LAZY CLAWS

Milena Guerrero, Jorge Díaz, Rubén Alía, Jairo Piña, Víctor Fernández

**Índice**

**1 Introducción**

1.1 Género

1.2 Público objetivo

1.3 Concepto del juego

1.4Características principales

1.5 Historia

1.6 Estilo visual

**2 Mecánicas**

2.1 Jugabilidad

2.2 Flujo del juego

2.3 Personajes

2.4 Escenarios

2.5 Dinámicas

**3 Interfaz**

3.1Menú principal

3.2 Niveles

3.3 Inventario

3.4 Mapa

**4 Arte**

4.1 Jefes

4.2 Bestiario

4.3 Referencias

**INTRODUCCIÓN**

1.1 Género

Nuestro juego es 2.5D de plataformas, aventuras y exploración.



Yooka-Laylee & The Impossible Lair

1.2 Público objetivo

Al ser un juego de estilo cartoon, trata sobre un perezoso y sus aventuras y cuya dificultad no es muy alta. Pensamos en que este juego sería para un público casual partiendo desde los siete años. Pero claramente cualquiera podría jugarlo. Además, tiene una estética limpia y divertida con un humor sarcástico e ingenioso sobre los animales.



1.3 Concepto del juego

Nuestro protagonista, un perezoso, no se encuentra cómodo tal como es, y al haber crecido con unos leopardos ama la velocidad, por lo que se aventura a buscar el legendario libro de la genética para poder cambiar sus habilidades. Descubre que el malvado salmón Salomón robó el libro y está haciendo uso de él para formar un ejército, que nuestro protagonista tendrá que vencer para lograr su objetivo.

1.4 Características principales

Una de las características principales es el aprendizaje del jugador respecto a algunos animales que van apareciendo en los niveles. Otra de las características es que es un juego 2.5D, personajes en 2D y entorno tridimensional. También tendrá un combate frenético pero sin ser demasiado para que siga siendo apetecible para un público casual. Además de tener un sentido del humor muy importante para la trama.

1.5 Historia

**Lema** : ¿¡Perezoso, el más veloz?! ¡¡¡¡¡Error 404!!!!

**Historia;**

Una familia de leopardos se encuentran un huevo,el cual se había caído del árbol en el que estaba ,debido a las fuertes tormentas que habían tenido lugar los días anteriores,los leopardos decidieron llevarse el huevo y cuidarlo como un hijo ,ias más tarde el huevo se rompe,saliendo de ahi ,un perezoso,cuyo nombre seria Flash.

Flash creció pensando que era uno más de la familia , más tarde se daría cuenta que sus padres ,  no eran sus padres,por lo que empezaria a buscar a su verdadera especie ,cuando la encontró se llevó un gran chasco su especie ,era lenta , y se pasaba la mayoría del día durmiendo,lo que explicaba el porque no conseguía ser tan rápido como sus hermanos ,Flash supo desde ese momento que tenía que hacer algo para cambiarlo,por lo que emprendería su búsqueda, en esta búsqueda encontraría la solución a sus problemas ,un libro llamado,el Libro de la genética,con este libro podría hacer que su sueño se hiciese realidad por lo que una vez fijado su objetivo se lanza a la aventura para encontrarlo.

En su aventura se encuentra como varios animales se interponen en su paso,según va avanzando descubre que estos ataques no son fortuitos,si no que se deben a que el dueño del libro ,Salomón, se los manda para evitar que este le arrebate el poder que tiene sobre el mundo animal, a cada paso ,se le va haciendo más complicado avanzar debido a sus propias limitación ,para conseguir superarlas deberá adentrarse en el camino ninja para poder obtener la fuerza necesaria para sobreponerse a la  situación y lograr poner sus zarpas sobre el ansiado libro de la genética.

Según va viendo su objetivo mas cerca se entera de que su enemigo tuvo que ver ,en que sea como es ,que naciera de un huevo y sea veloz ,aparte del hecho de haberse criado con una familia de leopardos,por lo que se instauraron unas dudas que debe resolver mientras sigue su camino.

.

**Plot points**:

Flash descubre que no es un leopardo como sus padres adoptivos ,si no que es un perezoso

Al crecer Flash descubre que los perezosos, su especie, no son rápidos como él, decide emprender una aventura ,para cambiar este hecho

-Descubre que los enemigos que le quieren impedir realizar el cambio estno lean comandados por Salomón ,quien posee el libro de la genética y que para lograr su objetivo ,no le basta con sus habilidades ,deberá mejorarlas convirtiéndose en un gran ninja

-Sufre la mayor revelación ¡¡¡ Salomón es el culpable de que sea como es!!! en sus cambios en el libro hizo uno ya sea directa o indirectamente por lo que provoco que Flash naciera de un huevo ,y fuera algo más veloz que los demás perezosos

1.6 ESTILO VISUAL

El juego tendrá un estilo cartoon el cual ayudará tanto a la dinámica del juego como a la historia, ya que nuestros personajes serán animales alterados genéticamente.

Nuestros personajes serán 2D y nuestros escenarios en 3D.

Dead Cells, Hercules (juego), Hades (juego), y Tarzan (juego).

Dead Cells, Hercules (juego), Hades (juego), y Tarzan (juego).

2.1 JUGABILIDAD

Este juego es un 2,5D de plataformas en el que se tendrá una serie de mecánicas clásicas, y a lo largo de la aventura irás obteniendo diferentes mecánicas para poder seguir avanzando en la historia.

Mecánicas básicas:

Desplazamiento lateral

Salto

Ataque básico.

Mecánicas avanzadas: a lo largo de la historia el jugador irá obteniendo mercancías más avanzadas y acorde con la dificultad de los niveles. De esta manera la dificultad del gameplay irá avanzando a la vez que la historia, pero sin ser demasiado difícil para que siga siendo un juego casual.

Doble salto

Agarre a las paredes

Combos de golpes

Abajo + golpe básico = Derribar al rival

Salto + golpe básico = Golpe en caída (Con más potencia)

Dash

Habilidades: a lo largo de la partida el perezoso podrá hacer uso de distintos elementos naturales (agua, fuego, tierra, viento), cada elemento dispondrá de una serie de habilidades que podrá utilizar el jugador, con un

Sistema de vidas: **Barra de vida,**

habrá enemigos que puedan quitar solo medio corazón. Esta vida se podrá regenerar en puntos de control

a lo largo del mapa o encontrando objetos distribuidos a lo largo del mapa.

Perspectiva: El mapa va a ofrecer un falso 3D, ya que el mapa tendrá tres carriles de profundidad, por el

que se podrá desplazar el personaje.

Objetos: A lo largo del mapa se podrán encontrar una serie de flores que al cogerlas proporcionará al juga-

un beneficio, ya sea a la hora de golpear a los enemigos o respecto a la vida.

1.6 ESTILO VISUAL

El juego tendrá un estilo cartoon que ayudará tanto a la dinámica del juego como a la historia, nos hemos ayudado de las siguientes referencias para poder definir más el estilo visual que queríamos.