



Documento de Diseño de Juego (GDD)



NEO DASH

1. Portada

Nombre del Juego: *Neo Dash*

 **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


Neo Dash 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.*

dificultades

- **Sistemas de Juego:** *Sistema de niveles, logros y recompensas.*



- 🏆 **Recompensas:** *Íconos y colores personalizados.*



🧠 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.*

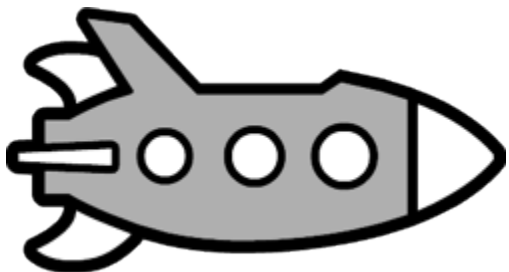
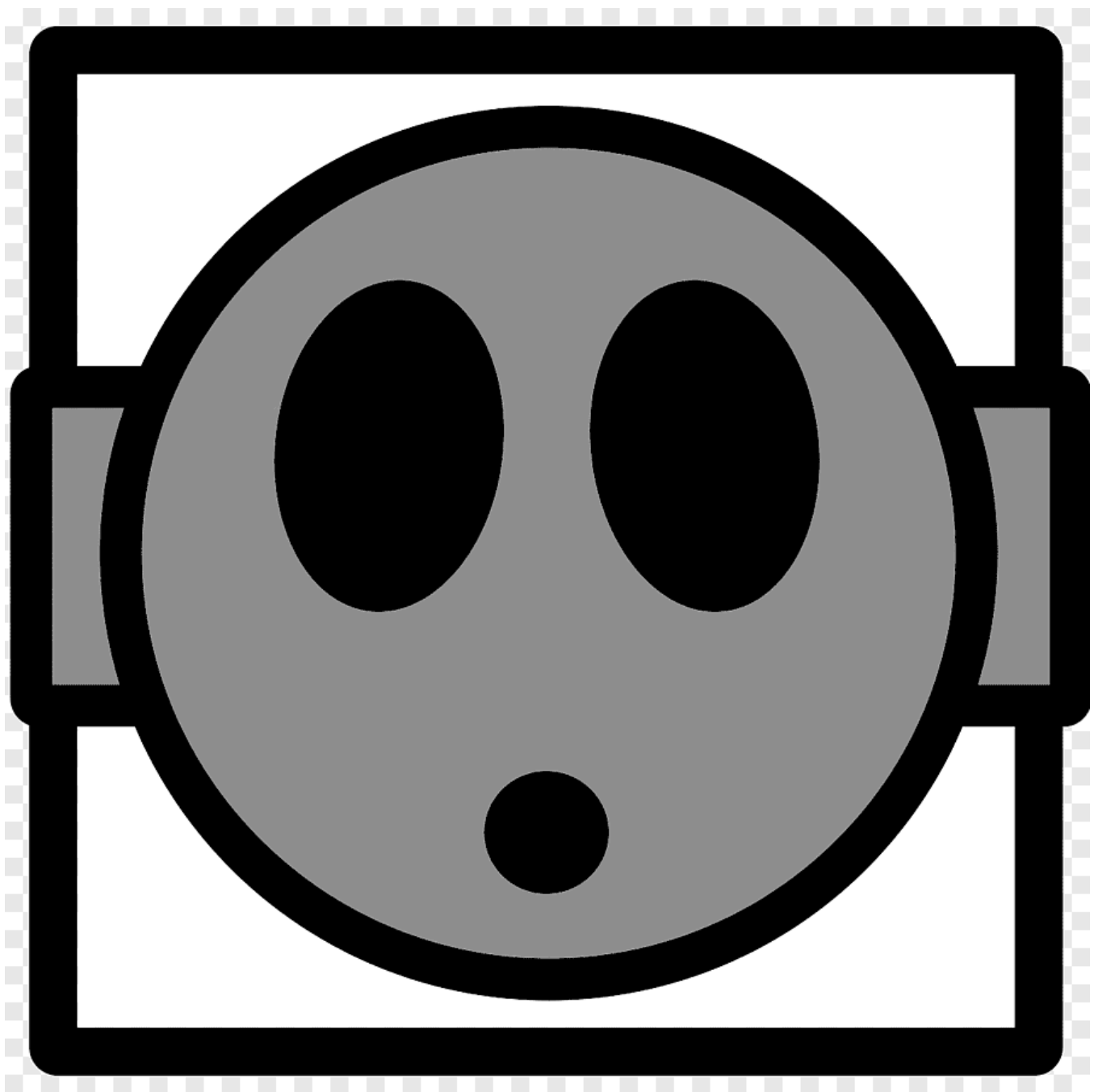
 **Sensaciones y Estilo:** *Minimalista y colorido con animaciones dinámicas.*

Flujo de Interfaz:

