

# GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) v1

## GGJ

### Índice:

#### 1. Introducción general:

- Historia del juego
- Nombre del juego
- Género
- Elementos del juego
- Jugador

#### 2. Especificaciones técnicas:

- Formato técnico
- Vista
- Plataforma
- Lenguaje de Programación
- Dispositivo

#### 3. Interfaz de Usuario (UI) - Game art

#### 4. Jugabilidad

#### 5. Esquema de Jugabilidad

#### 6. Características Clave

#### 7. Documento de diseño (mecánicas)

#### 8. Guías de Diseño

#### 9. Definiciones del Diseño de Juego

---

## 1.Introducción general:

**Nombre del Juego:**

Bubble Typing

**Posible título:**

Bubble Typing

**Género:**

Arcade

**Elementos del Juego:**

Burbujas

**Jugador:**

1 Player

---

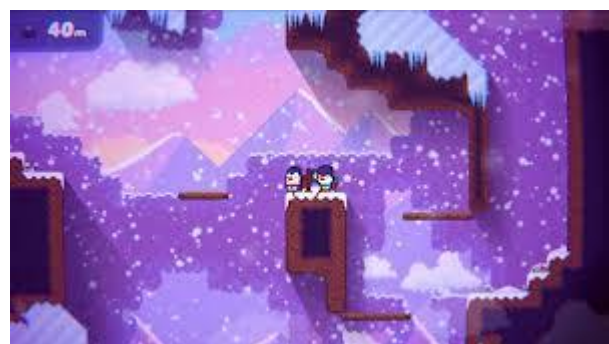
## 2.Especificaciones técnicas:

**Formato Técnico:**

Descripción

**Vista:**

Frontal



## Fonts

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789.,;(\*!?)^)#\$%^&-+@**

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789.,;(\*!?)^)#\$%^&-+@*

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789.,;(\*!?)^)#\$%^&-+@**

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789.,;(\*!?)^)#\$%^&-+@*

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789.,;(\*!?)^)#\$%^&-+@**

### Plataforma:

PC 1920 x 1080 px.

### Lenguaje de Programación:

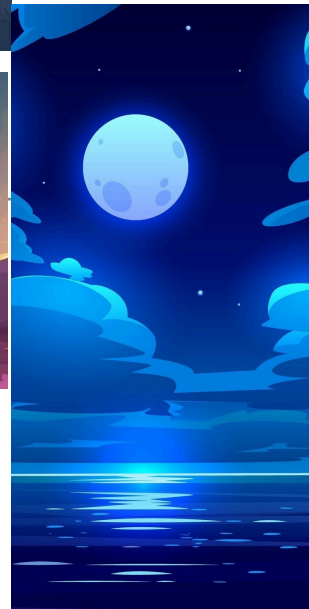
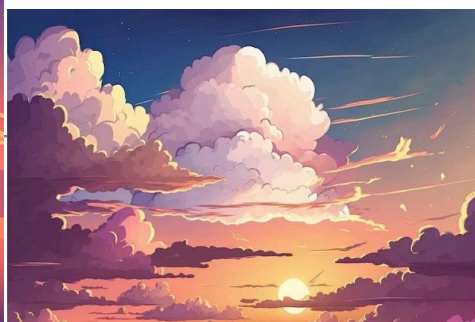
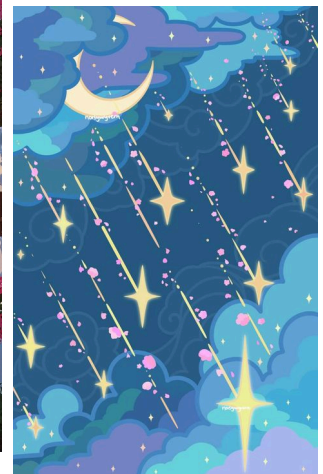
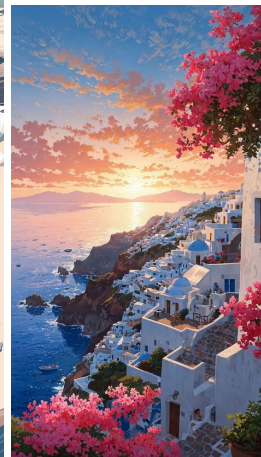
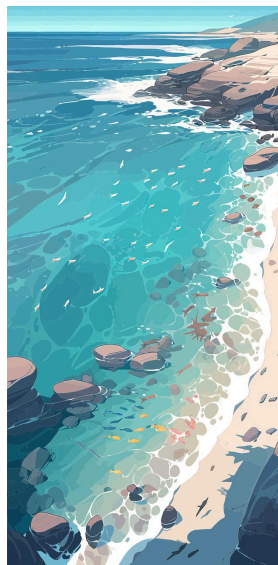
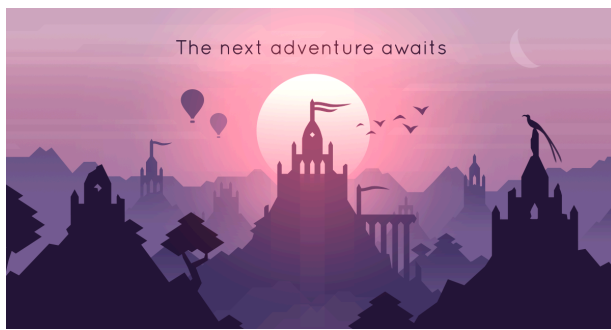
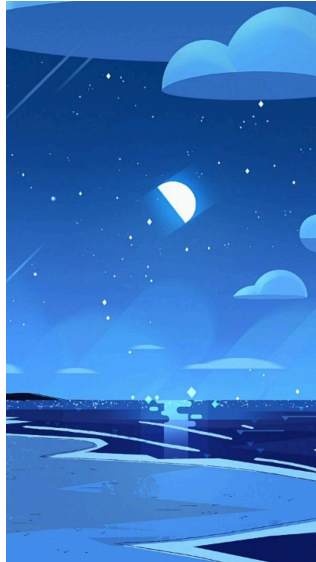
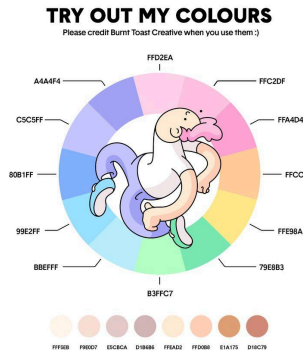
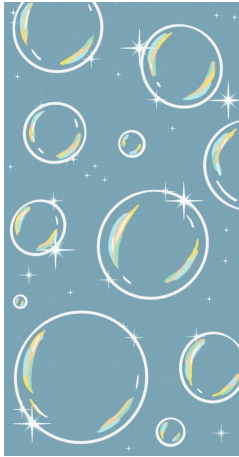
C#, Unity.

