

Bomber

Game Design Document



Javier Figueroa y Vale Dupouy

14 - 08 - 2022

Diplomado de Desarrollo de Videojuegos en Unity

101 Training

Objetivo

El jugador debe pilotear una nave extraterrestre dentro de una simulación para destruir edificios dentro de una ciudad, completando así su misión. Debe esquivar disparos enemigos y actuar rápido para extinguir la raza humana. Al eliminar los edificios necesarios se completa el nivel.

Mecánicas

Movimiento

El jugador está en constante movimiento hacia adelante. Solo es capaz de rotar la dirección de su nave.

Dash

Apertando la tecla [Z] el jugador consigue un breve pero exponencial incremento a su velocidad de movimiento. El Dash se recarga después de que unos segundos han pasado desde su uso.

Bombas/Disparar

Apertando la tecla [Espacio] el jugador dejará caer una bomba hacia la dirección que se está moviendo. Al impactar con un edificio objetivo este se destruirá, ganará dinero y sumará al puntaje de destrucción.

- El jugador tiene una cantidad inicial de bombas a su disposición. Puede comprar extras en la tienda usando su dinero hasta un máximo.

Vidas

El jugador tiene una cantidad inicial de vidas que debe conservar para poder jugar. Si los disparos enemigos impactan con el jugador este perderá una vida. Si las vidas llegan a 0 entonces perderá la partida.

- El jugador puede comprar vidas en la tienda con el dinero que ha acumulado hasta un máximo.

Tienda

El jugador puede acceder en cualquier momento a una tienda donde puede comprar utilidades, como vidas o bombas. Cada una tiene su propio costo y tienen un límite.

Assets

Modelos 3D

Nave Alienígena (Jugador): Assets\Models\stingray\source\stingray.fbx

Enemigos: Assets\Models\OLD_FreeCartoonCity\Prefabs\PoliceCar.prefab

Bombas: Assets\Models\all-bomb.fbx

Fuentes: Assets\Fonts\Oswald-Medium SDF.asset

Edificios:

- Assets\Models\arcade-city\source\ArcadeHall.fbx
- Assets\Models\Cartoon Buildings\Prefabs\Garage.prefab
- Assets\Models\Cartoon Buildings\Prefabs\Gas_Station.prefab
- Assets\Models\cartoon buildings1\cartoon building.fbx
- Assets\Models\Ghetto City\city.fbx
- Assets\Models\OLD_Buildings_pack_lite\Prefabs\Houses\1_pink_houses\house001
- Assets\Models\OLD_Buildings_pack_lite\Prefabs\Houses\1_pink_houses\house01
- Assets\Models\OLD_Buildings_pack_lite\Prefabs\Houses\1_pink_houses\house02
- Assets\Models\OLD_Buildings_pack_lite\Prefabs\Houses\1_pink_houses\house03
- Assets\Models\OLD_Buildings_pack_lite\Prefabs\Houses\1_pink_houses\house04
- Assets\Models\OLD_Buildings_pack_lite\Prefabs\Houses\1_pink_houses\house05

Decoraciones:

- Assets\Models\OLD_FreeCartoonCity\Prefabs\StreetLight.prefab
- Assets\Models\OLD_FreeCartoonCity\Prefabs\Palm.prefab
- Assets\Models\OLD_FreeCartoonCity\Prefabs\StreetSign.prefab
- Assets\Models\OLD_FreeCartoonCity\Prefabs\Tree.prefab

Calles:

- Assets\Models\OLD_FreeCartoonCity\Prefabs\Road_Corner.prefab
- Assets\Models\OLD_FreeCartoonCity\Prefabs\Road_Straight.prefab

Materiales

Pasto(Piso):

Assets\Materials\whispy-grass-meadow-unity\Materials\wispy-grass-meadow_preview.mat

Arbusto: Assets\Materials\whispy-grass-meadow-unity\Materials\bushMat.mat

GUI

Íconos

- **Vidas:** Assets\Images\Lives_Icon.png
- **Bombas:** Assets\Images\Ammo_Icon.png

- **Monedas:** Assets/Images/Coins_Icon.png
- **Destrucción:** Assets/Images/destrp2_Icon.png
- **Tienda:** Assets/Images/Shop_Icon.png
- **Soldout:** Assets/Images/soldout.png

Imágenes

- **Tutorial:** Assets/Images/Tutorial_1.jpg
- **TexturaMantarraya:** Assets/Images/Stingray_Texture.jpg

Audio

SFX

- **SFX_Buy:** Assets/Sound/SFX
- **SFX_Dash:** Assets/Sound/SFX
- **SFX_GameOver:** Assets/Sound/SFX
- **SFX_PlayerAttack:** Assets/Sound/SFX
- **SFX_PlayerDamage:** Assets/Sound/SFX
- **SFX_Victory:** Assets/Sound/SFX

Music

- **Music_ArcadeZone:** Assets/Sound/Music
- **Music_GhettoZone:** Assets/Sound/Music
- **Music_HighClassZone:** Assets/Sound/Music

VFX

Explosión Común: Assets/Prefabs/Fire.prefab

Explosión Alien: Assets/Prefabs/FirePurple.prefab

Pantallas y Escenas

MainMenu.unity: Escena inicial del juego.

Credits.unity: Escena donde se muestran quienes trabajaron en el proyecto y los orígenes de los assets.

Gameplay.unity: Escena donde ocurre el juego.

GameOver.unity: Escena que se muestra al perder todas las vidas.

Victory.unity: Escena que se muestra al eliminar los objetivos necesarios.

Personajes

Jugador: Nave alienígena con forma de mantarraya. Está en constante movimiento pero puede rotar.

Enemigo: Auto de policía que patrulla la simulación de la ciudad. Si el jugador se encuentra en su rango entonces le disparará.