

Game Design Document (GDD)

Integrantes

Juan Felipe Varela

Yonathan Mejia Bedoya

Curso de Scripting

Docente

Andres Felipe Perez Campillo

Universidad Pontifica Bolivariana

Medellin – Antioquia

2020 – 2

FUCK*NG DOVE

INTRODUCCIÓN

En este juego seguiremos la historia de la paloma Popper. Popper está cansada de que los humanos (y otros no tan humanos) le den sobras de comida, por eso, desde las alturas planea atacarlos con sus proyectiles fetidos. ¿EL objetivo?, ensuciar la mayor cantidad de personas con sus proyectiles.

PÚBLICO OBJETIVO

El público objetivo que se abarcará con el juego será un rango entre 15 y 20 años. La elección de ese rango de edades se debe a que al ser un juego casual, las personas en esos límites tienen tendencia a consumir éste tipo de juegos casuales, además de que el estilo y diseño ayuda a abarcar ese mercado. Aunque indirectamente también se le llegaría a un mercado más joven, debido a la naturaleza del juego.

TIPO DE JUEGO Y ESTILO GRÁFICO

En este caso se opta por un juego en 2.5D de scroll lateral, es decir, todos los personajes van a ser modelos 3D y el escenario en su gran mayoría serán sprites.

En el apartado de estilo gráfico, los modelos serán low poly, para lograr unos modelos más ligeros, pero sin perder un diseño limpio dentro del juego.

PLATAFORMA

El proyecto se exportará para android. Es un buen punto de partida usar android, gracias a que la cantidad de personas que lo usan es significativa y es un mercado que está en constante crecimiento.

PERSONAJES

- **PRINCIPAL**

- Popper (paloma): Es el personaje que el jugador usará.

- **ENEMIGOS**

Los enemigos que den más puntaje van a moverse más rápido, esto con el objetivo de que los personaje más difíciles de acertar den una mejor recompensa.

- Niñ@: 50 puntos
- Adulto: 100 puntos
- Ejecutivos: 200 puntos
- Zombie: 200 puntos
- Alien: 200 puntos
- Skater: 400 puntos

ESCENARIOS

Los escenarios van a cambiar aleatoriamente cada vez que se incie una partida. Van a haber un total de 5 posibles escenarios en el juego. Además, durante el transcurso de la partida, puede haber cambios de clima entre seco y lluvioso, también el escenario puede cambiar entre el día y la noche.

MECÁNICAS CORE

Moverse, atacar.

EL personaje principal solo podrá moverse lateralmente y lanzar proyectiles hacía abajo por donde están transitando las personas. La trayectoria del proyectil se ajusta con el movimiento del personaje.

MECÁNICAS EXTRAS

Escondarse, activar PowerUps, comprar.

El personaje debe esconderse en cualquier extremo de la pantalla, donde hay un resguardo, esto con el fin de que los rayos que caen desde el cielo no vayan a colisionar con la paloma. Estos rayos aparecen en cualquier momento de la partida de forma aleatoria.

El juego va a contar con varios tipos de PowerUps:

- Rango de daño: Aumenta el tamaño del proyectil para poder alcanzar más objetivos. Tiene una duración de 4 segundos.
- Escudo contra rayo: Este escudo cuando es activado tiene una duración de 5 segundos o hasta que sea dañado por un rayo,
- Multiplicador de puntaje: Un multiplicador x2 que tiene una duración de 5 segundos.

Por otro lado, el juego va a contar con una tienda donde se podrán comprar skins y los PowerUps. La moneda para comprar dichos objetos será el puntaje que el jugador tenga durante la partida, dicho eso, la tienda solo aparece al principio de cada partida o cuando el jugador lo active durante una partida.

CONTROLES (Botones en pantalla)

El tap va a ser la forma de interactuar con todos los botones de la interfaz.

USER INTERFACE (UI)

En la UI se van a ubicar los siguientes elementos:

- (←) (→) : movimiento del personaje.
- **Botón de ataque**
- **Botones de PowerUps**
- **Botón de tienda**
 - PowerUps
 - Skins
- **Botón de configuraciones:** Pausa el juego y despliega un lista de opciones:
 - Activar o desactivar la música
 - Activar o desactivar efectos de sonido
 - Créditos
 - Salir a la pantalla principal

CÁMARA

La cámara será estática, ya que está es la que define los límites de desplazamiento del personaje principal.

