***Save your Son***

**Documento de diseño de Save your Son**

*David Czepiel y Agustín Moure*

*dczepiel@ucm.es amoure@ucm.es*

|  |  |
| --- | --- |
| **Resumen** | |
| **Géneros:** Runner | **Modos:**Un solo jugador |
| **Público objetivo:**  *8+, unisex, de habla hispana* | **Plataformas:**  *Ordenador con teclado y ratón* |
| **Cantidades:**  *Escenarios: 3*  *Objetos:5*  *Personajes: 6* | **Hitos:**  *Fecha de propuesta del concepto:08/09/2019*  *Fechas de pre-producción 25/10/2019*  *Fechas de producción 22/11/2019*  *Fecha de lanzamiento 18/12/2019* |

**Descripción**

Se trata de un runner en el que nuestro personaje intentará huir de la cárcel ya que un guardia le ha dicho que su hijo está en peligro, para huir le han dejado un coche negro preparado, en su camino se encontrará con una serie de obstáculos como pueden ser otros presos o los guardias de la prisión que le harán reducir su velocidad complicando así la huida.Los guardias tienen prohibido detenerle ya que solo el alcaide puede atraparle pues son normas de las prisiones del año 13107 pues es su responsabilidad.

**Versiones del documento**

*Histórico de versiones y control de cambios*

*Versión 1.0 Aspectos básicos sin meternos en grandes detalles 08/09/2019*

*Versión 1.1 Se decide la temática y se completan campos que habían quedado sin terminar*

*Versión 2.0 Se realizan cambios en función de lo conseguido este mes 21/11/2019.*

Version 3.0 Realizados cambios en función de objetivos conseguidos a lo largo del proyecto

**Tabla de contenidos**

*Descripción*

*Versiones del documento*

*Versiones del contenido*

*1.Aspectos generales*

*1.1. Relato breve y parcial de una partida típica*

*2. Menús y modos de juego*

*2.1. Configuración*

*2.2. Interfaz y control*

*3. Jugabilidad*

*3.1. Mecánica*

*3.2. Dinámica*

*3.3. Estética*

*4. Contenido*

*4.1. Historia*

*4.2. Niveles*

*4.3. Personajes*

*4.4. Objetos*

*Referencias*

**1.** **Aspectos generales**

Se desea ofrecer al jugador una experiencia de agobio en la que debe salir de la cárcel debido a que su hijo está en peligro. Para ello tendrá que evitar chocar con los guardias haciendo uso de los gadgets que encuentre por el camino.

Se ambienta en una cárcel futurista ya que es el año 13107.

**1.1.** **Relato breve y parcial de una partida típica**

El jugador comenzará al principio del pasillo principal y será perseguido por el alcaide hasta que llegue al lugar indicado en cada nivel.

**2.** **Menús y modos de juego**

El juego consta de un único modo de juego.

El juego consta de un menu de powerups., en el que a cambio de llaves el jugador obtendrá mejoras para él o penalizaciones para el alcaide.

**2.1.** **Interfaz y control**

La interfaz mostrará información como: la barra de progreso del nivel en la parte inferior central del nivel, la cantidad de llaves que se han acumulado en la parte superior izquierda y en la parte inferior izquierda se verá qué power up lleva el jugador.

**3.** **Jugabilidad**

**3.1.** **Mecánica**

La mecánica principal del juego es la capacidad de correr del jugador pues se trata de un runner, aunque no se trata de la única.

El jugador puede correr, saltar, modificar su velocidad e interactuar con determinados objetos.

Los powers ups que encontrará a lo largo del juego le darán distintas mecánicas.

Se hará con un Jetpack que subirá mientras mantenga mantenido cada un valor entre X segundos el jetpack se sobrecalentará, mientras esté en el suelo el jetpack se irá enfriando, si se sobrecalienta por completo antes de empezar a enfriarse sufrirá una penalización de Y segundo.

