**BubbleRunner GDD**



**Edu Giménez Pino**

**Ferran Cantariño i Iglesias**

**INDEX**

1. About us
2. Product description
   1. Concept
   2. Target player
   3. Platform & Tools
   4. References
3. Game
   1. Obstacle Types
   2. GameOver Condition
   3. Distinctive Mechanic
   4. Core Game Loop
   5. Retention
4. Monetization

**1. About us**

Som dos estudiants universitaris, cursant grau en continguts digitals interactius (ENTI) i grau en enginyeria informàtica (UPF), amants dels videojocs.

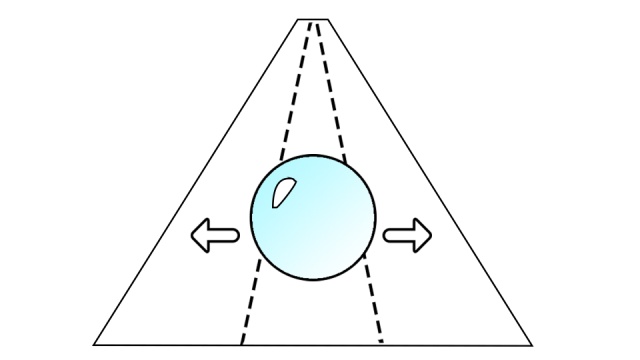
Ens hem proposat desenvolupar videojocs indie, i aquest és el nostre primer projecte junts.

**2. Product description**

2.1. Concept

Runner en tres dimensions on el jugador controla un personatge amb la capacitat de desplaçar-se lateralment per tres carrils i saltar.

L’objectiu és esquivar obstacles avançant en un rail infinit.



2.2. Target

L’edat del jugador objectiu està entre els 5 i 25 anys i és casual gamer.

2.3. Platform & Tools

El joc és per smartphones i tabletes.

El motor és Unity 3D (5.1.3f1) i el programa de modelat gràfic és 3D Max (2015).

2.4. References

Subway Surfers, Temple Run...

**3. Game**

A Bubble Runner el jugador controla una bombolla amb la capacitat de moure’s lateralment entre tres carrils i saltar. Això li permet esquivar els obstacles que es trobarà frontalment mentre avança, en un mode de joc infinit amb ranking de distància assolits.

3.1. Obstacle Types

* *Normal*: Obstacle que t’impedeix el pas o moviment allà on estigui situat.
* *Rebound*:Obstacle que al col·lisionar contra ell lateralment, rebotes en direcció contrària. Si xoques amb ell de front, es comporta igual que l’obstacle normal.
* *Explote*: Obstacle que et fa perdre el joc al xocar amb ell.

3.2. GameOver Condition

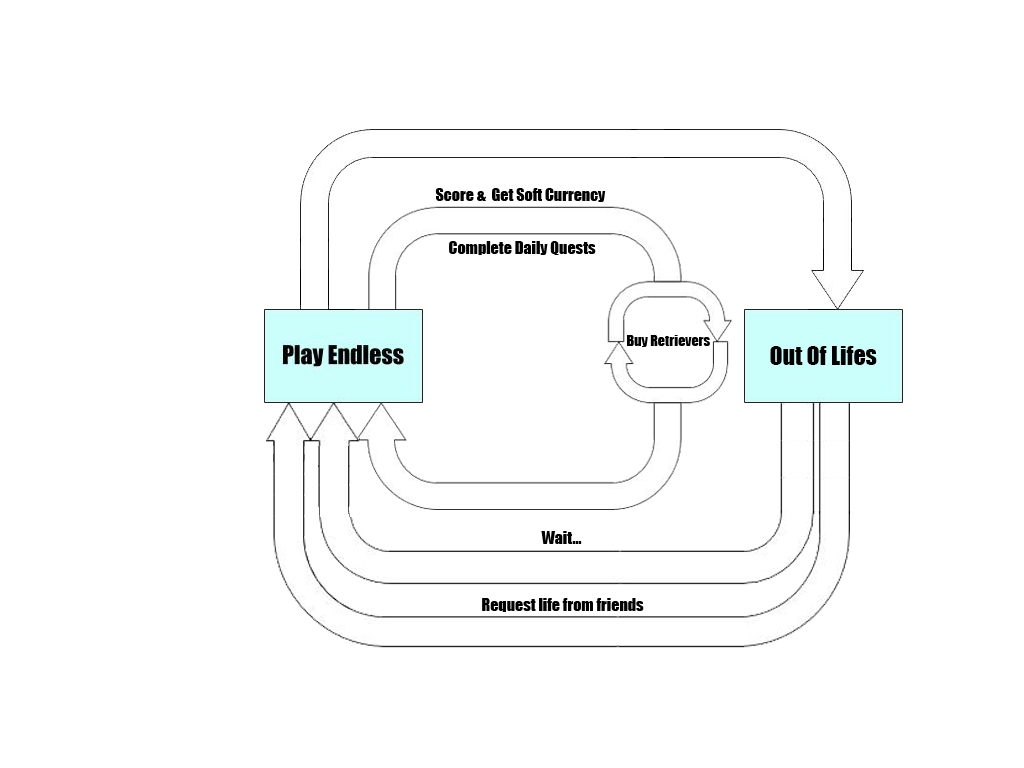
* Sortir lateralment dels tres carrils d’acció.
* Col·lisionar contra un *Explote Obstacle*.
* Col·lisionar frontalment amb un *Normal* o *Rebound Obstacle* de manera que t’impedeixi continuar avançant.

3.3. Distinctive Mechanic

El personatge te una capacitat extra, dividir-se. Això aporta una nova forma de joc, on el jugador ha de controlar una bombolla amb la mà esquerra i un altre amb la mà dreta.

Aquest mode apareixerà aleatoriament en el joc.

3.4. Core Game Loop



L'usuari pot jugar mentre tingui vides. Quan s’esgotin, podrà esperar per aconseguir-ne més, o demanar-ne a amics a través de les xarxes socials.

Mentre juga l’usuari, intentant aconseguir puntuació, guanyar monedes i completar quests, al morir pot comprar “retrievers” per tenir una segona oportunitat.

3.5. Retention

BubbleRunner funciona amb un sistema d’energia (vides) que el jugador gastarà a mesura que perdi al joc. D’aquesta manera les sessions no seran llargues (així podrà jugar pràcticament en qualsevol estona de que disposi) i, com la recàrrega de les vides serà ràpida també, podrà tornar-ho a intentar en un breu període de temps.

A part, cada dia tindrà la motivació de jugar per completar les quests diàries. Durant el dia estarà pendent de la recarrega de vides per acabar de completar-les, ja que serà difícil fer-ho d’una tongada sense que s’esgotin.

**4. Monetitzation**

L'usuari pot jugar mentre tinguis vides, es consumeix una vida cada vegada que mors en una partida.

Aquestes vides, es regeneren d'una en una passat un cert període de temps o bé, si el jugador no es vol esperar, pot convidar als seus «amics» a través de les xarxes socials per aconseguir-ne d'una manera més ràpida.

Mentre l'usuari jugui, aconsegueix monedes (soft currency) de dues formes diferents: recol·lectant les monedes presents en el joc, o bé completant quests diàries.

L'usuari podrà utilitzar aquestes monedes per comprar els “retrievers” un cop mori, o obtenint un descompte comprant-los en packs amb diners reals. O també per obtenir diferents ambientacions gràfiques del joc (a un bany, un riu, un mar, una claveguera, una cascada...), per un preu elevat (soft currency) o per un mòdic preu real (hard currency).