

Shift Escape

Documento de Concepto

Versión 1.0.0
12/08/2024
Costabel Agustin

1. Visión General

1.1. Un Renglón

Juego single-player 2D con vista Top-Down de acción frenética, en donde debemos superar niveles eliminando enemigos y sorteando obstáculos.

1.2. Un Párrafo

En Shift Escape, controlamos a un personaje el cual tiene la capacidad de arrojar un cuchillo y luego teletransportarse a él, de esta manera el jugador deberá hacer uso de su habilidad para superar los distintos niveles.

1.3. Características Principales

1.3.1. Característica Principal 1

Juego single-player de acción frenética, con énfasis en las habilidades del jugador.

1.3.2. Característica Principal 2

Gameplay dinámico y divertido.

1.3.3. Característica Principal 3

Mecánica de teletransporte para derrotar enemigos y esquivar trampas.

1.4. Background

Inspirado en juegos como Disc Room, Lost Ark, Katana Zero, entre otros, y la habilidad de teletransporte característica en series de Anime particularmente visto en el personaje Minato de la serie Naruto.

1.5. Audiencia y Tecnologías soportadas

Juego con soporte para PC (teclado/mouse y joystick) y sistemas Android.

1.6. Historia

Como la persona número uno buscada en el mundo, logran capturarnos y nos encierran en la prisión mas segura. Allí debemos poner a prueba nuestras habilidades y lograr escapar.

1.7. Arte

Arte pixel-art minimalista.

1.8. Música

Música ambiental.

2. Gameplay

2.1. Objetivos

2.1.1. Objetivo 1

Eliminar a los enemigos para superar el nivel.

2.1.2. Objetivo 2

Esquivar los ataques enemigos y los distintos tipos de trampas.

2.2. Gameplay

El jugador podrá moverse libremente por el escenario y tendrá la capacidad de lanzar un arma que derrote a los enemigos y luego teletransportarse a ella (recuperándola en el proceso) para esquivar ataques y moverse por el escenario. Además, contará con la habilidad de detener el tiempo unos instantes (salvo para el jugador), esta habilidad se regenera eliminando enemigos. En caso de perder, el nivel simplemente se reiniciará.

Cada escenario estará diseñado de manera consciente para controlar la dificultad y el gameplay, por lo que cada nivel siempre será igual.

Los enemigos serán estáticos, y las trampas contarán con un tiempo de reacción antes de activarse para que el jugador pueda esquivarlas.

Cada nivel se supera sobreviviendo una cierta cantidad de tiempo, la cual puede disminuir eliminando enemigos.

2.3. Elementos más importantes del Gameplay

2.4.1. Elemento 1

Protagonista: personaje controlado por el jugador.

2.4.2. Elemento 2

Enemigos: soldados que disparan proyectiles y el jugador debe eliminar.

2.4.3. Elemento 3

Trampas: colocadas por el escenario que el jugador debe esquivar.

2.4.3. Elemento 4

Arma: la cual el jugador puede lanzar y teletransportarse a ella recuperándola en el proceso.