The background of the entire image is a dark, textured red. Faint, stylized musical notes and staves are visible, particularly on the left and right sides, adding a musical theme to the design.

CHORDS OF DESTINY

GDD

ÍNDICE

1. Concepto
2. Visión general del juego
3. ¿A qué tipo de jugadores va orientado?
4. Definición de las 3C
5. Reglas constitucionales
6. Aspectos básicos del juego en su gameplay
7. Definición de las mecánicas
8. Objetivos del proyecto
9. Enemigos
10. Habilidades
11. Armas
12. Ítems
13. Logros
14. Secretos
15. Imágenes de concepto
16. Miembros del equipo
17. Detalles de la producción

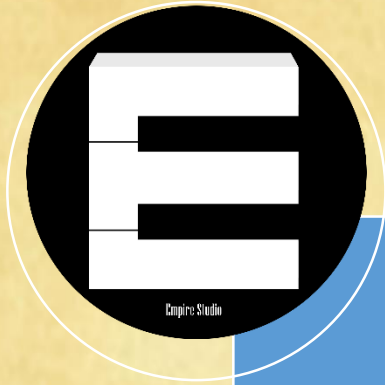


1. Concepto

Título

Chords of destiny.

Estudio



Empire Studio

Miembros: Ismael Moreno, Juan Antonio Naharro, Paula Ruiz, Albert Caminal.

Género

Hack and slash.

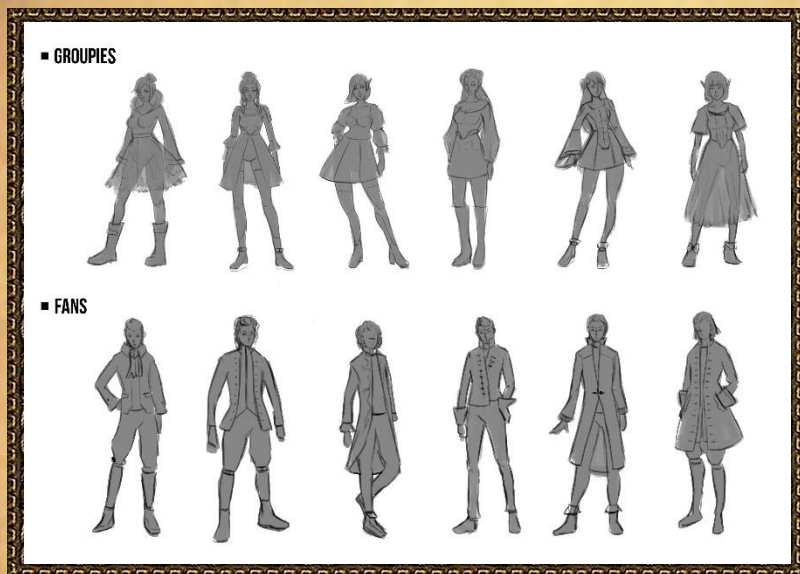
Ambientación y estética

Ambientación Ciberpunk.

Cada nivel tendrá toques del estilo del rey de ese nivel.

Ejemplo nivel 1, rey de música clásica: arquitectura y estilo del siglo XVIII.





Estética realista cartoon
estilizado.

Número de jugadores

Un jugador.

Plataforma

PC.

Fecha de lanzamiento

10 de junio de 2019.

Engine

Unity.



2. Visión general del juego

Sinopsis

Año 2055

Tras la muerte del rey del rock Jimmy John y el alzamiento de una dictadura a manos de Mix Master, nuestro protagonista Steve hijo del rey del rock, partirá hacia una aventura para descubrir la verdad que se esconde tras el asesinato de su padre. Y de paso, salvar el mundo de las manos de Mix master.

Resumen general

En el año 2037 Jimmy John es nombrado del rey del rock.

Año 2047, una noche entran en la mansión de Jimmy John, previniendo al peligro que sabía que se enfrentaba encerró a su hijo en el sótano para protegerlo. Esa noche asesinaron a Jimmy John dejando a Steve, su hijo, solo.

