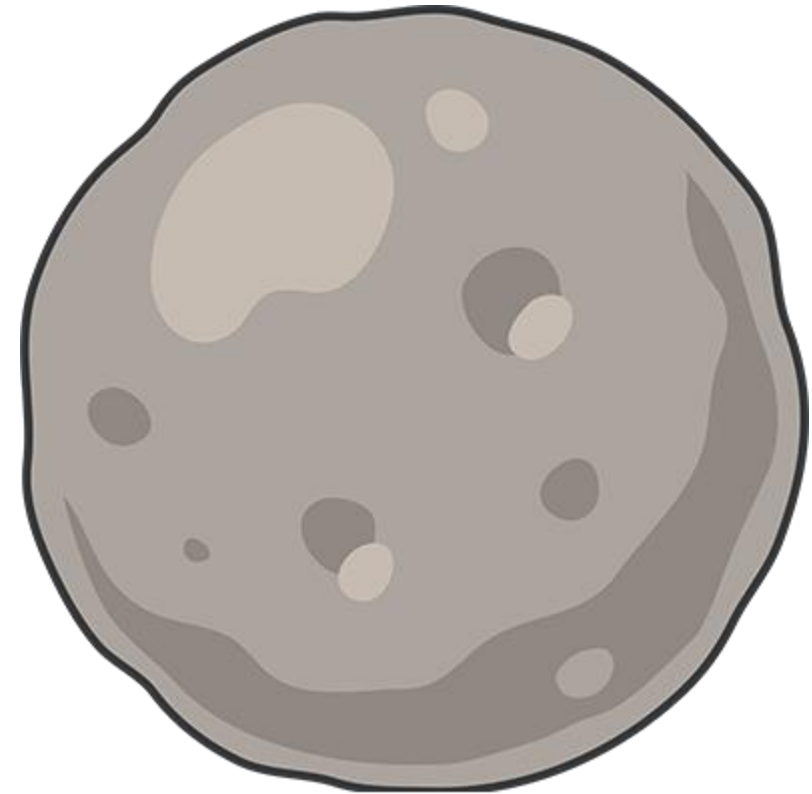


Boulder runner

Miguel Medrano Gil



Visión general

- **Concept:** Aplasta a los personajes que intentan huir de la roca. Usa la habilidad y la estrategia para entorpecerlos.
- **Género:** Arcade con una dosis de estrategia.
- **Metáfora:** Un pasillo, un héroe, una roca enorme, ¿podrá escapar de la roca?
- **Plataforma:** PC.
- **Público objetivo:** Público amplio, cualquier jugador con experiencia básica en juegos arcade y de estrategia.



Análisis competitivo

- **Referentes:** Indiana Jones, Crash Bandicoot, juegos de Tower Defense, Guitar Hero.
- **Competencia:** Otros juegos arcade.
- **Características diferenciadoras:**
 - Atrevida mezcla de géneros: utiliza tu habilidad para acumular recursos, tu cerebro para entorpecer efectivamente al héroe que escapa mientras intentas no entorpecerte a ti mismo y tus reflejos para evitar que la roca se ralentice.
 - Invierte los roles, esta vez no eres el héroe que escapa de la roca, tú eres la roca.
 - Indiana Jones ya consiguió escapar, ¿pero qué hubiera pasado si ésta hubiera tenido algún as en la manga?
 - Referencias a personajes de películas o videojuegos conocidos.



Narrativa

- El protagonista no es más que un canto rodado... Pero está muy cabreado y ha conseguido hacerse con algunos recursos para poner en apuros a los protagonistas que intentan escapar.
- Cambia la historia, los antagonistas son aquellos que en su día consiguieron escapar del canto rodado, ¿podrán repetir su hazaña?
- No hay un trasfondo especial, poner en la situación de escapar de una roca esférica a personajes que ya lo consiguieron, o poner a otros héroes conocidos de películas o videojuegos en esa situación.
- El número de niveles no es fijo y podría aumentarse con el tiempo. Cada nivel pondrá en la piel de antagonista (escapar de la roca) a un personaje distinto.

Jugabilidad

- **Objetivo del juego:** Aplastar al personaje que intenta huir de la roca.
- **Mecánicas básicas:** Dirigir la roca para evitar obstáculos, conseguir recursos pulsando las teclas correctas, utilizar los recursos para plantar trampas en el camino.
- **Obstáculos:** Obstáculos naturales del nivel que deben evitarse, obstáculos puestos por el jugador que también pueden afectar a la roca.
- **Recurso:** Puntos de trampa, generados al pulsar las teclas correctas lo más rápido posible, consumidos al colocar trampas en el camino.
- El nivel concluye con victoria si el jugador consigue aplastar al personaje que huye de la roca. Concluirá con derrota si no consigue aplastarlo antes de que termine el recorrido del nivel (el personaje escapa).