

Bugun



1. Concepto:

Bugun es un Shoot 'em up con temática de insectos, con un tono surrealista y de comedia, el personaje principal, una polilla que ira volando por diferentes niveles destruyendo otros tipos de insectos y similares, con el objetivo de llegar hasta su líder al final del nivel el cual será un jefe al cual se le deberá derrotar. Cada nivel será temático con el tipo de insecto correspondiente y el objetivo del juego será derrotar a todas las facciones de insectos que se encuentran en el patio donde vive la polilla. El jugador tendrá acceso a diferentes armas que podrán equipar a gusto y podrán cambiar entre 2 de ellas que tengan equipadas.

2. Juegos Similares

Bugun está inspirado por un juego antiguo llamado "Chicken Invaders" (<https://youtu.be/vPLT4nbLh6Y?si=jkBU2g4BdhVBgB1J>), la idea surrealista de este juego es una de las mayores inspiraciones para Bugun, hace que este juego se distinga entre sus contemporáneos. Además del estilo surrealista este posee su propio estilo de comedia que a pesar que no sea una de las influencias principales también se debe mencionar ya que es una de sus características principales que serán adoptadas para Bugun para crear una experiencia inolvidable.

3. Categoría

El juego se describe como un Shoot 'em up casual para todas las edades que pueda ser disfrutado por cualquiera

4. Controles

Los controles del juego serán simples el jugador seguirá al cursor del PC con opciones adicionales para poder jugar con teclado o joystick, estos podrán ser recalibrados a cualquier tecla o botones deseados por el jugador

5. Tecnologías

El juego será desarrollado en Godot para PC y tendrá soporte para Joystick y teclado

6. Público

La audiencia de este juego no es específica, pero será para todas las edades y será posible para todas las personas poder disfrutarle, el juego no será difícil pero tendrá sus elementos opcionales que agregaran dificultad como le parezca al jugador

7. Visión Del juego

Es importante que este juego capture una sensación de nostalgia para jugadores mas antiguos y generar intriga para jugadores más nuevos, las opciones de dificultad permitirán a cualquier tipo de jugador poder disfrutar del juego a su manera. Uno de los aspectos importantes es capturar la esencia que algunos juegos poseían en el pasado, en los cuales lo mas importante era que los jugadores se diviertan y puedan pasar un buen rato diera de la realidad.

8. Logros

Los niveles serán separados en pequeños mundos que serán temáticos con un tipo de insecto, estos mundos tendrán unos pocos niveles para demostrar cómo funciona esta facción de insecto y preparar al jugador para el nivel final. En el nivel final el jugador se

enfrentará a un jefe correspondiente con la facción de insecto al que pertenece, es importante destacar que no es necesario derrotar el jefe para moverse al siguiente mundo, simplemente con intentar el jefe será suficiente para avanzar. Los jefes serán bastante más difíciles que el juego normal así que es importante darle la opción al jugador de poder seguir avanzando, aunque no puedan derrotar al jefe. Para llegar el jefe final será necesario haber derrotado a todos jefes, cuando el jugador llegue hasta este punto ya deberían poder derrotar a los jefes anteriores y demostrar que están listos para enfrentarse al desafío final.

9. Personalización

No se podrá personalizar al personaje, pero el jugador podrá elegir las 2 armas que llevara al combate, estas se desbloquearan al derrotar jefes y obteniendo secretos en niveles. Uno de los aspectos principales de personalización en Bugun es la dificultad, el jugador podrá cambiar distintos aspectos de la dificultad, por ejemplo: los puntos de vida, la cantidad de daño que recibe, la cantidad de daño que el personaje hace a los enemigos, la vida de los enemigos, la vida de los jefes, etc.