

HIGH CONCEPT

<Version 1.0.0 >

<10/07/2024>

Título: Help is on the way

Alumno: Federico Eigler

Materia: Programación de Videojuegos 3

Año: 2024

01. IDEA GENERAL DEL VIDEOJUEGO

Se trata de un Survival Shooter Top-Down 2D donde el objetivo es mantener vivo al personaje cierta cantidad de tiempo para ganar cada nivel. Esto atacando y defendiéndose de los enemigos.

02. CARACTERISTICAS ESPECIALES

- **Enemigos Inteligentes:** Los enemigos harán uso del PathFinding para seguir al jugador, cada uno con su patrón de ataque, por el mapa esquivando los obstáculos.
- **Trampas:** Existirán trampas como pinchos en el suelo o sierras que se mueven por el mapa que pueden hacerle daño al jugador.
- **Cajas Destructibles:** Existirán cajas que pueden ser destruidas y estas pueden darle vida o energía al jugador (necesaria para disparar).

03. PERSPECTIVA GENERAL

El jugador debe completar 10 niveles para ganar el juego, en cada nivel el jugador debe evitar morir durante el periodo de tiempo que determine el cronometro de cada nivel, ya que esto implica perder el nivel y tener que volver a empezarlo. Para evitar morir el jugador debe luchar contra los enemigos y saber moverse por el mapa ya que este contendrá algunas trampas como pinchos.

Los enemigos perseguirán e intentarán matar en todo momento al jugador. Habrá un número máximo de enemigos vivos en simultaneo por nivel. Al matar un enemigo este tiene una posibilidad de soltar ítem que al recogerlo nos recupera vida o uno que nos recupera energía (necesaria para atacar). Los tipos de enemigos son:

- **A distancia:** Son enemigos que persiguen al jugador con poca velocidad y cada cierta cantidad de tiempo disparan hacia el mismo.
- **Cuerpo a cuerpo:** Persiguen al jugador e intentan hacerle daño cuerpo a cuerpo.

A medida que se vaya avanzando por los niveles estos se harán más difíciles, esto es debido a que se deberá aguantar más tiempo con vida para ganar, el número máximo de enemigos vivos en simultaneo será mayor, aparecerán enemigos más fuertes, etc.

04. MOTIVACION DEL JUGADOR

- **Diversión Inmediata:** El juego ofrece diversión inmediata, lo que lo hace perfecto para sesiones de juego cortas y también prolongadas, adaptándose a diferentes estilos de juego y horarios.
- **Emoción:** El concepto de sobrevivir cierta cantidad de tiempo provoca adrenalina en el jugador generando emociones en el mismo.

05. GENERO

El género del juego es Survival con elementos de Shooter. Ya que el objetivo principal del juego es sobrevivir cierta cantidad de tiempo y esto también se puede hacer evitando enemigos. Shooter porque el jugador tiene la capacidad de atacar a los enemigos y defenderse eliminándolos.

06. PUBLICO OBJETIVO

El publico objetivo son adolescentes y adultos masculinos de entre 15 y 30 años. La dificultad esta orientada a jugadores de habilidades baja-medias, no se requiere grandes capacidades o destrezas para jugar, pero no es un juego exageradamente fácil tampoco. Debido a la duración de cada nivel un jugador puede entretenerse por 5 minutos con uno o dos niveles si lo desea o dedicarle mas tiempo con partidas de poca duración, esto hace que el juego este orientado a un público más casual.

07. SOCIAL MEDIA

El juego no cuenta con extensiones a redes sociales, formas de difusión de contenido, logros, medallas, etc.

08. COMPETENCIA

- **Vampire Survivors:** Juego de supervivencia en el que los jugadores deben enfrentarse a oleadas interminables de enemigos. Los jugadores deben sobrevivir el mayor tiempo posible mientras recolectan power-ups y mejoras.
- **Nuclear Throne:** Shooter roguelike donde los jugadores deben abrirse camino a través de niveles llenos de enemigos mientras recolectan armas y mutaciones para sobrevivir.
- **20 Minutes Till Dawn:** Juego de supervivencia en el que los jugadores tienen que sobrevivir durante 20 minutos a hordas de enemigos. Ofrece una variedad de personajes y habilidades para elegir, lo que permite diferentes estrategias de supervivencia.

09. ARGUMENTOS UNICOS DE VENTA

- **Experiencia corta:** Es un juego que brinda una experiencia corta pero satisfactoria de juego, ya que cuenta con niveles y no con un modo endless, entonces el juego al completarse todos los niveles se termina.
- **Dificultad ascendente:** A medida que el jugador progresa en el juego la dificultad incrementara, manteniendo así al jugador entretenido y satisfecho con la curva de dificultad.

10. PLATAFORMA

El juego estará disponible para jugar únicamente en PC. No se necesita ningún periférico especial o particular para jugar. Además, estará disponible para jugar con Gamepad.

11. METAS DE DISEÑO

Se espera poder incluir y demostrar todo lo aprendido durante la materia Programación de Videojuegos 3 y otros conocimientos aprendidos fuera de la materia, todo esto incluye:

- **PathFinding:** Se espera lograr que los enemigos puedan abrirse paso por los obstáculos del mapa hasta llegar al jugador de forma efectiva.
- **Shaders:** Se espera lograr efectos de parpadeo en los enemigos o el jugador cuando reciben daño.
- **Gamepad:** Se espera hacer el juego compatible para su uso con Gamepads.

12. PLAZOS DE DESARROLLO

Se estima un plazo de desarrollo de entre 2 a 3 semanas. Esta estimación de tiempo se debe a que es un proyecto pequeño y que el desarrollador a raíz de cursar la metería ya conoce y está familiarizado con las herramientas necesarias para realizar el proyecto. Las principales tareas a realizar son:

- **Programación:** Siguiendo lo descrito en este documento, se deben crear los scripts necesarios para que el juego funcione.
- **Arte:** Se deben crear los Sprites, Tiles y demás elementos de arte para el videojuego.
- **Depuración:** Una vez terminado el proyecto se debe testear y depurar para encontrar errores y corregirlos.

13. DETALLES ADICIONALES

El juego fue diseñado y será completamente desarrollado por Federico Eigler usando Godot Engine 4.3-dev6.

Portfolio Online: <https://b3lko.github.io/FedericoEigler/>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/federico-eigler-2b3194283/>