Año 2055 todo el mundo había cambiado radicalmente desde aquel día, el músico más popular del momento se presentó a gobernador que acabó transformándose en dictador. Decidió cambiar toda la distribución. Hizo construir una estructura con forma de anillo con nueve subniveles, clasificó a la población por género de música. Cada rey de un estilo de música se designó como presidente de la facción del género que le representaba.

Una mañana de agosto nuestro protagonista Steve descubrió un paquete delante de su chabola. Dentro de él había los cascos Roxanne de su padre y su hacha guitarra, todo con una nota adjunta que simplemente decía que debía ayudar a cambiar el mundo, Steve entendió que tenía que emprender un viaje para responder todas las preguntas que le estaban viniendo, encontrar al responsable de la muerte de su padre y de paso salvar el mundo.

Características principales

- Crear efectos de sonido con cada golpe.
- Ambientación ciberpunk con cada nivel de un género de música.
- Seguir el ritmo del metrónomo y conseguir bonificaciones de daño.



3. ¿A qué tipo de jugadores va orientado?

Tipos de diversión

Narrativa: Por la historia que cuenta el juego.

Causar Dolor: Por el tipo de juego que es.

Sensaciones: Por crear música combatiendo.

Fantasía: Porque es un mundo imaginario.

Coleccionar: Por las partituras de los solos.

Tipos de jugadores

Sobre todo, va a un tipo de jugador más killers debido a que en un hack and slash lo principal es matar un montón de enemigos.



KILLERS

Los archievers se podrían centrar en buscar todas las partituras de solos y el arma que se encuentra repartida por trozos en el juego.



ARCHIEVERS

4. Definición de las 3C

Character

Steve John, mecánicas: saltar, correr, evadir y atacar.

Controler





Camera

3D en tercera persona, movimiento de forma manual con posibilidad de ser fijada en enemigos.

5. Reglas constitucionales

Reglas de inicio

Vida al máximo.

Barra de solo vacía.

Dinero a 0.

Reglas de progresión

Dinero.

Puntuación de combates.

Reglas de finalización

Vencer al boss final.

Morir.



Reglas constitutivas

Modo solo.

Reglas implícitas

Si sigues el ritmo haces más daño.

Condiciones de victoria

Vencer al boss final.

6. Aspectos básicos del juego en su gameplay

Retroalimentaciones

Ataque fuerte y quito más vida, pero es más lento y te deja más rato expuesto

Ataque débil quito menos vida, pero lo ejecuto muy rápido.



Activo el solo y elimino a todos los enemigos que tengo cerca, pero me tengo que esperar a que se me vuelva a llenar la barra.

Recompensas

Recompensas pequeñas: Puntuación y dinero.

Recompensas medianas: Acabar con el boss del nivel y pasar la pantalla, desbloquear un arma nueva.

Recompensas grandes: Acabar el juego.

Tomas de decisiones

¿Mato al enemigo con el arma principal o le tiro vinilos hasta que se muera?

¿Me tomo la poción ahora o después?

¿Uso el modo solo para ahora o me lo guardo para más tarde?

¿Me compro un combo o una poción?

Flow y microflow

Flow: Bastante constante ya que son peleas frenéticas.

Microflow: Batallas contra jefes parecidas a las de Ni-oh.

7. Definición de mecánicas

- Correr, salto, doble salto, atacar y evasión.
- Modo solo: Al esquivar y al hacer combos largos te va subiendo una barra que permite marcarse un solo con un instrumento. Cada arma dispone de 3 solos diferentes entre los cuales tendrás que escoger cual equiparte, cada solo tiene un efecto diferente.
- Medidor de ritmo (metrónomo) el cual te da un extra de daño y te cura hasta cierto punto cuando estés con poca vida, todo esto cuando golpes en el momento correcto.

8. Objetivos del proyecto

Puntos fuertes

Poder crear sonidos con cada ataque.

Ambientado en un mundo plagado de música.

La ambientación de cada misión representa un género de música.

Peleas frenéticas con ritmos rápidos.



¿Por qué es especial?

Por poder hacer sonidos al atacar y hacer combos. También es especial por su historia.

¿En qué se diferencia con otros del mercado?

Ambientación única y mecánica de combate innovadora.

¿Qué podemos aportar para que destaque sobre la competencia?

Una historia plagada de música y pegadiza, con unos combates muy entretenidos y únicos.