

DCM-02

Documento de concepto

<Version 1.0.0>

<Fecha>

<Luciano Diaz>

Visión General

Juego plataformero 2d con puzzles

En este juego el jugador deberá salir de las salas de un laboratorio que fue tomado por criaturas genéticamente modificadas, usando bombas experimentales que lo teletransporta a donde sea que esta caiga deberá superar peligros tóxicos, entradas prácticamente inaccesibles e incluso derrotar a las criaturas usando objetos del nivel.

Características principales

Single-player: juego de plataforma 2d en el cual se usan teletransportadores y elementos del nivel para superar los diferentes puzzles que van apareciendo y derrotar a los enemigos.

Navegación del nivel: podras navegar el nivel para encontrar distintos objetos que te ayudarán a lo largo de la aventura, como mejoras de los teletransportadores, armas, inclusive armadura y bitácoras de los doctores que ayudaran a contar la historia del lugar.

Humor: El personaje principal contara todo lo que pasa desde su muy irónico punto de vista, dando momentos muy divertidos dentro del juego siendo el humor una de sus más fuertes armas contra los enemigos.

Background

El mundo en donde el juego se desarrolla es una inspiración del estilo *dieselpunk* y tomando referencia a la banda *caravan palace*.

Audiencia

El juego está orientado a la audiencia masculina de 18 a 22 años, que son hardcore, tienen más dedicación a la hora de explorar un juego y aprender sus mecánicas.

Tecnología soportada

El juego estará disponible para pc, se podrá jugar con el teclado, mouse y joystick.

Historia

Todo comienza con la explosión de un reactor del emblemático laboratorio RMC (Reconstrucción y modificación celular), dejando libre a todas las criaturas en las cuales se estaban haciendo experimentos.

El personaje principal es un sujeto de prueba del DCM-02 (Destructor y constructor molecular 02) un artefacto capaz de teletransportar a su dueño al lugar donde este caiga. Una vez que la explosión sucede tendrá que escapar del laboratorio porque cada momento se vuelve más peligroso y no se sabe si habrá otra explosión que termine de destruir el laboratorio.

Arte

El arte que se planea para el juego es una mezcla de los estilos punk dieselpunk y steampunk



Gameplay

Objetivos

Generales:

- Escapar del laboratorio(superar todos los niveles)

por nivel:

- Superar todos los puzzles
- Superar el nivel antes que termine el tiempo

Gameplay

El jugador deberá superar enemigos, trampas y puzzles, este lanzara su DCM y elegirá en qué momento teletransportarse y tambien podra recuperar su DCM si es lanzado a un lugar erróneo o no deseable. el jugador no será capaz de defenderse contra los enemigos, el tendra que derrotar a los enemigos usando el nivel o simplemente escapando de ellos.

En los niveles hay peligros de derrumbes, fuego, cables de corriente cortados, acido, pozos etc.

Muchas puertas estarán cerradas por falla de luz, o simplemente tapadas con escombros, acá es donde el jugador deberá explorar para encontrar una salida o armar una, por ejemplo si es falla electrica el jugador deberá encontrar una batería para dar energía a la puerta para que esta se abra, si son escombros los que tapan la puerta, el jugador deberá buscar objetos explosivos para quitar los escombros, o buscar alguna salida alternativa si son muy grandes los escombros.

Concepto de nivel:



(ilustración)

Elementos importantes del gameplay

- El personaje principal es un elemento que controla el usuario a través de el teclado, mouse o joystick.
- El DCM-02 es un objeto importante en el juego ya que el jugador dependerá del él para moverse a través del nivel.
- Los niveles son el desafío que el jugador deberá superar, las trampas, los enemigos, puzzles.