**Game Design Document X10**



Información del grupo

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre Miembros |  |
| Miembro n#1 | Alex Martínez |
| Miembro n#2 | Camilo Zepeda |
| Miembro n#3 | Jorge González |

Información general del juego

|  |  |
| --- | --- |
| **Título del juego** | Bocaditos: la idea tras poner ese nombre es el dar una pista de cuales serán los personajes juzgables además de ser un nombre fácil de memorizar, es corto y se puede relacionar fácil con la temática del juego. |
|  |
| **Descripción del juego** | La idea principal es crear un video juego para celular con una dinámica que te permita jugar partidas de no más de 5 minutos entre ellas con el fin de que sea cómodo jugarlo en intervalos de descansos o en viajes, además de ser una experiencia adictiva que incite al jugador a volver a intentarlo una vez que pierda haciéndolo un juego con una dificultad balanceada, pero que desafié al jugador a volver a empezar. |
|  |
| **Audiencia** | Gracias a que el juego se desea distribuir por dispositivos moviles el objetivo serían personas entre 10 y 25 años, esto es debido a que los diseños de los personajes son family friendly lo que permitiría que personas de todas las edades puedan acceder al juego, por otra parte debido a que el diseño del juego es más enfocado en algo para adultos más que para niños se toma en cuenta que personas de edades más avanzadas lo puedan tomar por algo más infantil y no le den la oportunidad. |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Personajes / Roles** | los personajes principales serian cuatro para esta primera parte del juego, cada uno de estos contaría con habilidades especiales que se desbloquearían con la moneda de cambio del juego, estos personajes y sus habilidades son:  Ají:  1-resistente al fuego  2-quema las manos del cocinero si es que este lo toca  3-cohete explosivo que permite avanzar cierto porcentaje de distancia.  Jalea:  1-resistente a golpes  2-se resbala de las manos del cocinero.  3-puede disolver enemigos para ganar resistencia.  Palta:  1-Resistencia a los cortes  2-recistencia a golpes y cortes.  3-resistencia a golpes, cortes y fuego.  Miel:  1-plataformas inestables se debilitan menos.  2-invocacion de abejas que destruyen trampas aleatorias.  3-explosion de miel que ralentiza todo en su rango. |
|  |
| **Ambiemte** | El juego se desarrolla en una cocina siendo usada por un chef malvado, lo que hace que cada rincón de esta cocina sea una trampa mortal para cada uno de los bocaditos que tomaron conciencia de sus vidas y ahora deben escapar, haciendo de esto una misión casi imposible, por trampas de fuego, cuchillos que se mueven solos y un chef que no se detendrá hasta atrapar a estos pequeños ingredientes, para esto usara trampas como las siguientes:  -cascaras de plátano.  -quemadores.  -cuchillos giratorios.  -martillos de cocina.  -pinchos.  -olla que dispara aceite.  Además de enemigos que ya hay en el ambiente como:  -abejas.  -hormigas.  -ratones.  -cucarachas. |
|  |

jugabilidad / mecánica

|  |  |
| --- | --- |
| **Objetivos / Metas** | En el juego existen dos objetivos principales los cuales son:  1-Obtener el mejor puntaje.  2-ganar todas las monedas posibles.  En si el objetivo principal es obtener la mayor distancia recorrida con esto en mente se puede recoger monedas en el camino para mejorar a cada personaje y así llegar de manera más rápida o fácil a un mejor puntaje. |
|  |
| **Perspectiva** | El juego es de vista en 2d la disposición del dispositivo móvil seria en portrait, para tener más espacio vertical, esto para hacer más fácil el ver las siguientes partes del mapa por descubrir, además de esto se contara con el chef como una mano que avanza desde atrás del escenario, esto con el fin de motivar al jugador a avanzar sin detenerse, además de esto el mapa tendrá borde por lo que será posible caer dando un efento de 2D en perspectiva. |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Controles** | Los controles serán básicos ya que solo contara con botones para avanzar, entiéndase arriba, abajo, derecha e izquierda, por otra parte se dispondrán de los botones para lanzar el movimiento especial para cada personaje. |
|  |
| **Puntos de referencia / Originalidad** | Los puntos de referencias de este juego son similares y de la misma plataforma, como por ejemplo:  -subway surfer  -soul knigth  -temple run  -vector  -gravity guy  Cada uno de estos juegoss tiene partes que inspiraron a la mecanica del juego, gracias a sus personajes o jugabilidad. |
|  |

requerimientos técnicos

|  |  |
| --- | --- |
| **Plataforma** | Android  IOS  Dispositivos moviles |
|  |
| **Entorno de desarrollo** | Unity  ilustrator |
|  |
| **Sistema** | Como mínimo android 4.0 y IOS ultima actualización |
| **Requerimientos** |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **Recursos / Capacidad** | Para poder hacer uso de las herramientas necesarias se debe conseguir la licencia para adobe illustrator y la versión gratuita de unity ya que con estas se puede hacer la gran mayoría de lo necesario del juego sin tomar en cuenta la música, además de esto es necesario resaltar que para poder controlar de manera eficiente el motor unity se debe tener un mínimo de conocimientos de C# para no encontrar dificultades a la hora del desarrollo. |
|  |
|  |

visuales / ilustraciones / gráficos

|  |  |
| --- | --- |
| **Estilo** | El aspecto del juego es 2D, con toques de estilo cartoon para hacer que las muertes de los personajes principales sean enfocadas en la comedia más que en lo grafico de las mismas, esto con el fin de hacer que estas sean divertidas y memorables a los ojos del jugador. |
| **¿Cuál será el aspecto básico del juego? ¿Cómo se representa esto en la apariencia visual de los personajes y entornos?** |