

# Space Breakout

## *Game Design Document*

---

Copyright Group Name

Adrian Nunyez, Aaron Martinez, Miquel Rodríguez

# Indice

---

1. [Indice](#)
2. [Game design](#)
  - a. [Propósito del juego](#)
  - b. [Análisis](#)
  - c. [Resumen](#)
  - d. [Gameplay](#)
3. [Desglose literario](#)
  - a. [História](#)
  - b. [Personages](#)
  - c. [Objetivos y motivaciones](#)
  - d. [Localización y mapas](#)
4. [Gameplay y niveles](#)
  - a. [Modos de juego](#)
  - b. [Flujo de niveles o zonas de mapas](#)
  - c. [Economía del juego](#)
  - d. [Sistema de logros y recompensas](#)
5. [Desglose técnico](#)
  - a. [Interfaz de usuario](#)
  - b. [Controles](#)
  - c. [Mecánicas](#)
  - d. [Diagrama de clases](#)
  - e. [Datos a guardar y estructura](#)
  - f. [Necesidades técnicas](#)
6. [Diseño](#)
  - a. [Esbozos propuestos](#)

# Game Design

---

## Propósito del juego

Dar una inmersión completa al jugador simulando que combate por sobrevivir mientras vence a los diversos enemigos que intentan detenerle por la nave.

## Analisi

<i>Game Description</i>	
<i>Género</i>	<i>Shooter estratégico, Light-gun shooter</i>
<i>Habilidades del juego</i>	<i>Puntería, estrategia</i>
<i>Placeres del juego</i>	<i>Avanzar por los escenarios combatiendo a los enemigos que se interponen en tu camino</i>
<i>Tema</i>	<i>Ciencia Ficción</i>
<i>Estilo</i>	<i>3D</i>
<i>Secuencia de juego</i>	<i>Lineal</i>
<i>Jugadores</i>	<i>1</i>

<i>Game Reference</i>	
<i>Taxonomía del juego</i>	<i>FPS por railes</i>
<i>Inmersión del jugador</i>	<i>Interacción con el escenario para combatir</i>
<i>Referencias</i>	<i>Time Crisis</i>

<i>Game Technical</i>	
<i>Técnica de desarrollo</i>	<i>Gráficos 3D</i>
<i>Tecnología de desarrollo</i>	<i>Unity</i>
<i>Dispositivos</i>	<i>PC (Windows y Linux)</i>

## Resumen

El protagonista es un recluso retenido en una estación espacial protegida por soldados y drones.

Este deberá ir abriéndose paso venciendo los para lograr escapar, utilizando un diferente arsenal de armas y elementos interactivos.

## Gameplay

El jugador deberá disparar a los distintos enemigos que encuentre al frente mientras se protege cubriéndose con el entorno y avanza.

El movimiento será automático mediante raíles, cada vez que se derroten todos los enemigos de un waypoint.

Habrán 3 niveles ubicados dentro de la base espacial en la que transcurre la historia:

- Nivel 1: tendrá ocasión en el primer escenario del juego, contendrá el recorrido por pasillos.

- Nivel 2: tendrá ocasión en el segundo escenario del juego, ubicado en una habitación más amplia.
- Nivel 3: tendrá ocasión en la sala de control donde se luchará por conseguir los mandos y huir para finalizar el juego.

Las mecánicas principales serán disparar, recargar, lanzar granadas, curarse e interactuar con el escenario para cubrirte.

## *Desglose literario*

---

### **Història**

El gobierno de EE.UU tiene en la Luna una base científica a la que llevan a algunos reclusos para experimentar con seres vivos, con el propósito de crear armas biológicas mutantes.

Un recluso llamado Joey, destinado a convertirse en otra de los experimentos, intenta escapar de la base abriéndose paso con una pistola que encuentra y diferente arsenal que va adquiriendo.

Nuestro jugador se tendrá que enfrentar a los militares de la base y sus drones para lograr salir.

## **Personajes**

Personaje Principal:

Recluso Joey. No se le verá en ningún momento al ser un juego en primera persona.

Enemigo 1:

Militar humano. Dispondrán de ropa negra futurista y un fusil de asalto.

Enemigo 2:

Dron. Robot volador que dispara al jugador.