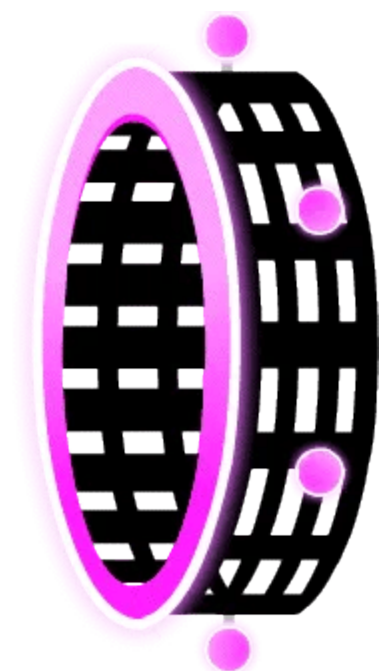
[Menú principal → Selección de nivel → Juego → Resultados]

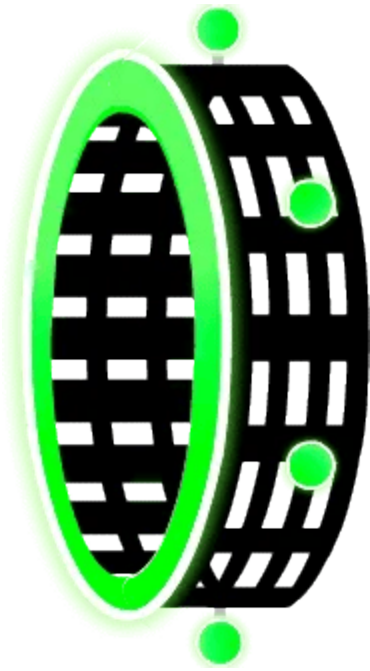
8. Mecánicas y Power-Ups

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



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

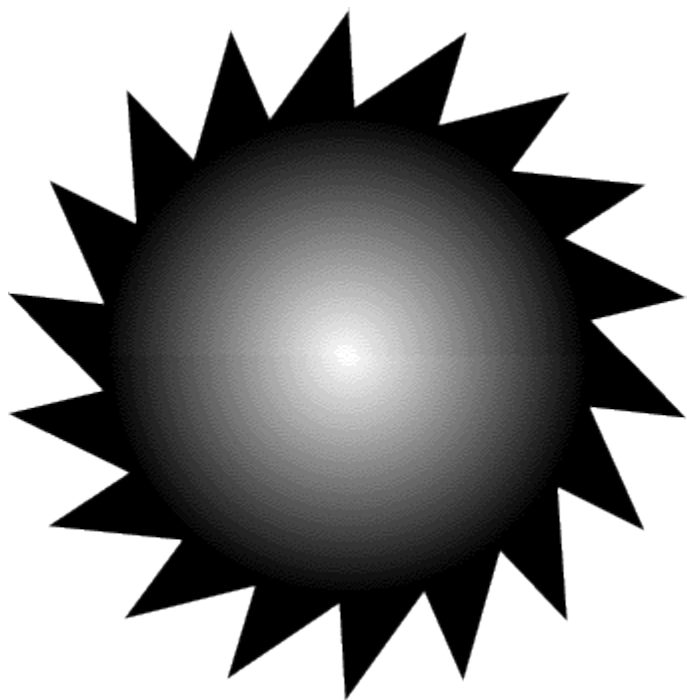
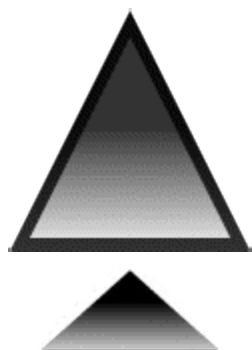


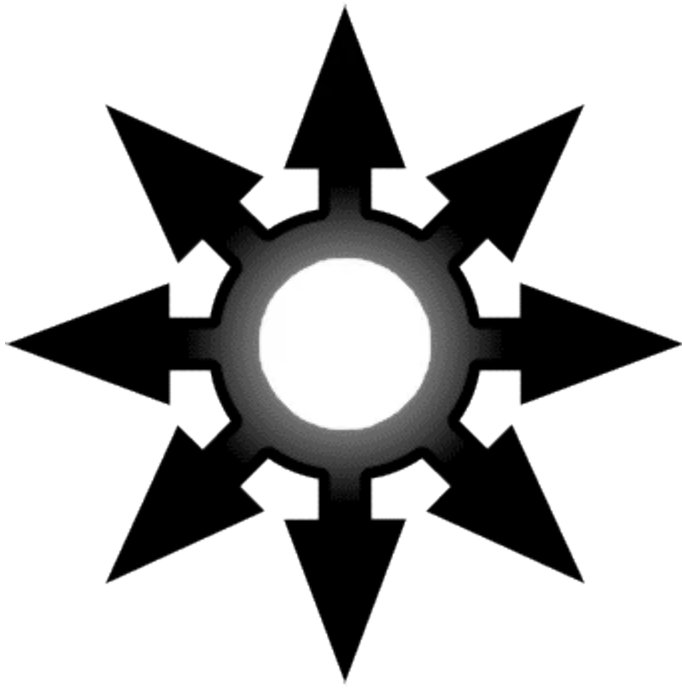


9. Enemigos y Jefes

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.*