

GDD (Game Design Document)

Dark Miau

Por Josefa Macias Manceras



Dark Miau

PLAY



Contenido

Descripción del Proyecto

Personajes

Progresión de la Historia

Explicación del Juego (GamePlay)

Escenario

Habilidades del Usuario

Puntuación

Ítems

Menu Principal

Game Over

Game Completed

Música

Negocio

Plataformas

Monetización

Descripción del Proyecto (Project Description)

Dark Miau, un proyecto que trata sobre desarrollar un videojuego de plataforma con estilo 2d, en el motor de videojuegos Unity.

Este juego va dirigido a todos los públicos, ya que no contiene ningún tipo de insulto,

ninguna escena violenta con sangre, y se podrá jugar en ordenador.

Personajes

Player



Controlado por el jugador.



Enemigo común (rojo)

Lo encontraremos a lo largo de todas las plataformas y atacará a nuestro player.



Enemigo Final



Lo encontraremos en la plataforma final, con un tamaño superior y tendremos que destruirlo para ganar.

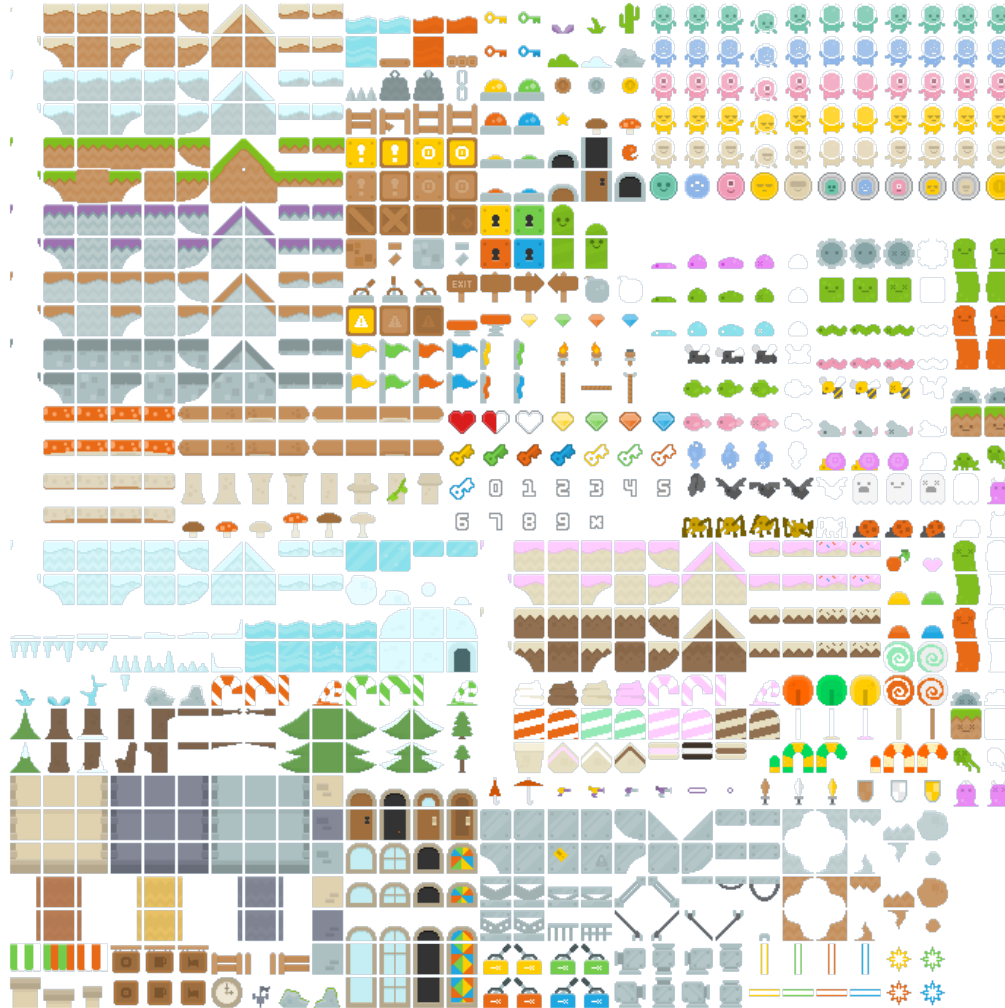
Progresión de la Historia

Dark Miau no tiene una historia, la progresión simplemente consiste en recoger los diamantes, recuperar vida con la fruta e ir destruyendo enemigo común tras enemigo común y al final al enemigo final.

