heading=h.3hv69ve)

[- <Derived Class #1>](#_heading=h.1x0gk37)

[- <Derived Class #2>](#_heading=h.4h042r0)

[- <Derived Class #3>](#_heading=h.2w5ecyt)

[- <Base Class #3>](#_heading=h.1baon6m)

[- <Derived Class #1>](#_heading=h.3vac5uf)

[- <Derived Class #2>](#_heading=h.2afmg28)

[- <Derived Class #3>](#_heading=h.pkwqa1)

[Arte](#_heading=h.39kk8xu)

[Estilo](#_heading=h.1opuj5n)

[UI/HUD](#_heading=h.48pi1tg)

[Assets Necesarios](#_heading=h.2nusc19)

[Personajes](#_heading=h.1302m92)

[Terreno/Environment](#_heading=h.3mzq4wv)

[Objetos](#_heading=h.2250f4o)

[Material Promocional](#_heading=h.haapch)

[Audio](#_heading=h.319y80a)

[Estilo](#_heading=h.1gf8i83)

[Musica](#_heading=h.40ew0vw)

[Efectos de Sonido](#_heading=h.2fk6b3p)

[Alcance del Proyecto](#_heading=h.3ep43zb)

[Tiempo necesario](#_heading=h.1tuee74)

[Anticipated Gameplay Time](#_heading=h.4du1wux)

[Costo](#_heading=h.2szc72q)

[Plataformas objetivo](#_heading=h.184mhaj)

[Team](#_heading=h.3s49zyc)

[Miguel Hernandez](#_heading=h.279ka65)

[Monetización](#_heading=h.meukdy)

[Cronograma](#_heading=h.36ei31r)

[<Diseño y elaboración de Pre-GDD > - <7-10-2022>](#_heading=h.1ljsd9k)

[<sub-feature #1> - <due date if needed>](#_heading=h.45jfvxd)

[<sub-feature #2> - <due date if needed>](#_heading=h.2koq656)

[<sub-feature #3> - <due date if needed>](#_heading=h.zu0gcz)

[<Diseño y elaboración de personajes> - <8-10-2022>](#_heading=h.3jtnz0s)

[<sub-feature #1> - <due date if needed>](#_heading=h.9kceaewk2tuj)

[<sub-feature #2> - <due date if needed>](#_heading=h.1yyy98l)

[<sub-feature #3> - <due date if needed>](#_heading=h.4iylrwe)

[<Diseño y elaboración de Enemigos, enviroments e items> - <8-10-2022>](#_heading=h.2y3w247)

[<sub-feature #1> - <due date if needed>](#_heading=h.wxx35g51gfpb)

[<sub-feature #2> - <due date if needed>](#_heading=h.1d96cc0)

[<sub-feature #3> - <due date if needed>](#_heading=h.3x8tuzt)

[<Desarrollo, ensamble y Build> - <9-10-2022>](#_heading=h.dbjhlqu1uvuq)

[<sub-feature #1> - <due date if needed>](#_heading=h.6co6w298j6y4)

[<sub-feature #2> - <due date if needed>](#_heading=h.qh7yjqdfibpd)

[<sub-feature #3> - <due date if needed>](#_heading=h.vrmi4tvziure)

[Historia de versiones](#_heading=h.2ce457m)

[V1.0 - <Planeación>](#_heading=h.rjefff)

## 

# Visión General

## Elevator Pitch

Survival de acción donde un minero quiere ganar más que sus compañeros y debe luchar por obtener las gemas en la mina, enfrentándose a otros mineros, animales y demás “amenazas”.

## Pilares de Diseño

Los principales Pilares que se manejarán serán:

### Sistema de puntos

Se designarán puntos acordes a la recolección que se genere durante el juego (gemas que se alcancen a recoger)

### Lucha-combate

El personaje principal deberá “proteger” su parte de la mina de invasores y animales. Debe luchar en simultáneo que recoge sus gemas y acumula puntos.

### Oleadas

Tanto los enemigos como los ítems de recolección, aparecerán por Oleadas de “dificultad random” (es decir, numero de enemigos y de minas).

