

Leyendas del Metro

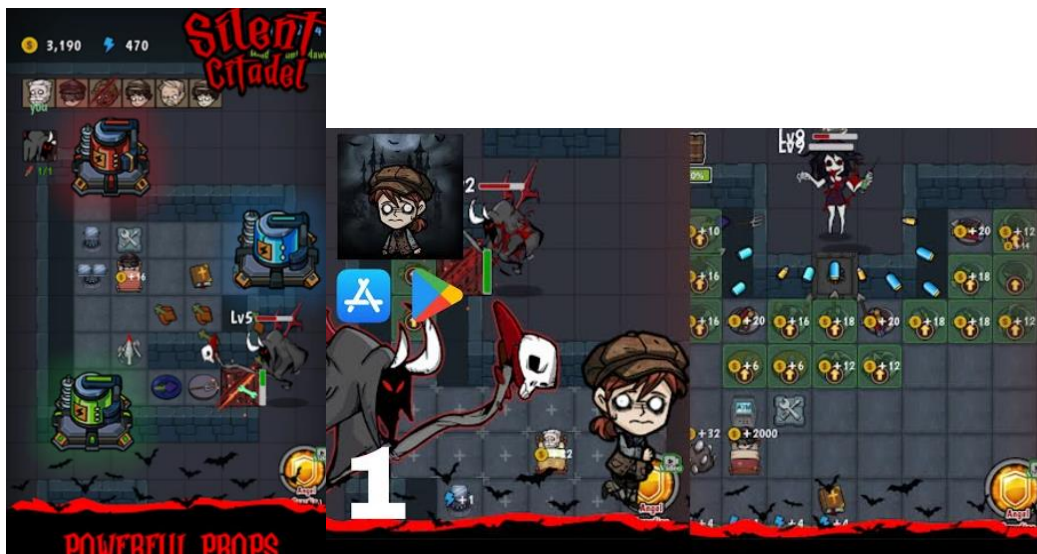
Descripción General: Un endless runner con vista aérea en el cual exploraremos los rincones más profundos y oscuros del metro de la ciudad de México. El jugador se encargará de manejar un metro a través de un túnel de metro con tres vías en los cuales constantemente estarán apareciendo hordas de extrañas creaturas sacadas directamente de las leyendas que hay alrededor de este sistema de transporte público. El juego tiene

Descripción que abarque mecánica de juego, argumento narrativo, diseño de personaje; referencias generales de arte, juegos, etc.

Genero del juego: El juego tendrá una mecánica principal de endless runner. Si embargo, debido a la cámara de juego que se quiere usar se adaptara a un estilo de movimiento más parecido a un space invaders.

Géneros de los cuales tomara inspiración las mecánicas principales del juego y que se adaptaran de forma que adopte una identidad nueva.

Estilo Artístico: El juego tendrá un estilo artístico caricaturesco. Debido a temática terrorífica del juego, los diseños y sprites de los enemigos tendrán colores de tonalidades oscuras. La principal inspiración para el arte de este juego viene del juego "Silent Citadel", esto debido a que al ser un juego para móviles tiene un estilo de arte bastante versátil y cómodo para juegos sencillos, además de también contar con elementos de terror en su arte. Debido a la perspectiva de cámara, todos los spites en el juego serán dibujados con una perspectiva desde arriba y una inclinación a la parte frontal del sprite para que se alcance a apreciar lo más que se pueda del diseño de los objetos.



Diseño de Personajes:

- **Trabajador del metro/Metro:** El jugador se pondrá en el lugar de un trabajador del metro que cubre su jornada laboral diaria, es por esto por lo que el jugador en si controla un tren del metro. El tren controlado por el jugador es una versión simplificada y generalizada de los vagones de metro de la ciudad de México.

Diseño de enemigos:

Rata gigante:

- **Personalidad:** Comportamiento agresivo contra todo ser vivo que ve debido a su miedo, solo busca su propia supervivencia y normalmente cualquier otra forma de vida amenaza su existencia.
- **Movimientos:** Desplazamiento vertical desde arriba hacia abajo del escenario, será el segundo enemigo más rápido del juego.
- **Sonidos:** tendrá un pequeño sonido de rata al aparecer para avisar de su aparición.
- **Estadísticas:** Destruye instantáneamente el metro del jugador.

Niña caníbal:

- **Personalidad:** Este ser se comerá vivo a cualquier persona que vea sin ningún tipo de remordimiento, debido a que esto es ya parte de su ser y o lo ve como algo malo.
- **Movimientos:** Desplazamiento vertical desde arriba hacia abajo del escenario, será el enemigo más lento del juego.
- **Sonidos:** tendrá un grito de niña al generarse para avisar de su aparición.
- **Estadísticas:** Destruye instantáneamente el metro del jugador.

Vampiro de barranca del muerto:

- **Personalidad:** Comportamiento extremadamente agresivo contra las personas, ya que lleva el rencor de aquellos que han muerto a su lado.
- **Movimientos:** Desplazamiento vertical desde arriba hacia abajo del escenario, será el segundo enemigo más lento del juego.
- **Sonidos:** tendrá un quejido incomprensible como sonido al generarse para avisar de su aparición.
- **Estadísticas:** Destruye instantáneamente el metro del jugador.

Perro humano:

- **Personalidad:** Comportamiento calmado y sereno, parece quererse hacer pasar por un perro común y corriente pero en el fondo tiene siniestras intenciones.

