

Game Design Document

Parte 1

Equipo

[Diego Aarón Damián Valdivia] [Grupo 1]

Título del Proyecto

[Pirata Malaplata]

Concepto del juego

Juego de aventura sencillo y corto para pasar el tiempo mientras esperas alguna actividad

Género(s)

Plataforma, aventura

Audiencia

juego individual para cualquier persona mayor a 8 años

Puntos de venta únicos

Se puede editar la imagen del personal principal
Tiene pocos niveles (fácil de finalizar y repetir los niveles que te agradan)
Es gratis (solo muestra publicidad en pequeños banners de la web)
Solo requieres el teclado para jugarlo

User Experience

[¿Cómo has considerado y estás diseñando la progresión del usuario a lo largo del juego? ¿Cómo será la retroalimentación que se le transmitirá al jugador?]
El juego muestra a través del avance del jugador que solo debe llegar a la meta para pasar al siguiente nivel.
La dificultad se mostrará a través de la velocidad de ataque de los enemigos y la aparición de un par de nuevos de enemigos a partir del segundo nivel.
Al finalizar cada nivel el usuario aparecerá en un ranking de monedas recuperadas en ese nivel.

Parte 2

Objetivo

[¿Qué tiene que hacer un jugador o equipo para ganar?]

El jugador debe romper muros de piedra para avanzar y también tomar burbujas de oxígeno ya que se encuentra bajo el agua.

Desafíos

[¿Qué obstáculos podrías poner en el camino del jugador para hacer que alcanzar el objetivo sea divertido e interesante?]

Principalmente muros que debe romper y también algunos tiburones que pueden impedirle el paso y reducirle el oxígeno.

Mecánicas principales

[¿Qué acciones o movimientos principales realiza el jugador para avanzar en el juego?]

la mecánica principal es lanzar bombas para romper los muros de piedra y también mantenerse buceando hacia adelante y arriba ya que si pasa el límite inferior pierde.

Componentes

[¿Qué partes materiales inherentes constituyen el juego?]

una gravedad que te lleva hacia abajo, los muros de piedra, el fondo azul y algunas gráficas de corales.

Reglas

[¿Qué relaciones definen lo que un jugador puede y no puede hacer en el juego?]

no debe pasar el limite inferior del mapa porque pierde automáticamente
no debe dejar que se le acabe el oxigeno porque también pierde automáticamente

Espacio

[¿Dónde tiene lugar el juego y cómo este afecta la jugabilidad?]

en el fondo del mar, principalmente la gravedad del agua te empuja a irte hacia el fondo

Información adicional

[Escribe aquí tu idea para el nuevo nivel que vas a diseñar con tu compañero: ¿hay nuevas mecánicas? ¿Nuevos componentes? ¿Cambia el espacio? ¿Cómo complementará el nuevo nivel a los existentes?, etc.]

En esencia busco definir un nivel que esta bajo el mar en el cual el personaje debe bucear y romper obstáculos para llegar a la meta. Solo debe tener en cuenta que su nivel de oxigeno no se acabe y no se vaya por debajo del área del mapa.

Manejo de tareas

[¿Qué pasos necesitas seguir para alcanzar tu objetivo? ¿Necesitas agruparlos en categorías? ¿Quién hace qué? ¿Cuánto tiempo tomará cada tarea?]

- 1. conseguir los sprites para el fondo, los muros de piedra, tiburones, corales, burbujas de aire y bombas que lanza el personaje
- 2. crear el mapa con su fondo y el área donde el personaje podrá moverse
- 3. ubicar los tiburones y muros así como su mecánicas
- 4. crear el personaje y su mecánica de lanzar bombas así como moverse utilizando las flechas y la regla del consumo de oxigeno
- 5. programar la mecánica que haga perder al personaje si se sale del área del juego.