## Resumen

### Breve

Mochi, es un minero que trabaja día a día en la Cave Gold. Tiene un aspecto redondeado y gentil, siempre está con su casco y pico, con algo de manchas (típico de los mineros) y debe cuidarse de los riesgos naturales del oficio. Allí extrae piedras preciosas y minerales valiosos (oro, plata, rubíes, esmeraldas, entre otras). Día a día él debe conseguir la mayor cantidad de producto posible.

Es el mejor minero, el más efectivo y el más apto. Por lo anterior siempre se le presenta una situación muy adversa… Todos sus compañeros, por envidia, buscan quitarle su recolecta para atribuirse ellos el reconocimiento al arduo trabajo, así que él, debe defender su trabajo de estos compañeros hostiles.

También, se enfrenta constantemente a los animales que residen allí, ya que las piedras les llama mucho la atención y buscan llevárselas para coleccionarlas.

Al final del día, Mochi anota su recolecta para que en la siguiente oportunidad pueda reunir muchas más.

### Detallada

El jugador empieza en un canvas inicial, hay un botón para empezar a jugar y está el nombre del videojuego arriba. En la parte inferior izquierda podrá encontrar una leyenda acerca de la licencia del mismo. Una vez presionado el botón de dirije a una nueva escena donde tendrá un pantallazo inicial con las instrucciones de juego como: Enemigos, controles, objetivo y mecánica. Encontrará un botón en la parte inferior para confirmar que ha entendido y poder empezar el juego.

## Tema/Ajustes/Genero

Survival de acción, recolección de objetos, puntaje. Juego en 3ra persona en escenario estático. Movimiento y salto, ataque con pico. Único nivel con Score acumulable por recolección de objetos.

## Objetivo Principal

Conseguir la mayor cantidad de puntaje antes de cumplir la condición de pérdida.

## Estética/Dinámicas/Mecánicas

Es un juego Low Poly 3D con plano en 3ra persona, donde el player deberá sobrevivir recorriendo el espacio y conseguir la mayor cantidad de gemas (esmeraldas) posibles antes de que los demás mineros (enemigos) lo debiliten (lleven la vida a 0), El player deberá recorrer el espacio atento a cuando las minas aparecen para poder picar y sacar la gema, así subirá su puntaje. También debe ser inteligente y no dejarse acorralar de los enemigos.

## Referentes

Los siguientes serían los referentes

### <Minecraft>

* Se toma de minecraft la mecánica del “pico”, obtención de ítems, enemigos que persiguen.

### <Dangos>

* De esta comida japonesa nace la forma de los personajes (el principal y los enemigos)

## Puntos de diferencia

* <Reason #1>

## Audiencia Objetivo

Para todo el público que tenga la capacidad de leer (para las instrucciones). No contiene violencia explícita.

## Target Rating



# Gameplay

## Gameplay Summary

### Brief

<Write a brief description of the gameplay here. Player’s goal, obstacles, tactics required, who/what player controls, number of players, etc.>

### Detailed

<Go into detail about the gameplay. Include the mechanics outlined in the [Aesthetics/Dynamics/Mechanics](#_heading=h.1ksv4uv) section and how they will work well together. Pictures and written descriptions of a “gameplay minute” might help better tell the story of what the player will be doing in a standard sequence of events; this is similar to an illustrated gameplay loop.>

## Condición de victoria

Gana quién consiga el puntaje más alto antes de que su vida sea 0 (cero).

## Loop del Core de Juego

A continuación la secuencia que tendría el juego.

### El jugador inicia con un número de vida, y un puntaje.

### El jugador se enfrenta a los enemigos y destruye minas para conseguir piedras preciosas y aumentar su score

### El jugador pierde cuando su vida se acaba, puede comenzar de nuevo para tratar de conseguir mejor puntaje

## Mecánica de juego

### Movimiento

#### Detalles

* + El jugador podrá recorrer el escenario controlando al personaje por medio de botones para cada dirección (adelante, atrás, izquierda y derecha)

#### Implementación

* + Por medio del componente character controller y el respectivo script de movimiento para poder generar el control del movimiento.