Explicación del Juego

Escenario

Montado con varios Sprites que podemos ver en la imagen.

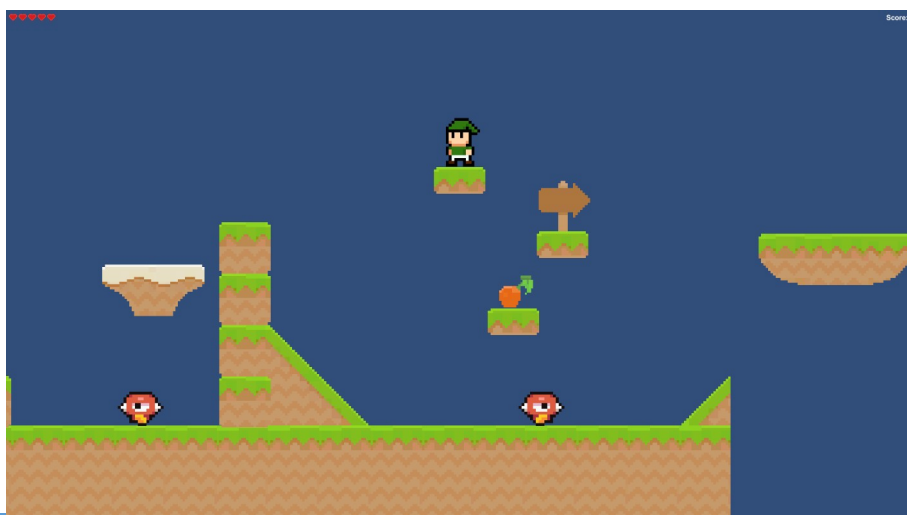
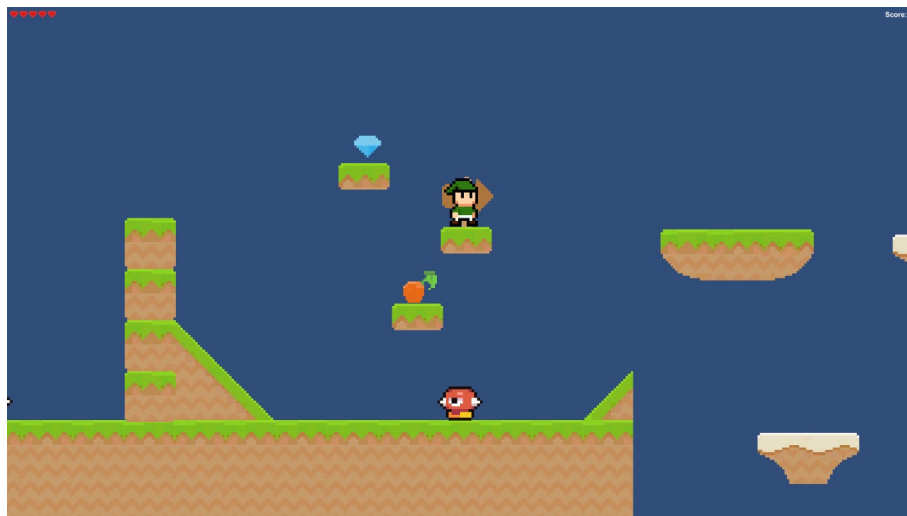


