



Documento de Diseño de Juego (GDD)



1. Portada

Nombre del Juego: *Neo Dash*

Logo: *(Ver imagen oficial del juego)*

 **Género del Juego:** *Plataformas, Ritmo*

 **Autor:** *Adrian Camilo Tuta*

 **Contacto:** camilotuta2004@gmail.com

Plataformas Objetivo: *PC Web*

 **Audiencia Objetivo:** *Jóvenes entre 10 y 25 años*

Posible Fecha de Lanzamiento: *13/04/2025*

ESRB Estimado: *E (Everyone)*

2. Historia y Gameplay

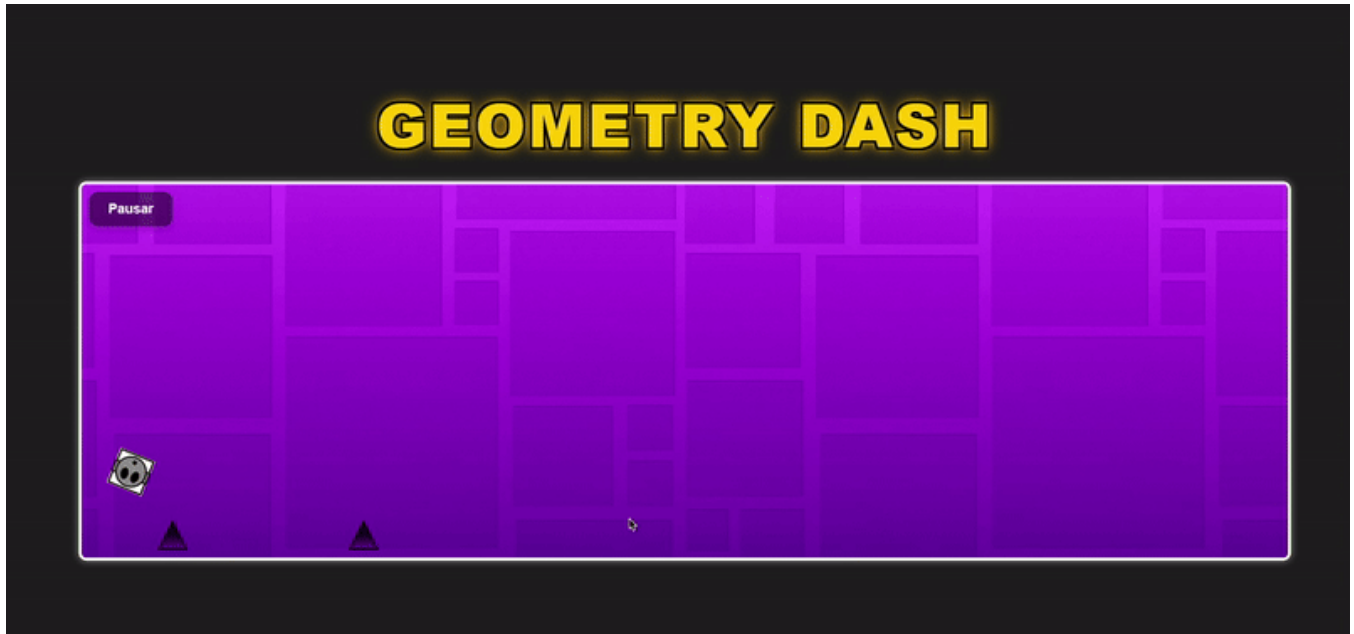
Historia

No tiene una historia definida, el objetivo es superar niveles saltando y esquivando obstáculos

sincronizados con la música.

Gameplay

El jugador controla un cubo que avanza automáticamente a través de niveles llenos de obstáculos, sincronizados con la música. Solo puede saltar al tocar la pantalla o presionar un botón. Hay diferentes modos de juego, como el modo cubo y de nave, que cambian las mecánicas de movimiento.



3. Flujo del Juego (Game Flow)

- **Progresión del Personaje:** *No hay progresión de personaje, solo habilidades del jugador.*
 - 🎯 **Dificultad Progresiva:** *Los niveles son cada vez más desafiantes y requieren reflejos más precisos.*
 - **Sistemas de Juego:** *Sistema de niveles, logros y recompensas.*
 - 🏆 **Recompensas:** *Íconos y colores personalizados.*
-



4. Personajes y Controles



Personaje Principal



Diseño: *Un cubo personalizable con diferentes apariencias.*

Controles: *Los botones establecidos para saltar con espacio, flecha hacia arriba y click izquierdo del mouse para saltar (o mantener presionado para volar en algunos modos).*



Movimientos Únicos: *Saltar, cambiar de gravedad, volar en nave, rebotar en trampolines.*






Esquema de Controles:

[Un solo botón para interactuar con el juego]






5. Conceptos del Gameplay y Características de Plataforma

- **Género:** *Plataformas, Ritmo.*
-  **Estructura del Juego:** *Niveles predefinidos.*
-  **Minijuegos:** *No tiene minijuegos.*
-  **Características Específicas:** *Sincronización con la música, editor de niveles.*

6. Mundo del Juego

 **Descripción de los Mundos:** *No hay mundos definidos, cada nivel tiene su propio diseño visual.*

 **Arte Conceptual:**

[Colores vibrantes y efectos de neón]



Diagrama de Navegación:

[Avance lineal en cada nivel sin rutas alternas]

