**COSAS QUE HABLAR y otros temas**

1. Guion posible para hacer el gdd bien:  
   Introducción
   * Concepto del juego
   * Características principales
   * Género
   * Publico dirigido
   * Alcance
2. Mecánicas de juego
   * Jugabilidad
   * Flujo de juego
     + Diagrama de flujo
     + Introducción al juego
     + Jugando
     + Fin de partida
   * Personajes
     + Protagonista
     + Compañero del protagonista
     + Antagonista
     + ...
   * Control de jugador
     + Interacción con el personaje
     + Interacción con el entorno
     + Interacción con la interfaz
   * Interacción del entorno con el jugador
3. Interfaz
   * Diagrama de flujo de pantallas
   * Menú principal
   * Menú de pausa
   * Menú de guardado/cargar partida
   * Interfaz de usuario durante partida
   * Interfaz de fin de partida
   * Creditos
4. Arte
   * Estilo
   * Concepts
   * 2D
   * 3D
5. Sonido
   * Música
   * FX
   * Diálogos

Numero de mapas para el inicio

Numero de niveles por mapa

Tres ramas y tres clases (humano/bestia/hibrido – ranged-mele-tanque)

Historia personajes

Armas de cada uno

Enemigos

Boses

Tienda

Pickups

Ítems por nivel

Secretos (salas secretas)

Alguna mecánica mas (es decir tener otra opción y no solo disparar, véase bombas y activas en Isaac roll y blanks enter the gungeon)

Transporte rápido entre salas (puesto que ahora es lineal el mapa puede ser un coñazo volver a coger cosas)

Walljump?

Menu inicio

Menú pausa

Interfaz (que queremos que se vea y como, ejemplo: vida)

**Introduccion**

Se trata de un roguelike 2D en scroll lateral, en el que se podrá escoger entre distintos personajes (los cuales poseerán unas estadísticas y armas distintas) y se elegirá una época temporal (los cuales serán los distintos mapas en los que se podrá jugar). Dentro de cada época habrá diferentes niveles, que se dividirán en salas con enemigos diferentes a los que habrá que eliminar para poder continuar hacia otra sala.

**Story**

Comenzaremos nuestra aventura en la prehistoria. Un ejército de aliens invade la tierra y la humanidad está en peligro de extinción, pero gracias a “Cavernícola”, el planeta sale victorioso del enfrentamiento.

Por desgracia, la amenaza alienígena persiste a lo largo de la historia y cada cierto tiempo, un humano/híbrido/bestia debe ser elegido por un ritual (democrático), para defender a la raza humana/híbrido/bestia de un terrible destino.

Al final, nuestros personajes se impondrán a la invasión y conseguirán deshacerse de este mal que durante tanto tiempo han tenido que combatir, obteniendo una tecnología que les permitirá viajar en el tiempo y ayudar en las respectivas épocas a combatir al enemigo.

Durante la aventura, contaremos con la ayuda de alienígenas rebeldes e insumisos que nos proporcionarán mejoras a cambio de nuestra energía vital, que es el alimento base de esta raza extraterrestre.

**Characters**

Los diferentes personajes estarán divididos por épocas a pesar de que se podrán jugar con todos en cualquier mapa. Los personajes estarán divididos en 2 personajes más humanos y 1 más fantasioso o “bestia” por época con esto los personajes serian: (algunos personajes están todavía sin definir y falta concretar algunos personajes)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Época | Humano 1 | Humano 2 | Fantasioso |
| Prehistoria | Cavernícola |  | Chaman / Bestia |
| Edad media | Vikingo | Espartano | Zeus-cabra |
| Edad Media 2 | Caballero |  | Mago |
| Edad Moderna | Samurái/Ninja | Escopetero (Estilo The order) | Tesla¿? |
| Edad Contemporánea | Soldado ( 2º guerra mundial ) |  | Científico loco |
| Futuro Cercano | Detective (con laser) | Drag queen |  |
| Futuro Lejano | Falloutman |  | Alienígena |

Características:

