Game Design Document

Nombre del Juego: Varya (Placeholder por si se decide por otro nombre para el personaje principal)

Plataforma: Móvil/Android

Genero: Plata formero de Acción

Tipo de Cámara: Side View

Publico Objetivo: Jóvenes de 13-17 años

Resumen de funcionamiento:

Se tiene control sobre el personaje que tiene una cantidad especifica de vida, este se mueve de lado a lado tipo sidescroller donde va derrotando los enemigos que se encuentra en su camino llegando a un jefe final en cada nivel, el cual es necesario derrotar. Al ganar cada nivel se pasa al siguiente. El personaje se mueve de lado a lado dependiendo de el lugar donde el jugador presione y saltara con un Sipe hacia arriba, al hacer tap atacará con su espada y utilizara proyectiles si se presionan en un botón ubicado en la UI.

Historia: Por ahora no se como se desarrollara la historia. Pero tengo algunas ideas. EL juego se desarrollara en Grecia, nuestra protagonista, Varya (u otro nombre que se aplique a la historia), tiene que atravesar los niveles y derrotar a los jefes para cumplir su misión. Esta misión puede ser, una serie de pruebas para demostrar su fuerza y ser reconocida como guerrera, también puede ser una misión para rescatar un ser amado o una misión de venganza para vengar la muerte de un ser amado o la destrucción de su pueblo.

Descripción del Personaje: El personaje no tiene una historia decidida, pero aquí hay unas ideas para la historia. El personaje es una mujer guerrera, su apariencia esta inspirada por otros personajes de juegos basados en la Grecia antigua(ej. Sophitia y Cassandra Alexandra (Soul Calibur), Ninfas de God Of War y Bellona (Smite). Ella es una mujer en una misión en una tierra la cual no es familiar para ella, por esto el nombre Varya – el cual significa extraña/extranjera. Ella esta armada con una espada corta, un escudo pequeño, convicción y fe y no dejara que nada se interponga en su camino.

Mecánicas del juego: Movimiento de lado a lado y platforming. Ataques rápidos y efectivos(1-3 ataques para derrotar al enemigo, sin incluir jefes) Un proyectil que causa daño a distancia. Una barra de vida que tiene la capacidad de aumentarse. Platforming el cual incuria retrocesos y pitfals.

Enemigos y obstáculos: Los enemigos pueden ser dependiendo de la historia, Personajes mitológicos griegos, barbaros o personajes mitológicos de otras áreas europeas. Los obstáculos principales serán El platforming y el posicionamiento de enemigos que el jugador tendrá que sobrevivir y superar. Los jefes serán personajes con mecánicas nuevas como una barra de vida separada y un AI mas complejo para demostrar un reto.

Habilidades: Ataque regular, Ataque de rango. Armas de rango intercambiables que se obtendrá durante el juego las cuales posiblemente tengan durabilidad o enfriamientos de uso.

Dinámicas: Este juego posiblemente sea un poco frustrante en lo que se acostumbra a los controle. Posiblemente sea posible intentar hacer Speedruns. Creo que será un juego que se pueda disfrutar casual o Hardcore en donde las personas podrán mejorar sus habilidades conforme juegan mas y mas el juego. Posiblemente tenga bastante replay value.

Aesthetics: El jugador tiene que experimentar un ambiente hostil donde se sienta que no es bienvenido en base a visuales y comportamiento enemigo. También dar la ilusión de un lugar de un mundo grande donde no se pertenece y de la idea de la gran aventura.

Estilo Grafico: El juega será e pixel art con una estética basada en el área de la historia que se quiera contar. La arquitectura y los backgrounds se buscaría que estuvieran de acuerdo con el tema general.

Música: La música por ahora no está decidida, pero creo que música u poco mas upbeat con inspiración en culturas europeas antiguas podrían ser el enfoque.