## **Objetivos y motivaciones**

El objetivo final del juego es escapar de la base con una cápsula de escape para que nuestro recluso protagonista no acabe como un experimento.

Para poder escapar el jugador deberá salir de la celda en la que se encuentra preso, atravesar la base y conseguir los mandos.

A medida que se vaya avanzando obtendrá nuevas armas y recursos para defenderse.

## **Localización o Mapas**

El escenario principal es una base científica espacial que orbita la Luna.

Dentro de ella nos moveremos por diferentes escenarios como varios pasillos, habitaciones y finalmente la sala de control en la que escapar.

# Gameplay y niveles

---

## Gameplay

El juego es lineal y está dividido en fases más pasilleras y fases en un punto más abierto. El personaje tendrá que llegar a su objetivo matando a los enemigos, podrá conseguir recursos nuevos como granadas dañinas, granadas cegadoras y botiquines, además de su pistola principal.

El HUD del juego contendrá la mirilla del jugador para apuntar, la munición restante de tu arma, la barra de vida del jugador y la cantidad de utilidad restante.

El sistema de combate se basará en un shooter, el protagonista tendrá armas de fuego o granadas para defenderse con ellas, los enemigos las tendrán también.

A medida que vas explorando habitaciones y matando enemigos obtendrás distintos logros.

## Modos de juego

El juego tiene el modo campaña, donde se cuenta la historia principal.

## Economía del juego

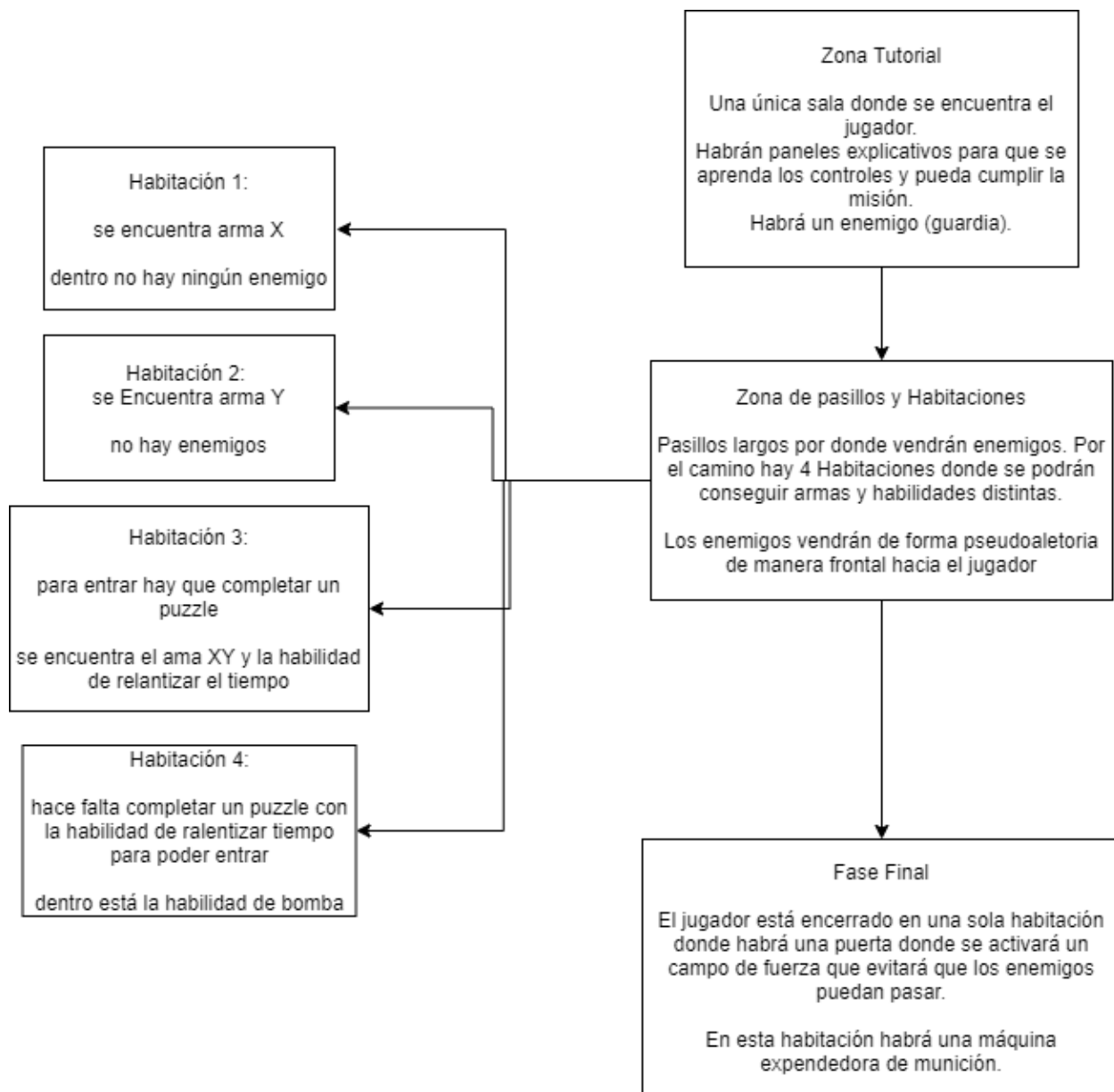
No dispone de un sistema de economía, los recursos se consiguen matando enemigos que dispondrán de una probabilidad de soltarte

