

### Tarea 3: Game Design Document

- Nombre del juego
  - Seasons
- Plataforma
  - Android/iPhone
- Género
  - Supervivencia
- Tipo de cámara
  - Tercera persona
- Público objetivo
  - Todo público
- Resumen del funcionamiento del juego
  - El personaje debe buscar recursos (gasolina) para hacer que funcione el helicóptero.
  - Las monedas aumentan su puntaje. Los diamantes aumentan el puntaje aún más.
  - No debe dejar que los objetos voladores lo golpeen. En cada nivel los objetos que lo dañan son diferentes, para encajar con la temática de la escena.
- Historia
  - El personaje comienza el juego en una escena con ambiente de selva, recolecta los recursos que necesita para pasar al siguiente nivel y aparece en escenas distintas en donde ya ha cambiado de temporada (verano, invierno y otoño). Este mismo va superando los niveles y pasando las temporadas/locaciones hasta finalizar el juego.
- Descripción del personaje|
  - Aventurero
  - Valiente
  - Salta muy alto
  - Veloz

- Mecánicas del juego
  - Evadir los obstáculos voladores.
  - Recolectar monedas y gasolina.
  - Lograr que el helicóptero despegue para pasar de nivel.
- Enemigos / Obstáculos
  - Objetos voladores que aparecen en la escena que van en curso de colisión hacia el personaje.
- Habilidades / Power ups
  - Durante el juego no desarrolla ningún power up.
- Dinámicas (según lo visto en esta presentación)
  - Pasará los niveles siempre y cuando consiga el combustible necesario para hacer funcionar el helicóptero que lo llevara de un nivel a otro.
  - Al recolectar monedas, el jugador aumentará su puntaje.
  - Si tres objetos voladores lo golpean, el personaje muere; en otras palabras, tiene solo tres vidas.
  - Para poder ganar el último nivel, ya que no hay más niveles, ya no está el helicóptero. En este caso, en lugar de recolectar gasolina, tendrá que recolectar tres coronas doradas y luego llegar a la bandera color verde para poder ganar (se le aumentarán 1000 puntos si gana el último nivel).
- Experiencia que se busca en el jugador (o aesthetic)
  - Recolección de recursos
  - Ataque
  - Defensa
- Estilo gráfico y música
  - El aspecto del juego es caricaturesco y tiene música de fondo para que el juego sea más entretenido para el usuario.