### Ataque - Picar

#### Detalles

* + Con un botón, el jugador podrá hacer que el personaje utilice su pico para golpear las minas o a los contrincantes

#### Implementación

* + Una función dentro del script del controlador, donde se especifique que cada vez que oprima el jugador el botón, accione la animación y cuando colisione, el objeto colisionado reaccione de una u otra forma.

### Recolección

#### Detalles

* + El personaje recoge las gemas preciosas para sumar a su score.s

#### Implementación

* + Por medio de una función, cuando el personaje toque la gema, destruirá la misma y se sumará un valor a su score.

# Historia

## Breve

Mochi, es un minero que trabaja día a día en la Cave Gold. Tiene un aspecto redondeado y gentil, siempre está con su casco y pico, con algo de manchas (típico de los mineros) y debe cuidarse de los riesgos naturales del oficio. Allí extrae piedras preciosas y minerales valiosos (oro, plata, rubíes, esmeraldas, entre otras). Día a día él debe conseguir la mayor cantidad de producto posible.

Es el mejor minero, el más efectivo y el más apto. Por lo anterior siempre se le presenta una situación muy adversa… Todos sus compañeros, por envidia, buscan quitarle su recolecta para atribuirse ellos el reconocimiento al arduo trabajo, así que él, debe defender su trabajo de estos compañeros hostiles.

También, se enfrenta constantemente a los animales que residen allí, ya que las piedras les llama mucho la atención y buscan llevárselas para coleccionarlas.

Al final del día, Mochi anota su recolecta para que en la siguiente oportunidad pueda reunir muchas más.

## Detallado

<...>

# Personajes

## Personaje Principal

Mochi, es el personaje principal. Minero azúl de casco amarillo.

Cuenta con una fuerza bruta enorme, capaz de derrotar a sus enemigos de un golpe y picar más rápido que sus iguales.

## Enemigo#1

<Description>

<Include bullet points of features or concept art if possible.>

## Enemigo#2

<Description>

<Include bullet points of features or concept art if possible.>

## Enemigo#3

<Description>

<Include bullet points of features or concept art if possible.>

# Diseño de Nivel

Habrá un único nivel, con 6 puntos de generación de minas al azar, 4 puntos de generación de enemigos al azar y cada que se consiga destruir una mina, se podrá obtener las esmeraldas que equivaldrá al puntaje obtenido al momento de tomarlas.

## <Nivel único>

* Goal: Conseguir la mayor cantidad de puntos posibles
* Mood/Theme: Sobrevivir eliminando enemigos y picando minas para obtener el mayor puntaje posible
* 1 Objeto cada que se rompe 1 mina (esmeraldas)/ 4 Enemigos/ sin NPCs/ 1 terreno rocoso.

# Cinemáticas

El videojuego no tendrá cinemáticas

# Técnico

## Pantallas

### Inicio-Home

Contendrá el título del videojuego en fuente acorde y un personaje para dar idea de la estética.

Botón de Iniciar o Jugar.

Texto leyenda de licencia.

### En juego

Tendremos 4 pantallas durante el juego dependiendo de la situación.

### Screen Inicial

Mostrará las instrucciones y explicará la mecánica del videojuego.

### Screen de Gameplay

Mostrará el puntaje, la vida y una leyenda para que el jugador sepa como pausar el videojuego.

### Screen de Pérdida

Mostrará al jugador que ha perdido y tendrá 2 botones: -Seguir jugando ó –Salir

### Screen de Pausa

Mostrará al jugador que está en pausa y la instrucción de como volver a jugar.

## Motor de Desarrollo

Se utilizará Unity 3D.

## Controles

Los controles son básicos debido a las condiciones de desarrollo (jam). Contará con control de movimiento y un botón para la acción de picar.

