

GhostKing

Game Design Document
Proyecto de desarrollo de un videojuego

Programación Multimedia y Dispositivos Móviles
Curso: 2º

ÍNDICE

1 -	Introducción.....	1
	Nombre.....	1
	Concepto del juego.....	1
	Género.....	1
	Público al que va dirigido.....	1
	Alcance.....	1
2 -	Mecanismos de juego.....	2
	Jugabilidad.....	2
	Flujo de juego.....	2
	Personajes.....	4
	Control del jugador.....	4
	Interacción del entorno con el jugador.....	4
3 -	Interfaz.....	5
	Diagrama de flujo de pantallas.....	5
	Menú principal.....	5
	Menú de pausa.....	5
	Menú de configuración.....	6
	Interfaz de usuario durante la partida (HUD).....	6
	Interfaz de fin de partida.....	7
	Créditos.....	7
4 -	Arte.....	8
	Estilo.....	8
	Mundo.....	8
	Personajes.....	8
5 -	Sonido y vídeo.....	8
	Música.....	9
	Efectos de sonido.....	9;Error! Marcador no definido.
	Diálogos.....	9
	Vídeo.....	9

1 - Introducción

Nombre: *“GhostKing”*

Concepto del juego: Es un tipo de juego Endless runner, el objetivo es conseguir esquivar el número máximo de enemigos conservando las tres vidas que tiene desde el principio del juego. Si el jugador choca con un enemigo pierde una vida y el juego termina cuando pierde las tres vidas que tiene.

Género: *Endless runner.*

Público al que va dirigido: *Todos los públicos.*

Alcance: Esta versión inicial es un endless runner simple, se trata de esquivar enemigos, en las siguientes versiones se intentará poner nuevos enemigos y recompensas o poderes para el jugador como por ejemplo que pueda destruir enemigos. Intentar hacer un ranking con todos los usuarios de la aplicación para hacer el juego más competitivo.

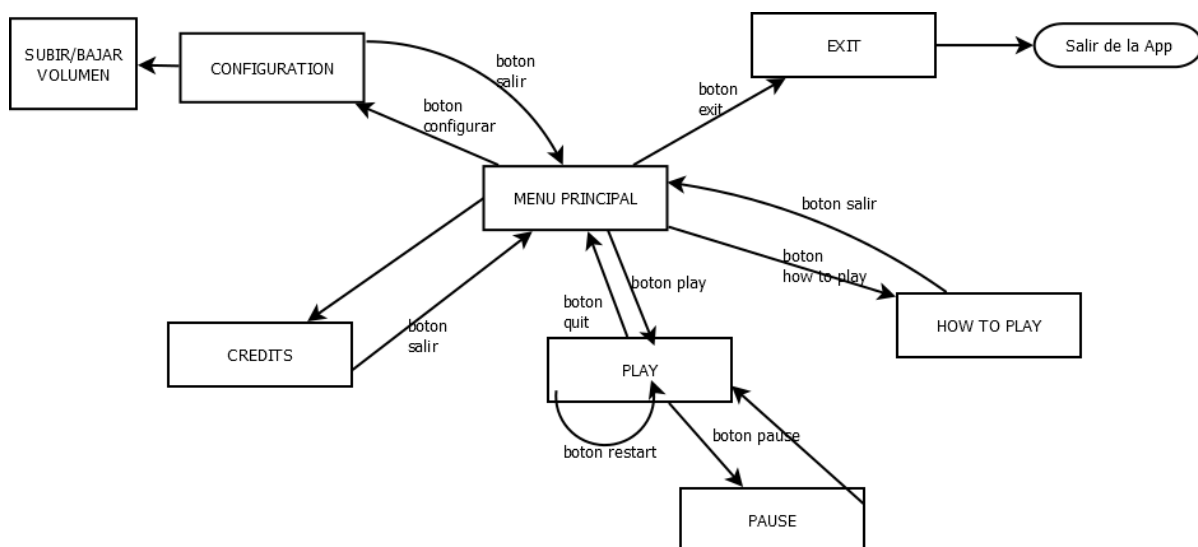
2 - Mecanismos de juego

Jugabilidad

El jugador empieza en el centro de la pantalla y empiezan a aparecer enemigos de forma aleatoria. Para movernos: Flecha hacia arriba para subir al jugador o flecha hacia abajo para bajar al jugador, el jugador puede estar en tres posiciones distintas a lo largo del juego (centro, arriba y abajo). El objetivo es esquivar todos los enemigos, cada vez que se choca con un enemigo el jugador pierde una vida hasta tres vidas. Mientras se está jugando se puede usar la tecla "P" (en ordenador) o el botón de pausa (para móvil) para pausar el juego.

