Game design document

# Shell sheet

Game Tittle: nombreJuego

Game Genre: Tower Defense

Key Features:

Contents

[High Concept 2](#_Toc373698078)

[Game Description 2](#_Toc373698079)

[Back Story 2](#_Toc373698080)

[Marketing 2](#_Toc373698081)

[Target Audience 2](#_Toc373698082)

[Target Rating 2](#_Toc373698083)

[Competitive Products 2](#_Toc373698084)

[Milestone Overview 2](#_Toc373698085)

[System Requirements 2](#_Toc373698086)

[Platform Information 3](#_Toc373698087)

[Game Play 3](#_Toc373698088)

[Systematic Breakdown of Components 3](#_Toc373698089)

[Artistic Style Outline 3](#_Toc373698090)

[Asset Breakdown 3](#_Toc373698091)

[Art Assets 3](#_Toc373698092)

[Text Assets 3](#_Toc373698093)

[Sound Assets 3](#_Toc373698094)

Executive Summary

# High Concept

[Líneas generales que definen el juego, como el género, si tiene algún setting en particular, si tiene alguna característica loca]

# Back Story

[Contexto en el cuál se desarrolla el juego]

# Marketing

## Target Audience

[Descripción de nuestro jugador objetivo]

El juego tendría casual, o sea que tendría que una audiencia objetivo muy general, desde niños hasta adultos.

## Target Rating

[ESRB y breve descripción]

## Competitive Products

[Juegos similares que podrían competir en el Mercado con éste]

# Milestone Overview

* Desarrollo de las game mechanics básicas y los mocks para probarlas.
* Desarrollo de las torres.
* Desarrollo de los enemigos.
* Desarrollo del HUD.

# System Requirements

Game Design

# Platform Information

Unity3D, scripting en c# (aunque vamos a tratar de que sea código compilado y no scripts)

# Game Play

El jugador ve desde arriba (no sé si isométrica o bien desde arriba) cada nivel. En cada nivel habrá una o más olas de enemigos que nacen en áreas designadas y tratan de alcanzar su objetivo: robar los **[Que van a ser como las vidas del jugador]**. El jugador deberá evitarlo construyendo torres de defensa que atacaran a los enemigos cuando se encuentren en rango.

Cada torre ganará experiencia matando enemigos para subir de nivel, lo que le permitirá ir adquiriendo mejoras.

El jugador también tendrá un nivel. Incrementándolo ganará acceso a torres con nuevas funcionalidades, nuevas mejoras para las torres existentes y nuevos activos. Podría contar con un skill tree que le permita especializarse de diferentes maneras.

El jugador también podrá usar activos, que son los poderes safacara. Tendrían que gastar mana o algún otro recurso de cantidad limitada

Se gana un nivel cuando no quedan más enemigos ni olas pendientes, esto da exp al jugador.

Se tendría que explorar la posibilidad de combinar activos con los disparos de las torres o de combinar disparos de torres distintas.

Para construir torres el jugador tendría que necesitar algún recurso que se obtiene matando enemigos o construyendo torres que farmeen, o conquistando spots o algo asi. Lo mismo podría pasar con los recursos que se usan para los activos.

# Mechanics

[Descripción detallada de las mecánicas del juego]

## Torres

Cosas para tener en cuenta aquí:

* Tipos de torres
* Progresión de nivel de las torres
* Tamaños de las torres
* Tienen requisitos para ser construidas?

## Enemigos

* IA
* Stats
* Vuela?Camina?Corre?Nada?
* Velocidad de movimiento
* Progresión de nivel

## Activos

* Que hace?
* Cooldown?
* Progresión de nivel de los activos

# Systematic Breakdown of Components

[Descomposición del juego en subsistemas]

# Artistic Style Outline

[Descripción de la línea artística que va a seguir el juego]

# Asset Breakdown

[Recursos que deberán ser diseñados, normalmente se involucran los tres que siguen a continuación]

## Art Assets

[Lista y descripción de los elementos visuales que deben ser diseñados, por ejemplo el hud, los personajes, las armas, algunos menús especiales, etc]

* Torres
* Terreno
* Enemigos
* Menú principal
* Skill tree
* Activos
* Partículas (balas, rayos y demás cosas que se chocan con los enemigos)
* HUD

## Text Assets

[Lista y descripción de los elementos de texto que deben ser diseñados, por ejemplo los textos de los menús, los nombres los personajes, los diálogos, etc]

* Opciones del menú principal
* Nombre de las torres
* Nombre de los enemigos
* Nombre de los activos

## Sound Assets

[Lista y descripción de los elementos de audio que deben ser diseñados, por ejemplo los efectos de sonido, la música de fondo, etc]

* Música del menú principal
* Música de fondo
* Disparos
* Gritos de los enemigos
* Sonidos de level up