No es particularmente un GDD pero aquí pongo mis ideas

USP: Controlar dos jugadores con un solo control

Retos para el jugador:

Controlar dos personajes al mismo tiempo, el segundo con control invertido

Encontrar la manera de llegar al centro del escenario antes de que acabe el tiempo

#El tiempo va terminándose más rápido si el jugador se queda estático

Descripción

Perspective es un juego top-down que trata de controlar dos jugadores con un mismo control. El jugador principal tiene los controles asignados normalmente y “Reflex” es el que tiene los controles invertidos, por lo que si el jugador se mueve hacia arriba, Reflex se moverá hacia abajo.

El objetivo es encontrarse a la mitad del mapa para pasar al siguiente nivel antes de que se acabe el tiempo. Para lograr esto es necesario mover ambos personajes en el escenario a través de obstáculos y enemigos que vayan encontrándose en el camino

# A lo mejor se puede agregar funcionalidad de que mientras dejes de caminar el tiempo se va acabando más rápido

#Recuperar ítems que aumenten el tiempo? Para mayor reto

Nivel 1: Introducción, sólo poder encontrar a los personajes a través de un laberinto simple

Nivel 2: Laberinto más complejo

Dudas:

¿Cómo definir una zona fija en donde se puedan encontrar los dos personajes y se cumpla la condición de pasar a siguiente nivel si los personajes están chocando y están en dicha zona?

Raycast, Triggers de preferencia, que la posición de trigger sea random

Static int pickups

Objeto independiete

¿Hacer clic a botón y mover de regreso el panel hacia arriba?

Parar timer antes de que empiece el juego? Time.timescale?