


# Game Design Document

## Parte 1

### Equipo

[Grupo de UTP Game Lab al que perteneces] [Nombre completo] [Rol asignado]
[Grupo 1] [Sergio A. Lama Santti] [Game Designer]
[Grupo 1] [Wilmer Orlando Reyes Perez] [Productor]
[Grupo 1] [Diego Aarón Damián Valdivia] [Programador]


### Nombre del estudio indie

Inti Gaming
-------------

### Título del Proyecto/Videojuego

Vuelo del Cóndor
------------------

### Concepto del juego

El vuelo de un cóndor para llegar a su nido en la cima de los Andes
---

## Género(s)

Running / Shooter

## Audiencia

Jugadores casuales mayores de 10 años y/o entidades que fomenten la cultura peruana

## Puntos de venta únicos

Se diferencia porque fomenta la identidad peruana a través de un ave representativa.

## User Experience

A medida que vaya avanzando el nivel, la velocidad y aparición de entidades hostiles irá en aumento. Al final de cada etapa, se mostrará el puntaje del jugador y su ranking.

## PARTE 2

## Objetivo

Llegar a la cima de Los Andes con el cóndor e ir obteniendo ciertos objetos para armar su nido.

## Desafíos

- Cazadores
- Buitres

## Mecánicas principales

- Esquivar a los cazadores
- Gruñir (el equivalente a disparar) a las buitres
- Atrapar las ramas de puntos

## Componentes

- Fondo de los escenarios que tendrán montañas, nubes y el sol
- Los assets del cóndor, cazador y buitre
- Los assets de las ramas de nivel, puntos de vida y el nido

## Reglas

- El jugador no puede salir por encima o debajo de los marcos de la cámara porque perdería.
- El jugador no puede disminuir la velocidad con la que avanza el condor

## Espacio

El juego se desarrolla en los andes de Perú, planeamos que mientras avance el juego el cóndor suba a través de diferentes montañas con un aumento de nubes que dificulten el juego hasta llegar a su nido.

## Core Loop

- **Acción:** esquivar y golpear enemigos
- **Recompensa:** obtener puntos (ramas para el condor) así como registrar en un ranking
- **Expansion:** niveles con mayor velocidad del personaje y obstáculos

## Información adicional

Sin información adicional

## Manejo de tareas

- ☐ 1. conseguir los sprites para el fondo, cóndor y nubes
- ☐ 2. crear el mapa con su fondo y el área donde el personaje podrá moverse
- ☐ 3. crear el personaje y su mecánica de gruñir (el equivalente a golpear) mientras avanza
- ☐ 4. programar la mecánica que haga perder al personaje si se sale del área del juego.