Flujo de juego

Diagrama de flujo



Introducción al juego

La primera pantalla que se muestra al arrancar el juego es el Menu principal

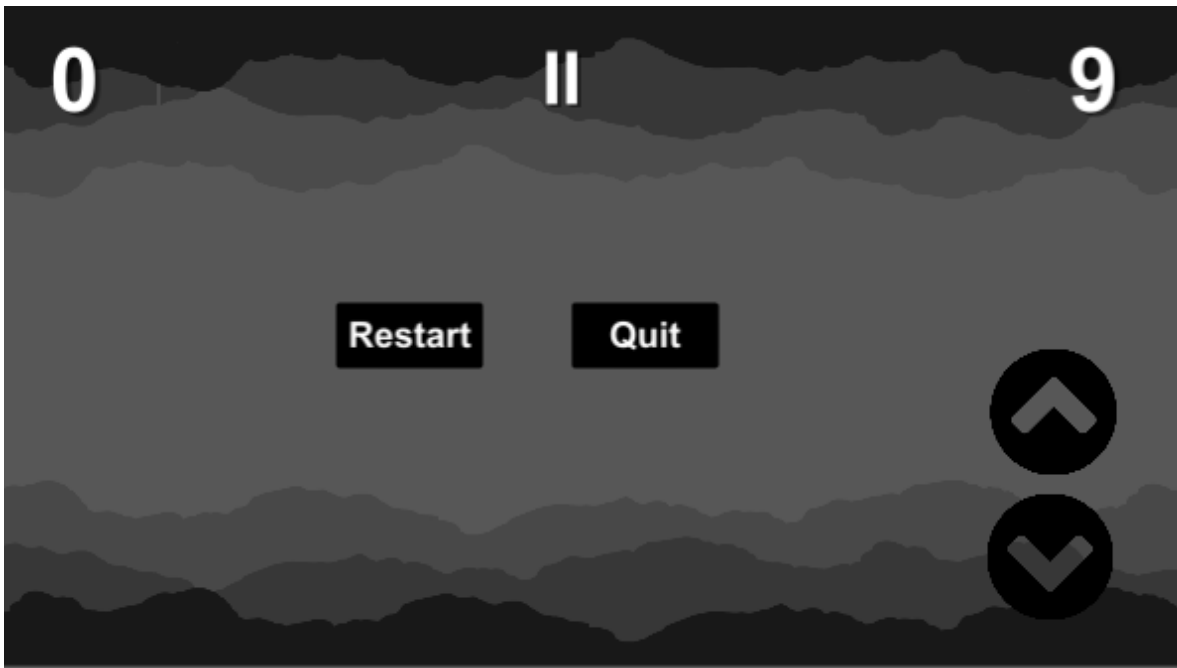


Jugando



En la parte superior izquierda se muestran las vidas del jugador, en medio está el botón de pause y en la parte superior derecha es la puntuación (número de enemigos que esquiva). En la parte inferior derecha se muestran los botones para moverse.

Fin partida



Una vez pierdes puedes salir(quit) y volver al menu principal o volver a jugar(restart)

Personajes

Protagonista: Fantasma



Enemigos: Pinchos



Control del jugador

En ordenador:

Podrá usar tanto los botones como las flechas de arriba y abajo para moverse, para pausar el juego puede usar el botón de pause o pulsar la letra “P”, para todos los demás botones se hace uso del clic izquierdo del ratón.

En móviles:

Se deben usar los botones de la interfaz del juego.

Interacción del entorno con el jugador

El fondo del juego siempre está en movimiento el juego empieza y en pocos minutos se empiezan a crear de forma aleatoria los enemigos, cada vez que el jugador sube o baja hay un efecto “shake” de la cámara que hace un efecto de temblor. Cada vez que choca con un enemigo, este se desintegra.

