BubbleRunner Summarized GDD

1. About us
2. Product description
   1. Concept
   2. Target player
   3. Platform & Tools
   4. References
3. Game
4. Monetization
   1. technics
5. Aesthetics

**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.

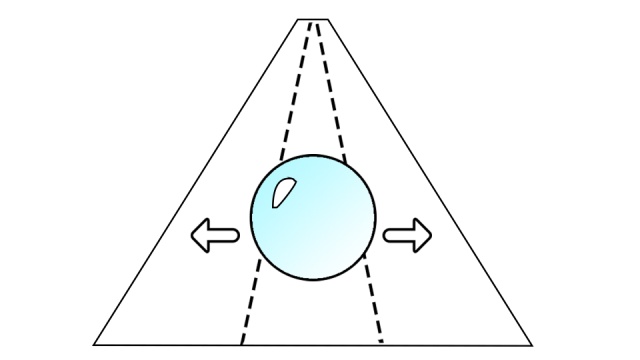
**2. Product description**

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 de manera normal i en divisió, tot assolint nivells o indefinidament al mode “endless”.

// mockup 3 imatges runner tres carrils i un parell d’obstacles a davant



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.

Està desenvolupat amb Unity 3D (5.1.3f1) i el modelat gràfic està fet amb 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.

Hi ha dos tipus de joc: Nivells (un número de nivells finits dissenyats) i Endless (mode de joc infinit amb ranking de distància assolits).

3.1. Tipus d’obstacles

* *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.

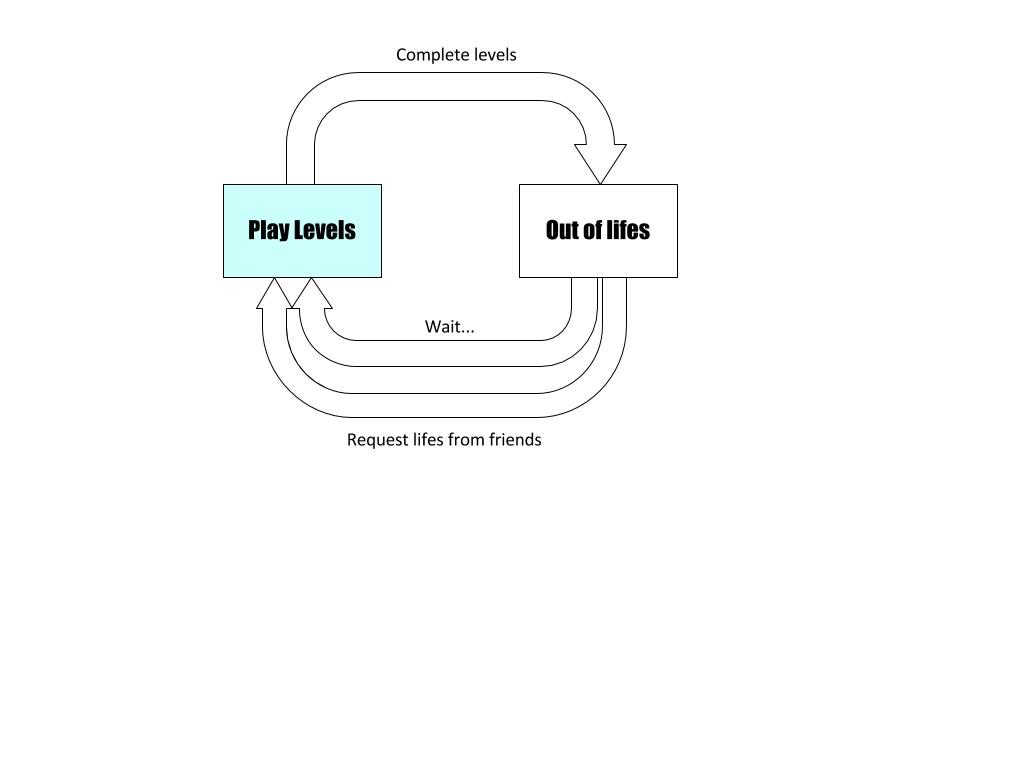
3.2. Condicions de GameOver:

