

# Closing in on you

Ivan Guardia Martinez

4ºDTTCC Desarrollo de videojuegos



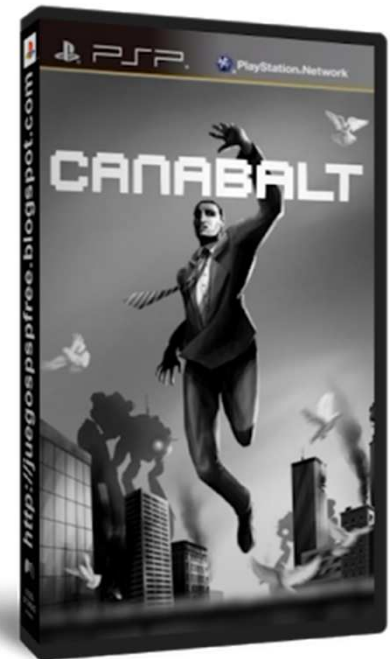
# Visión general



- **Concept.** Corre y busca la forma de dar esquinazo a tus perseguidores.
- **Género.** Runner en tercera persona con entornos complejos.
- **Ambientación.** Urbana actual con tonos desaturados donde los colores más fuertes son usados para dar información al jugador.
- **Plataforma.** PC
- **Público Objetivo.** Jugadores de 14 a 35 años familiarizados con mecánicas de parkour. También posiblemente a speedruners y creadores de contenido.

# Análisis competitivo

- **Referentes.** Endless runners cómo Canabalt y juegos con énfasis en parkour como MirrorsEdge o ciertas partes de Uncharted.
- **Competencia.** Siendo un juego con unas mecánicas tan niche su competencia vendría de juegos con un gran énfasis en movilidad.
- **Características diferenciadoras.**
  - El personaje no es un atleta y muchas veces el camino más corto puede que no sea viable para el protagonista. Aprender el sistema de movimiento será muy importante. La historia se cuenta a través de el diseño de escenarios y personajes.
  - Se asemeja a una pesadilla en la cual te persiguen, pero esta vez tienes una oportunidad de darles esquinazo.



# Narrativa

- **Personaje Protagonista.** Cartela, la trabajadora de clase media.
- **Antagonista.** Los misteriosos androides de MUG.
- **Historia.** Un trabajador que se dirige a su puesto de trabajo, pero al llegar se encuentra con unas entidades que claramente tiene la intención de causarle daño. Es hora de correr.
- **Duración.** Son 3 niveles, solo separados por pequeños descansos que crean una larga secuencia de persecución de unos 15 minutos. Al finalizar el juego se desbloqueara una segunda dificultad, donde se incluyen cambios en los niveles.

# Jugabilidad

- **Objetivos del juego.** Que no te alcancen.
- **Mecánicas básicas.** Correr y saltar, donde el botón de salto puede ser usado de forma complementaria para agilizar acciones.
- **Obstáculos.** Encontrar las mejores rutas mientras eres perseguido. Además de pulsar con precisión para acelerar ciertas acciones.
- La historia está escondida dentro del juego, a través de los escenarios y diseños.