Cavernícola -> Arma melee

Chaman -> Palo de madera mágico a distancia

Bestia -> Sin arma a melee

Vikingo -> Hacha melee

Espartano -> Lanza melee con posibilidad de lanzamiento

Caballero -> Espada melee

Mago -> Vara mágica distancia

Samurái -> Katana melee

Ninja -> Estrellas ninja distancia

Escopetero -> Escopeta corta distancia

Soldado -> Rifle distancia largo alcance

Científico loco -> Pociones medio alcance

Detective -> Laser largo alcance

Drag queen ->

**Falloutman** . Hombre de unos 40 años, alto y fornido. Lucha contra los aliens para buscar el honor y la gloria. Es un soldado pero del futuro post-apocalíptico, ya que la época en la que le ha tocado vivir representa un mundo devastado por la guerra. Su vestimenta va acorde con su contexto histórico: mundo con tecnología futura gracias a los aliens pero “retro” debido a la falta de evolución. Su arma es un doble-cañón (láser¿?) que lleva en el brazo derecho (**ranged**).

Alienígena -> Ataques psíquicos media-larga distancia

Una vez definidos los personajes finales y las estadísticas de los personajes se definirá las mejoras y diferencias de los personajes.

**Level/Enviroment design**

Esta parte está por definir, hasta ahora lo único más definido es las posibles épocas en las que se desarrollaran los diferentes mapas que son los siguientes:

* Prehistoria
* Edad Media
* Edad Media 2
* Edad Moderna
* Edad Contemporánea
* Futuro Cercano
* Futuro Lejano

Los mapas contendrán varios niveles que el jugador tendrá que pasar. Cada nivel estará compuesto por salas. Las salas estarán divididas en:

* Sala de tesoro -> Sala que contendrá un ítem aleatorio que mejorara al personaje
* Sala de tienda -> Sala en la que habrá diferentes objetos que podrán ser adquiridos por el jugadores gastando recursos.
* Sala del boss -> Sala en la que estará un enemigo con mayor dificultad que será necesario ganar para poder continuar hacia otro nivel. Al eliminar al enemigo de esta sala aparecerá una mejora.
* Salas normales -> En esta se encontraran enemigos que será necesario eliminar para poder pasar a otras salas, se podrán encontrar recursos y puede haber muy pequeños niveles de plataformeo.

En cada nivel habrá 1 sala de tesoro, 1 sala de tienda y 1 sala del boss, más todas las demás habitaciones normales.

Los niveles serán generados aleatoriamente en cada partida. Cada sala podrá tener salas en cualquier dirección siempre y cuando las condiciones de la sala lo permitan (ej. en caso de no tener alguna salida hacia abajo no podrá haber una sala en esa dirección).

Todavía no hay diseño de niveles puesto que para ello es necesario saber sobre los enemigo para poder especificar bien los niveles y controlar la dificultad de las salas.

**Gameplay**

Se dispondrá de movimiento de los ejes X e Y, es decir, movimiento horizontal habitual y movimiento en vertical al saltar. Además de esto habrá un botón de acción (atacar) y el jugador tendrá la opción de poder agacharse lo que permitirá atacar desde otro punto, esquivar mejor pero obtendrá una penalización de movimiento mientras este agachado. El personaje ira “evolucionando” a lo largo de cada partida recogiendo ítems que supondrán un cambio en el personaje (ya sea mejora de estadísticas del personaje, del arma, etc). Gracias a la posibilidad de saltar y poder realizar saltos en paredes, las salas podrán tener pequeños desafíos de plataformas.

El personaje podrá recoger recursos que serán dropeados aleatoriamente por lo enemigos y/o aparecerán en las salas automáticamente.

Para completar satisfactoriamente un mapa deberán pasarse todos sus niveles hasta llegar al último nivel y matar al jefe final.

Hay una posibilidad de meter niveles intradimensionales (roturas del tiempo entre mapas).

Se pretenende tener una duración por partida entorno a 20-40minutos.

Posibilidad de meter una partida modo hardcore en la que el jugador tendrá que pasar por todas las etapas seguidas.

**Art**

**Sound and music**

**User Interface, Game Controls**

Se pretende realizar un control sencillo sobre teclado sin necesidad de utilizar el raton para poder transmitir los controles a un mando sin mucho problema.