* 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

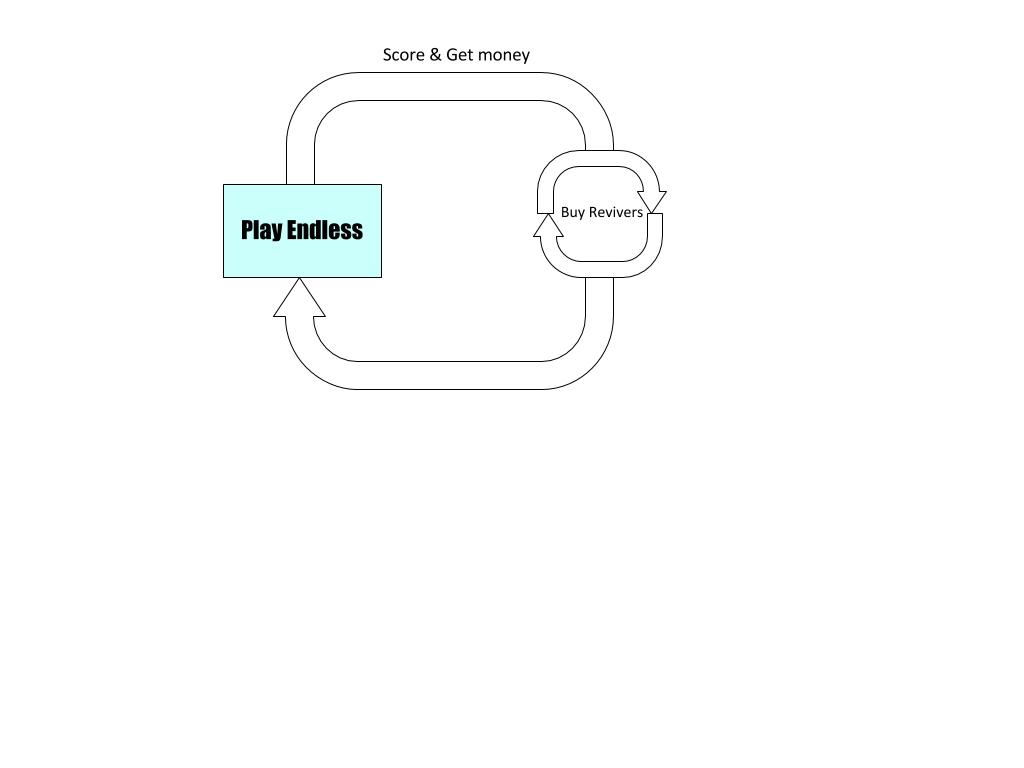
El personatge te una capacitat extra, dividir-se. Això aporta una nova forma de joc, on el jugador ha de controlar una bombolla amb la mà esquerra i un altre amb la mà dreta.

Aquest mode apareixerà als nivells dissenyats, als moments corresponents, i a l’endless de forma aleatoria.

3.4. Core Game Loop

En el mode nivells, l’usuari pot jugar als nivells disponibles mentre tingui vides.

Quan s’esgotin, podrà esperar per aconseguir-ne més, o demanar-ne a amics a través de les reds socials.

Al mode endless, l’usuari pot jugar indefinidament, així guanyant puntuació i conseguint monedes.

Si ho desitja, pot comprar “revivers” per tenir una segona oportunitat.

Second change: retrieve

Nikolay proposal: No hacer niveles! Dice que es “risky” tener esos dos modos, podriamos solo tener el endless pero con vidas, y que toda la monetización girará alrededor de ello. Tienes una seria de vidas para jugar el endless, y cada vez que mueres pierdes una. Se podrian renegerar como teniamos pensado para los niveles (timer o share).

Mientras juegas al endless ganas “coins” (soft currency), que despues puedes gastar en Retrieves (Revivires) o por ejemplo: EDU’S IDEA: Tener diferentes endless con diferentes “themes”, y poder desbloquear los otros (con dinero o con coins) igual que los retrievers (que puedes comprar con coins o Packs de retrievers con pasta.

De esta manera no seria un pay to win, pero si un pay for joy (el concepto me lo acabo de patillar xD). Tendriamos que pensar quests que hicieran al jugador qierer avanzar mas en el endless.

**4. Monetitzation**

Hi ha dos modes de joc:

-**Nivells:** Pots jugar als diferents nivells mentre tinguis vides, es consumeix una vida cada vegada que mors en una partida.

Aquestes vides les pots comprar individualment o en packs mitjançant les monedes, a un preu (soft currency)