## Sistema de logros

Los logros son:

- Welcome to the jam: Iniciar el juego
- The end: Acabar el juego.

## Flujo de Niveles o zonas de juego





# *Desglose técnico*

---

## **Interfaz de usuario**

Pantalla inicial: se encontra un menú con los botones de jugar, ver el tutorial, y salir.

Pantalla de juego desde el principio del juego hasta el inicio de la fase final: se encontrará la vida, la cantidad de munición por arma y utilidad y la mira

Pantalla de muerte: si pierdes el juego aparecerá una pantalla en la que pondrá "You died"

Pantalla de fin de juego: aparecerán los créditos.

## **Controles**

Click izquierdo - disparar

1 - lanzar granada tipo 1

2 - lanzar granada tipo 2

3 - usar botiquín

R - recargar el arma

Space - agacharse/levantarse

## Mecánicas de juego

Las mecánicas del personaje principal son moverse, cubrirse, disparar, recargar y lanzar utilidad.

Los enemigos empezarán a atacar y no pararán hasta que el jugador los mate o se cubran.

## Elementos interactivos

Elementos de escenario inertes:

- Puertas, paredes, elementos decorativos

NPC's (non player characters):

- Enemigo Soldado militar:
  - Animaciones
    - Animación de caminar.
    - Animación de atacar
    - Animación de agacharse
    - Animación de morir
  - Interacciones
    - Atacará al jugador
- Enemigo Dron:
  - Animaciones
    - No dispone, se mueve hacia los lados continuamente para dificultar darle
  - Interacciones
    - Atacará al jugador

Arsenal:

- Arma principal: Pistola por defecto con munición.
- Granada explosiva: Se lanza a distancia y daña a los enemigos.
- Granada cegadora: Se lanza a distancia y ciega a los enemigos.
- Botiquin: Cura un % de vida al jugador.

## Datos a guardar y estructura

Habrà un checkpoint al principi de cada uno de los 3 niveles y se guardará el arsenal que haya acumulado hasta ese punto en la partida.

## Necesidades técnicas

Un PC que disponga de Windows o Linux.

# Diseño

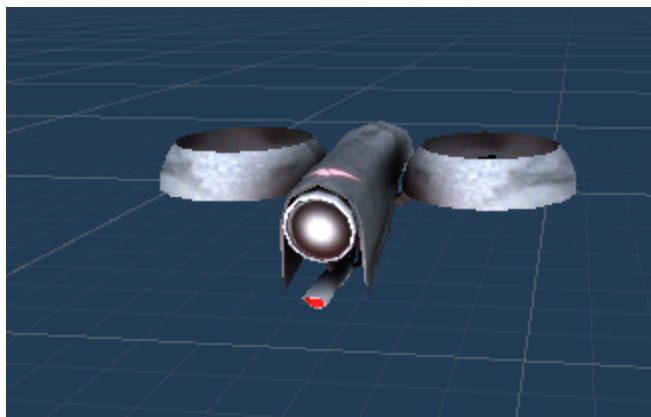
---

## Referencias visuales

### HUD:



**Dron:**



**Soldado:**



### **Granada cegadora:**



### **Granada explosiva:**



## **Botiquin:**