### Dispositivo:

PC

### 3. Interfaz de usuario (UI) - Game art:

Moodboard:



---

## 5. Esquema de Jugabilidad

- **Opciones del juego:**

Los botones a mostrar en las opciones del juego son:

**Resume game:** Abre un juego tuyo en el que ya tenias avance.

**Start Game:** Inicia un nuevo juego.

**How to Play:** Le muestra el instructivo de como jugar al jugador.

**Settings:** Le muestra las configuraciones del juego.

**Quit Game:** Salir del juego.

- **Controles del jugador:**

En Gameplay:

Todas las teclas del ordenador que sean una letra, puntos, comas, tildes y espacios: al seleccionar estas teclas eliminarás la burbuja que esté en la pantalla con esa letra o carácter.

Esc: Pausar

En menú:

Mouse: movimiento en los menús.


Flechas izquierda y derecha: Para moverse en diapositivas

---

## 6. Características Clave:

- UI - UX - Game art con un estilo kawai basado en burbujas.
- Una mecánica base muy entretenida, desafiante e innovadora.
- Un aprendizaje que nos servirá para muchas de nuestras actividades.

- Una advertencia para que tomemos ciertos hábitos para que nuestra salud no decaiga.
- Tener una ambientación simple pero agradable.
- Aquí esta la investigación que hicimos sobre el tema

 [Investgacion Mecanografia](#)

---

## 7. Documento de diseño

### Objeto principal:

La burbuja principal, en la perspectiva que la vemos es muchísimo más grande que las demás, se mueve verticalmente y está vacía por dentro.

### Enemigos Básicos:

Estas son burbujas que a perspectiva son más pequeñas que la principal y a diferencia de la anterior, estas si cuentan con algo por dentro en este caso letras que se eliminan con la tecla de la letra en el teclado.

### Enemigos Avanzados:

Estas son básicamente lo mismo que las anteriores la única diferencia es que en vez de letras cuentan con caracteres especiales como comas, puntos y dos puntos.

---

## 8. Guías de Diseño

### Estilo visual:

El juego deberá ser en color pastel, deberá tener un estilo kawaii y tener los bordes muy redondeados como una burbuja, los colores que más se deben usar son morados y lilas.

El estilo visual deberá ser en 2D

Todos los gráficos deben de ser simples, entre más sencillo se pueda hacer una cosa mejor.

---

## 9. Definiciones del Diseño de Juego

- **Enfoque**

El objetivo principal es explotar las burbujas enemigas oprimiendo la tecla del carácter que tengan dentro y así evitar que estas toquen nuestra burbuja para que no explote.

- **Perder**

Si las burbujas enemigas te tocan 3 veces, tu burbuja estallará y te aparecerá la pantalla de Game Over.

- **Ganar**

Al lograr explotar las 476 burbujas y continuar siendo golpeado máximo 2 veces te aparecerá la pantalla final

- **Final**

En el final se nos mostrará el texto que armamos mientras jugábamos el cual es este:

Congratulations. You have literally typed this text, yes, this text. Typing correctly on a keyboard requires practice and hand coordination, it is not easy, but with practice you can do it.

By playing Bubble Typing you have multiple benefits: you reduce the probability of your body suffering, avoiding tendonitis, carpal tunnel syndrome, muscular stress in shoulders, neck, among others.

And not only that, but you also improve your productivity, concentration, reduce mental fatigue, increase your accuracy and much more.