3 - Interfaz

Diagrama de flujo de pantallas

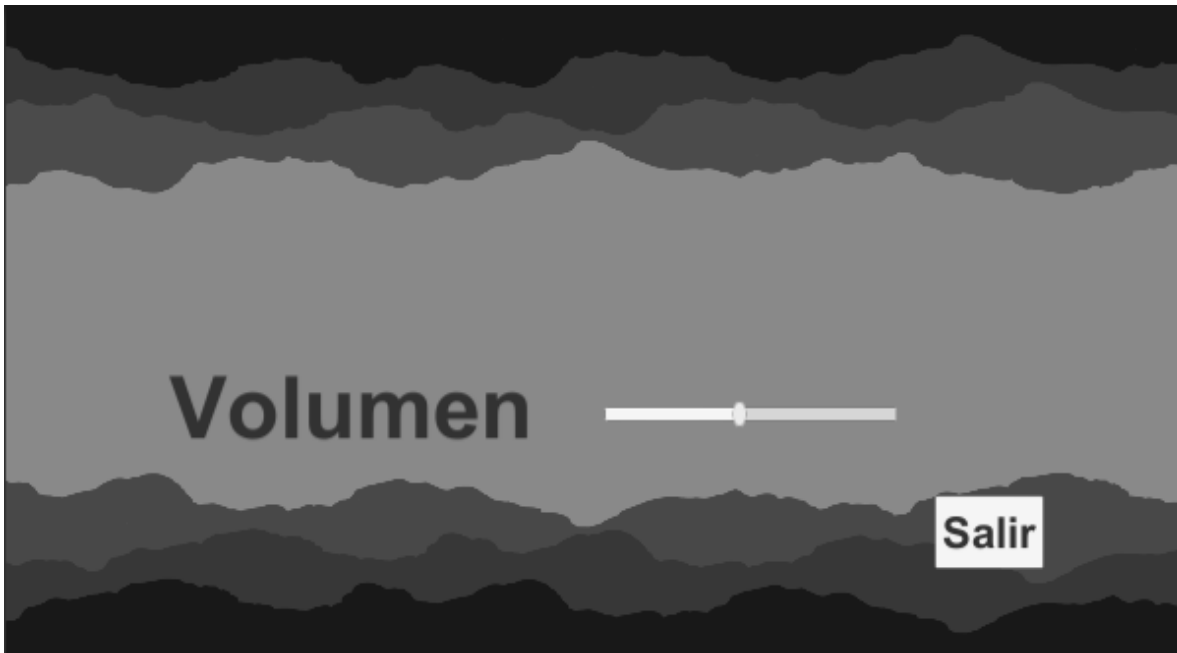
Menú principal



Menú de pausa



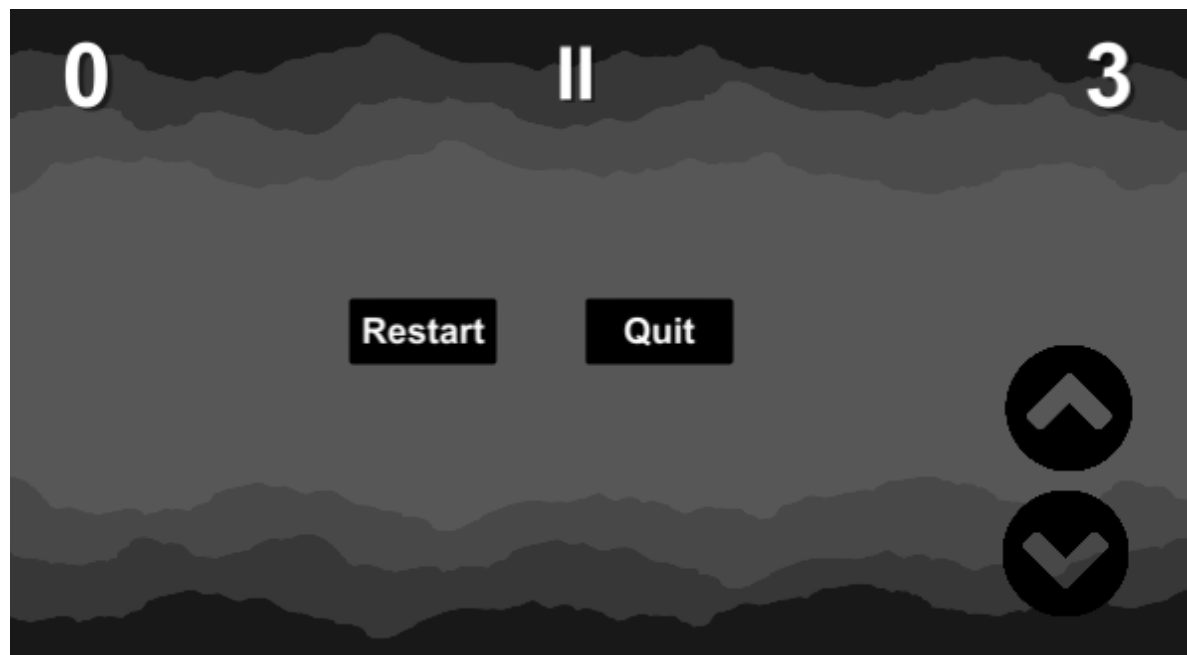
Menú de configuración



Interfaz de usuario durante la partida (HUD)



Interfaz de fin de partida



Créditos



4 - Arte

Estilo

Es un juego creado en 2D, donde se usan dos principales sprites como son el jugador y el enemigo, donde ambos tienen animaciones distintas. Por una parte el jugador cada vez que hace un movimiento desprende una estela, además hace el efecto del movimiento del fantasma, mientras que el enemigo cuando choca con el jugador se desintegra.

Mundo

Son fondos superpuestos y hacen el efecto de estar en un cielo de noche.

Personajes

Protagonista: Fantasma



Enemigos: Pinchos



5 - Sonido y vídeo

Música

Se ha utilizado una música de fondo para todo el videojuego controlada a través del GameManger, que cuando se pausa también se pausa la música.

Vídeo

Se ha hecho un video que es una demostración de cómo se juega y enseña los distintos botones que tiene la interfaz de usuario en la partida.