UPDATE

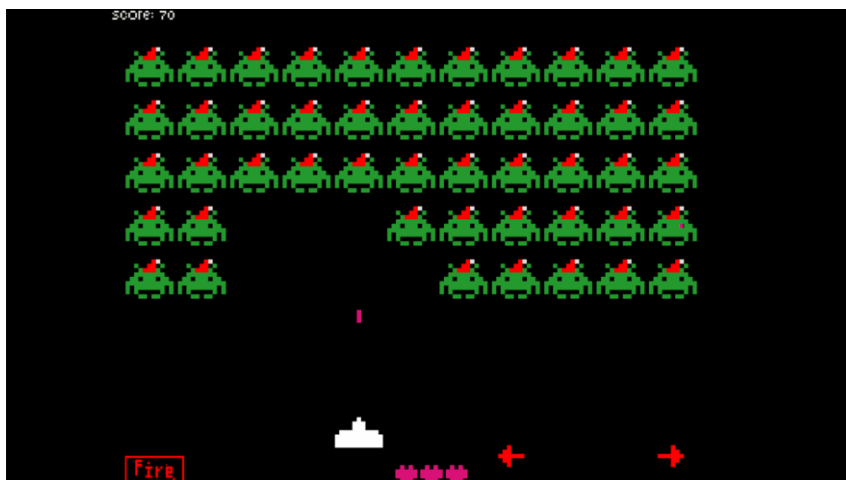
Durante el Alpha solo van a existir las mecánicas core, por lo que las mecánicas Extras y demás añadidos (interfaz, escenarios, modelos de personajes, etc), corresponden a la etapa Beta del proyecto.

REFERENCIAS

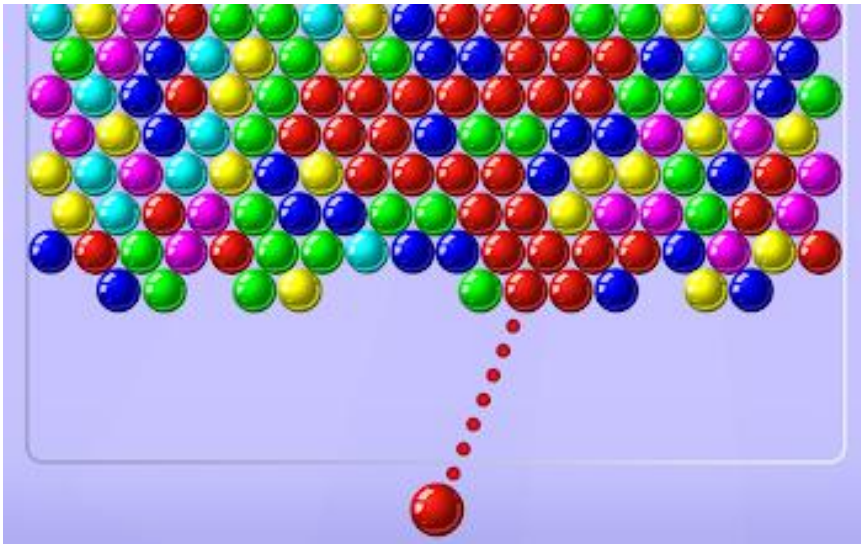
Maldita Paloma



Space Invaders



Juegos Bubble



PROTOTIPO UI



CHECKLIST

Menú inicial

- Play
- Tienda skins
- Score
- configuraciones
- Salir

Pantalla de juego

- paloma
 - Arte
 - Animaciones
 - Audio
 - Programacion
- Proyectoil
 - Arte
 - Audio
 - Programacion
- Targets
 - Arte
 - Animaciones
 - Audio
 - Programacion
- Eventos(PowerUps) & extras
 - Arte
 - Animaciones
 - Audio
 - Programacion

Menu de pausa:

- Tienda PowerUps
- configuraciones
- Salir al menú
- Volver al juego

Pantalla Perdida:

- Nueva Partida
- Score
- Salir