Encontrará un traje gravitatorio que le permitirá cambiar la gravedad ejercida sobre el personaje por su contraria.

EL jugador se hará con un bonus que le permitirá lanzar un portal que se moverá hacia la posicion del ratón hasta chocar con alguna superficie, una vez hecho el jugador se desplazará hasta el portal.

El jugador podrá hacer uso de bombas colocándolas en determinadas posiciones y utilizar la explosión para propulsarse hacia la dirección contraria en la que esté la bomba con respecto a él, una vez consigue la bomba puede llevarla durante todo el tiempo que desee y colocarla en frente suya. En ese momento dispondrá de entre Z segundos para colocarse donde desee.

Por otro lado, si la bomba explota cerca del alcaide este se verá afectado por un "stun".

El jugador podrá recoger los diferentes bonus al entrar en contacto con ellos.

El movimiento de la cámara se basará en el scroll lateral.

El jugador se encontrará de vez en cuando con objetos en el entorno los cuales le darán la opción de gastar una cantidad de bonus a cambio de ralentizar al alcaide.

Una vez el jugador llegue al final del nivel, aparecerá una pantalla donde podrá intercambiar sus bonus por mejoras como: mayor velocidad o mayor duración de ralentización al alcaide .

Una vez el jugador decida salir de la tienda los bonus que no se haya gastado se guardarán para la próxima vez que vuelva a la tienda.

Al comienzo de cada nivel el jugador dispondrá de 0 llaves.

Cuando el jugador es pillado por el alcaide volerá a la posición inicial del nivel conservando todos los bonus que haya obtenido durante el curso de este.

**3.2.** **Dinámica**

El jugador ganará si consigue llegar a la nave para ello debe conseguir llegar al túnel de la ropa sucia y después al túnel de la basura. Se perderá si es atrapado por el alcaide.

Se espera que el jugador use los distintos vehículos o trajes que consiga para esquivar los obstáculos del nivel, y que use las llaves a su favor ya sea para ralentizar al alcaide o mejorar sus estadísticas.

**3.3.** **Estética**

Tendrá una estética oscura (negros, grises) para transmitir soledad y desesperación como se siente en la cárcel.

**4.** **Contenido**

**4.1.** **Historia**

Nuestro personaje fue arrestado hace 7 años y hasta entonces ha realizado un comportamiento ejemplar pero debido al crimen que cometió ya fuese por el bien de la humanidad como fue erradicar a todos los afiliados de el nuevo partido nazi que surgió 13107 e intentar matar a su líder Lacsaba (a quien creía haber matado) es condenado a triple cadena perpetua, va ir a por su hijo, gracias a un guardia amigo suyo es capaz de salir de su celda ya que este le informa de que Lacsaba va ir a por tu hijo pero aún debe llegar al coche que le llevará hasta su hijo

**4.2.** **Niveles**

*El juego consta de 3 niveles el primer nivel se hará en el piso en el que se encuentra la celda del personaje.*



*El segundo nivel se realizaría en la lavandería.*



*El último nivel se realizaría en el garaje.*



**4.3.** **Personajes**

Zoltan:Es nuestro protagonista, se encuentra preso debido a la matanza que realizó al partido neonaz hace 7 años. Ahora se encuentra en su celda a punto de ser liberado por Paul.

Lacsaba:lider de un partido neonazi, masacrado por nuestro protagonista, se encuentra con sed de venganza y por ello va en busca de Jake, el hijo del asesino.

Paul:es un guardia de seguridad, que nos liberará, para que podamos ir a salvar a nuestro hijo.

Santiago: Es el alcaide de la prisión, intentará evitar nuestra huida.

**4.4.** **Objetos**

Entre los objetos encontramos: jetpack, traje gravitatorio, pistola de portales, bomba,...

**Referencias**

● *Geometry Dash*

● *Jetpack Joyride*

●  *Power Pamplona*

● Portal