### <Flechas del teclado>

#### Movimiento en 8 direcciones.

### <Barra espaciadora>

#### Picar, atacar.

### <Tecla Esc (escape)>

#### Pausar partida

# Desarrollo

## Classes

<List out the classes you’ll use in bullet point format beginning with base classes and ending with derived classes. (ex. Player, Npc, and Monster might all derive from the Creature class. Going further, Goblin and Bear might both derive from Monster.) For the player and enemies, include core properties such as health, speed, damage, attack rate, and jump height (if applicable) to help paint a picture about their behaviors. >

### <Base Class #1>

* + <Scripts>

#### <Derived Class #1>

* + - <Scripts>

#### <Derived Class #2>

* + - <Scripts>

#### <Derived Class #3>

* + - <Scripts>

### <Base Class #2>

* + <Scripts>

#### <Derived Class #1>

* + - <Scripts>

#### <Derived Class #2>

* + - <Scripts>

#### <Derived Class #3>

* + - <Scripts>

### <Base Class #3>

* + <Scripts>

#### <Derived Class #1>

* + - <Scripts>

#### <Derived Class #2>

* + - <Scripts>

#### <Derived Class #3>

* + - <Scripts>

# Arte

## Estilo

Juego básico en estética Low Poly 3D, con colores apagados y reaccionarios al enviroment (cueva minera). Énfasis en los personajes y las minas junto con sus piedras preciosas (esmeraldas)

## UI/HUD

Interfaz gráfica básica, mostrando lo elemental. Con una fuente de letra acorde a la temática del videojuego y colores contrastantes al fondo del mismo.

## Assets Necesarios

Se necesitan 4 personajes, 1 Terreno, 1 Mina y 1 piedra preciosa (Esmeralda)

### Personajes

* Personaje principal (Mochi)
* Enemigo 1 (rojo)
* Enemigo 2 (verde)
* Enemigo 3 (amarillo)

### Terreno/Environment

* Suelo rocoso
* Mina con piedras preciosas
* Límites

### Objetos

* Esmeraldas

### Material Promocional

* Por el momento sólo se piensa en un voz a voz para testear.

# Audio

## Estilo

Es estilo que se quiere implementar, es uno donde los sonidos sean acordes al trabajo bajo tierra, con algo de música de acompañamiento. Efectos de sonidos acordes a los personajes (bolitas).

## Musica

Se busca una música que refleje la emocionalidad de la supervivencia, sin obviar la estética que se manejará. En otras palabras, una música dramática suave.

* <Song #1>

## Efectos de Sonido

Los efectos de sonido necesarios serán:

* Efecto de caminata sobre grava - tierra
* Efecto de pico golpeando
* Efecto de sonido ambiental de cueva

# Alcance del Proyecto

## Tiempo necesario

3 días de diseño y 3 horas de desarrollo. Lo último determinado por TriJam

## Anticipated Gameplay Time

<How long do you expect players to take completing the game?>

## Costo

Costó 100mil pesos colombianos, basado en el SMDLV, ya que su planeación y diseño tomo 3 días y el tiempo de desarrollo 3 horas. Entregado a TriJam en itch.io.

## Plataformas objetivo

Juego de navegador (WebGL) HTML.

## Team

#### Miguel Hernandez

* Desarrollador, diseñador y programador
* Creación de assets 3D, texturas, materiales, programación de mecánicas y desarrollo de proyecto y diseño de nivel.

## Monetización

Por el momento no se busca monetización con el proyecto.

# Cronograma

## <Diseño y elaboración de Pre-GDD > - <7-10-2022>

### Decidir en base al documento lo que el videojuego va a llevar.

### Encontrar referencias gráficas y de jugabilidad

### Definir plan de acción

## <Diseño y elaboración de personajes> - <8-10-2022>

### Bocetos

### Elección de color

### Modelado de maya

## <Diseño y elaboración de Enemigos, enviroments e items> - <8-10-2022>

### Creación de Maya del environment y las minas

### Creación de texturas para personajes y environment-minas.

### Organización del Control de versiones en GitHub

## <Desarrollo, ensamble y Build> - <9-10-2022>

### Importar assets

### Creación de Escena y asignación de assets

### Programar, implementar y testear

# Historia de versiones

Versiones del documento hasta el momento.

## V1.0 - <Planeación>

* Se busca tener una idea clara de flujo de trabajo, estética y referencias para proceder al desarrollo del videojuego.