

## Game Design Document

### Ideas presentadas en el mapa mental:

- a) Aliens peleando.
- b) Un personaje principal resolviendo acertijos.
- c) Un mundo donde se desbloqueen nuevas áreas al resolver ciertas misiones.

### Escoger una idea factible de implementar

Según lo aprendido en clase, hemos discutido como pareja realizar un juego para dos jugadores. El juego consiste en dos personajes (aún está en discusión la forma de estas) que se lanzaran objetos uno al otro. Cada vez que un personaje sea golpeado por uno de los objetos y perderá una vida. El primero que se quede sin vidas perderá.

### Descripción del juego

1. **Nombre del juego:** Don't get Kill
2. **Plataforma:** Computadora.
3. **Género:** disparos/shooter.
4. **Tipo de cámara:** aún no se ha decidido si la cámara será de vista desde arriba o vista de tercera persona.
5. **Público objetivo:** Para todo público.
6. **Resumen del funcionamiento del juego:** el juego contara con dos personajes. Cada personaje será capaz de moverse en los ejes x, y. Ambos personajes empezarán el juego con tres vidas. Cada jugador intentará lanzar una bala/objeto a su contrincante. Los jugadores podrán perder una vida al ser herido por una bala o tocar los límites de la pantalla.
7. **Historia:** El juego no contara con una historia en sí, ya que el objetivo del juego es entretenimiento.
8. **Descripción del personaje:** el diseño sigue en discusión ya que no aún no decidimos si hacer que sean tanques animados u optar por un diseño más infantil y gracioso como monos lanza bananas.
9. **Mecánicas del juego:**
10. **Enemigos/obstáculos:** se planea crear barreras aleatorias en el mapa con el fin de hacer que los jugadores estén obligados a moverse por toda la pantalla.
11. **Habilidades/powerUps:** se colocaran objetos que darán una vida. Pero el límite seguirá siendo de tres.
12. **Dinámicas:** Supervivencias, seguir o evadir.
13. **Experiencia:** que se busca en el jugador: La experiencia que esperamos que los jugadores obtengan, es solo entretenimiento entre un grupo de personas.
14. **Estilo gráfico y música:** El estilo de los gráficos serán tipo retro, para hacer un homenaje a los juegos de arcade. Y la música será tipo de lucha.