7. Interfaz

 **Navegación del Jugador:** *Menú principal con acceso a niveles, tienda, opciones y editor.*

 **Sensaciones y Estilo:** *Minimalista y colorido con animaciones dinámicas.*

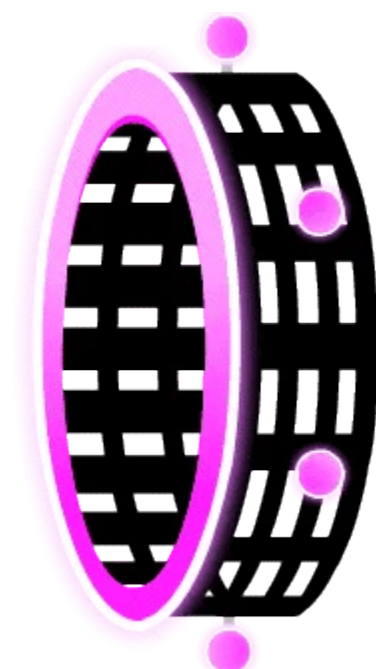
Flujo de Interfaz:

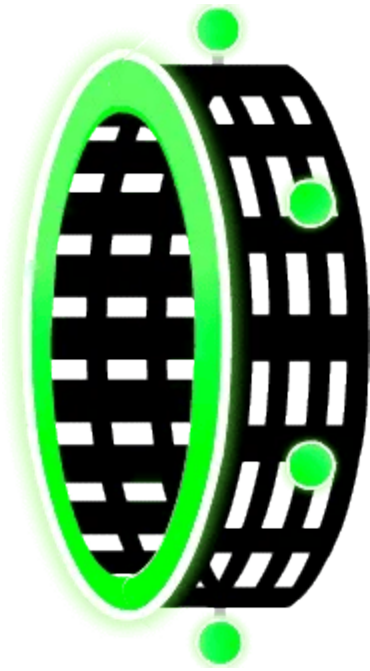
[Menú principal → Selección de nivel → Juego → Resultados]

8. Mecánicas y Power-Ups

Mecánicas: *Saltar, cambiar de gravedad, volar en nave.*

 **Power-Ups:** *Portales de cambio de gravedad, aceleradores, plataformas de salto.*

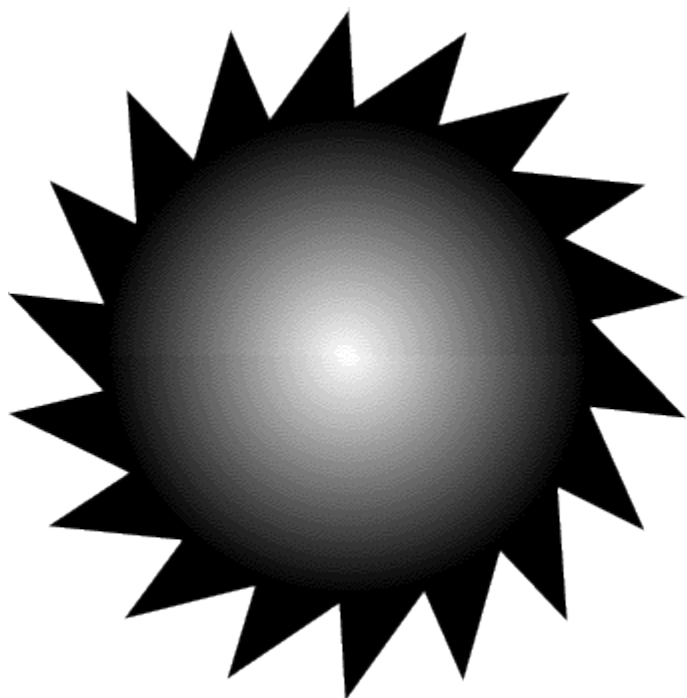
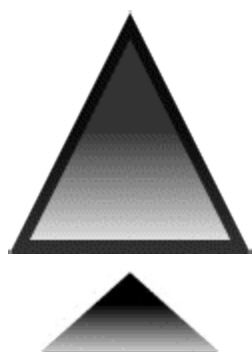


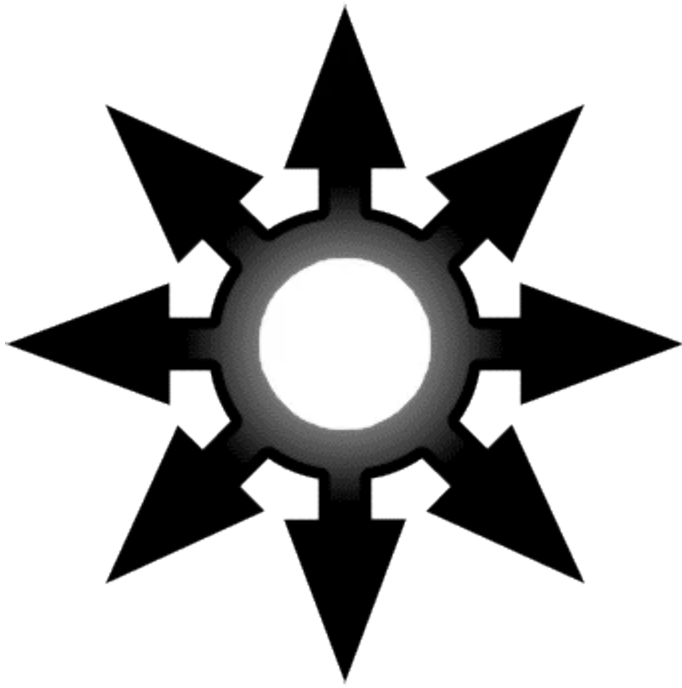


9. Enemigos y Jefes

Enemigos

No hay enemigos directos, los obstáculos son los principales desafíos.





Jefes

No hay jefes, pero algunos niveles presentan secciones extremadamente difíciles.

10.: Cinemáticas, Material Bonus y Competencia

Cinemáticas: *No tiene cinemáticas.*

 **Material Bonus:** *Iconos desbloqueables, colores personalizados, efectos.*

Competencia: *Super Meat Boy, The Impossible Game, Bit.Trip Runner.*