Apocalypse

Jonatan González Troyano

Game Concept

Juego creado usando de base la temática "lAs" de la Game Jam.

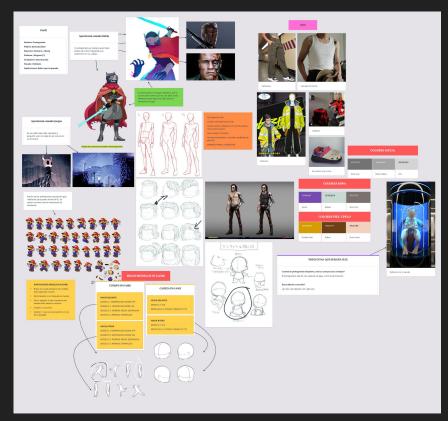
Es un único nivel que se centra en salir de un laboratorio abandonado, donde se tendrá que usar mecánicas de plataformeo y combate por turnos.

Será un juego completamente en 2D, con conversaciones con una presentación de novela visual, posiblemente con alguna decisión.

El arte del juego estará hecho por @deijiart.

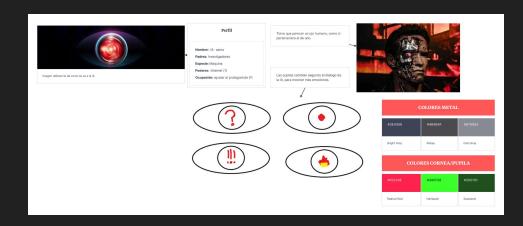
Brainstorm del personaje principal

El personaje principal tendrá de características: Ser un cyborg, no recordar su pasado y tener un aspecto androgino.



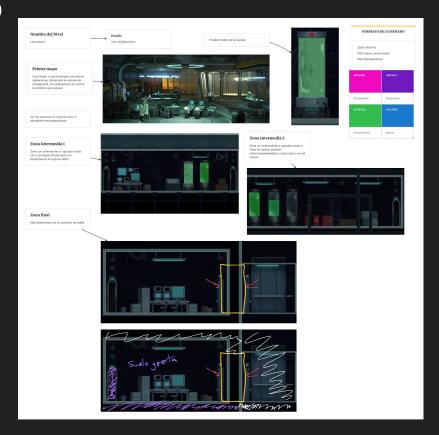
Brainstorm de la IA

Es un ojo robótico, que ayuda al protagonista y a su vez se intentará que sirva de alivio cómico.



Brainstorm Niveles laboratorio

Serán unos pocos niveles conectados por pasillos donde el prota tendrá que llegar al final con un ascensor para salir, habrá que hacer plataformeo sencillo y algún combate de sistema por turnos.



Desarrollo del juego

Durante el desarrollo del juego, la elaboración del arte llevó un tiempo considerable, ya que hubo que hacer retoques a los bocetos del artista.

También el querer implementar un sistema de diálogos de 0 que estuvieran en un archivo, para fácil modificación, llevo más tiempo del esperado.

Por lo cual se recortaron cosas.

Recortes

El recorte más grande y de dolorosa decisión fue prescindir del sistema de combate por turnos, ya que no solo implica hacer eso mismo, sino también un sistema de estadísticas funcionales para protagonista y enemigos.

Otro recorte realizado fue la implementación de una cámara más dinámica y responsiva al movimiento del protagonista, ya que al intentar implementarla usando cinemachine se encontraron múltiples bugs que llevaría un tiempo muy preciado resolver.

Producto final

El producto final es un juego simple de un único nivel, el cual es escapar del laboratorio, con toda su estética visual hecha de 0 sin assets de terceros, un sistema de diálogos el cual puede traducirse fácilmente y unas plataformas que el jugador tenga que superar.

La música es de uso libre creada por C418, la canción es 0x10c.

Creditos

```
Programacion, Historia y Level Desing:
```

Jonatan González Troyano

Twitter: @JonathanTroyano

Instagram: @zakarot_troyano

Artista:

DeijiArt

Twitter: @deijiart

Instagram: @deijiart

Musica de uso libre por C418, Canción 0x10c