Habilidades del usuario

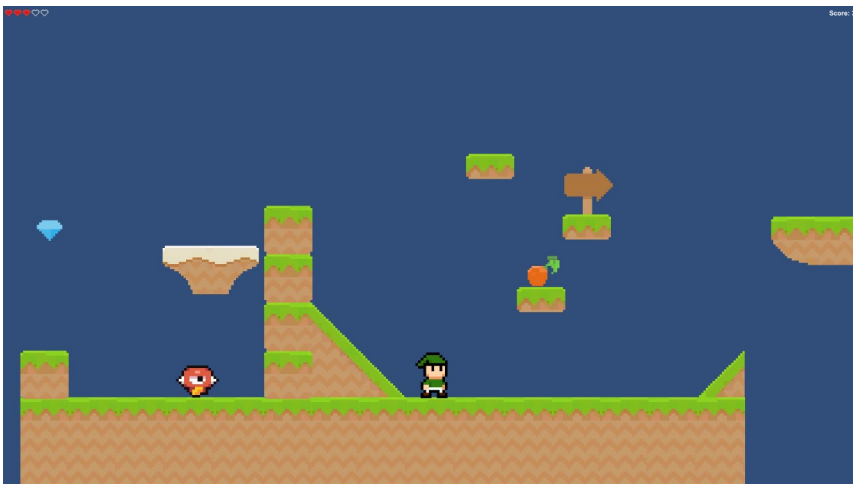
Con el Player podremos saltar normal o doble, y caminar. Saltando encima de un enemigo lo destruiremos. Saltando encima de un ítem obtendremos sus beneficios.

Puntuación

Al saltar sobre un diamante obtendremos 10 puntos en Score.



Al derrotar a un enemigo obtendremos 20 puntos en Score.



Ítems

Diamante



Fruta



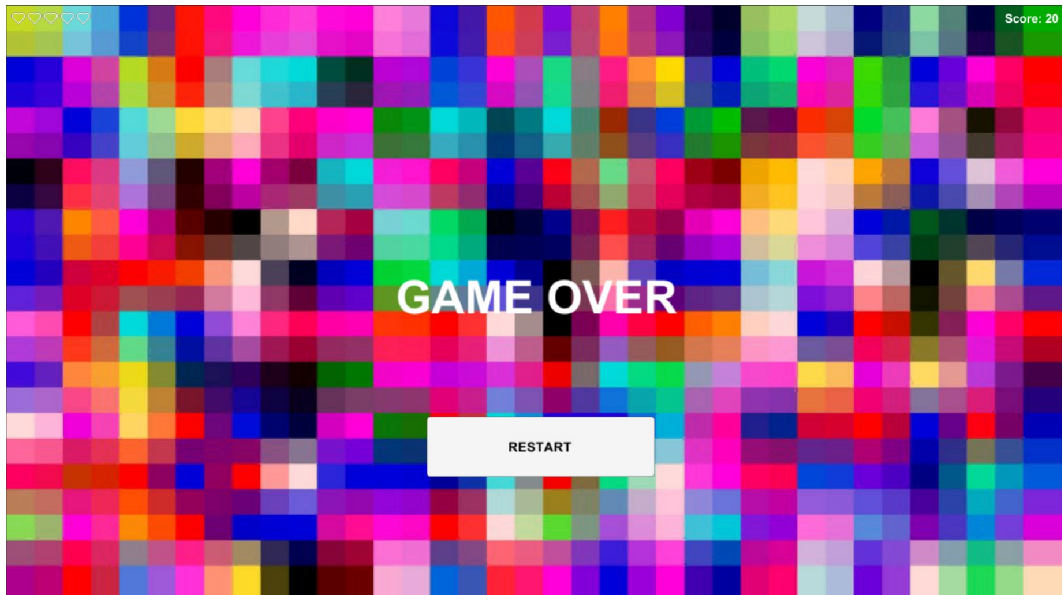
Menu Principal

Al iniciar el juego tendremos la pantalla de menú principal donde podremos empezar dándole al botón Play.



Game Over

Al ser destruidos por el enemigo común o el jefe final saldrá la pantalla de Game Over.



Game Completed

Al destruir al jefe final saldrá la pantalla de Game Completed.



Música

Menú principal: música de aventura, más relajada que la correspondiente a los niveles. Debe invitar a comenzar una partida.

Juego: música animada y relajada que debe provocar en el Jugador sensación de relajación.

Victoria: música breve que sonará cuando derrotemos al jefe final. Debe ser alegre y hacer que el Jugador se sienta recompensado.

Game Over: pieza muy breve de derrota.

Negocio

Plataformas (Platforms)

Disponible en ordenador.

Monetización (Monetization)

Será totalmente gratis.