- Movimientos: Desplazamiento vertical desde arriba hacia abajo del escenario, será el enemigo más rápido del juego.
- Sonidos: tendrá un ladrido de perro distorsionado al generarse para avisar de su aparición.
- Estadísticas: Destruye instantáneamente el metro del jugador.

Diseño de obstáculos:

Metro en contra flujo:

Así como sucede en el metro de la CDMX, en los túneles de metro a veces aparecerá un tren que va en dirección contraria a la nuestra para llegar a su viaje. Este concepto será representado en el juego de la misma forma.

- Tipo de objeto: Barrera limitante, como un muro.
- Efecto en el jugador: Al ocupar uno de los carriles laterales de las vías este limitara el espacio en que el jugador pueda moverse dificultando esquivar enemigos.
- Aspecto gráfico: Un tren del metro igual al nuestro, pero se le podrá ver desde otra perspectiva y se verán más los detalles de los vagones de en medio.

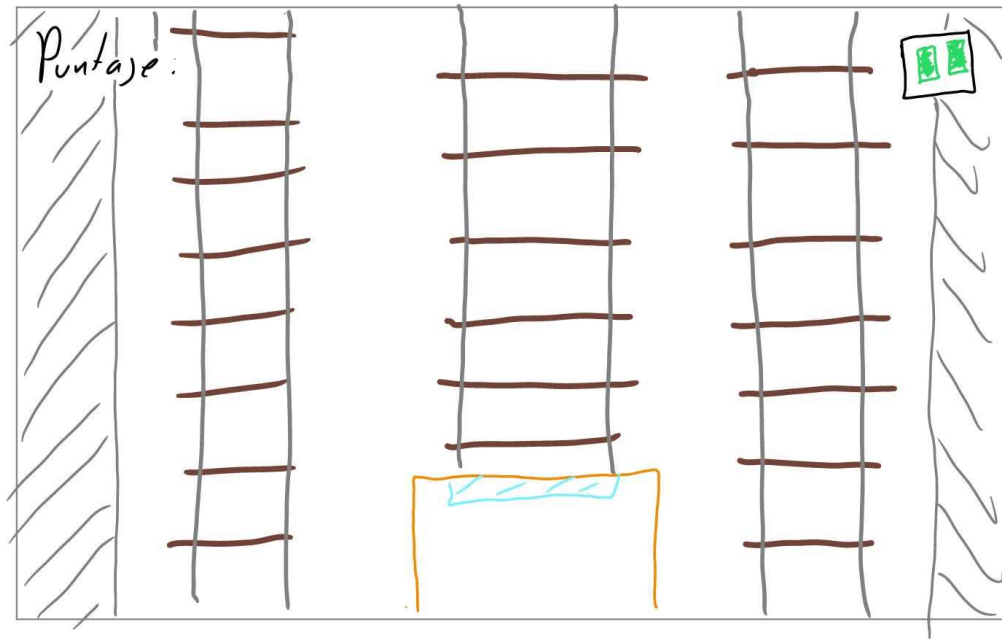
Diseño de escenarios:

El único escenario del cual se conformará nuestro juego será un túnel del metro el cual se estará repitiendo constantemente entre sí. Para esto, la imagen de fondo usada deberá ser simétrica por la parte de arriba y la de abajo, es decir, debe ser capaz de verse en la misma imagen si esta se repite continuamente como una tira de película.

La imagen de fondo tratara de representar un típico túnel de metro lo cual encaja muy bien con la temática terrorífica del juego. También contara visualmente con la guía de los tres carriles en los cuales se puede mover el metro que se controla.

Diseño de interfaz de usuario:

La interfaz del juego consistirá únicamente en un contador de tiempo que fungirá como puntaje y un botón para activar el menú de pausa.



Diseño de menús:

Menú principal:

- Título del juego.
- Arte alusivo al juego.
- Botón para jugar: Redirigirá al jugador al endless runner.
- Botón para opciones: Aquí se podrán hacer ligeros cambios como cambio de volumen o brillo, además de tener los créditos del juego.
- Botón de salida: Cierra el juego.

Juego:

- Puntaje: Contador del tiempo que a transcurrido desde que inicio el nivel y le permite al jugador saber que tan lejos a llegado.
- Botón de pausa: Activa el menú de pausa interrumpiendo momentáneamente el juego.

Menú de pausa:

- Reanudar el juego: Permite al jugador continuar con el juego de forma normal.
- Menú principal: Permite quitar el nivel y regresar al menú principal.

Game Over:

Pantalla únicamente accesible al perder en el nivel.

- Mensaje de Game Over.
- Botón de reintento: Redirigirá al jugador otra vez al endless runner para que siga jugando.
- Botón de menú principal: Redirigirá al jugador al menú principal.
- Salir del juego: Cerrará el juego.

Características artísticas:

-----Por llenar-----

Mecánicas de juego principales:

- **Movimiento:**
El jugador solo podrá usar las flechas izquierda y derecha para mover el metro de manera horizontal. No existirá ningún otro tipo de movimiento y tendrá tres zonas específicas por las cuales podrá moverse, que son tres carriles principales.
- **Metas del juego:**
Al ser un endless runner el juego no se puede ganar como tal, sin embargo, es posible cada vez llegar más lejos y romper un récord personal. El objetivo del juego es mejorar tu destreza en este y cada vez hacer más puntaje.
- **Vidas:**
Este juego sigue la idea original de un endless runner al solo darte una vida en toda la duración de la partida. No hay formas de obtener vida extra si un enemigo golpea al jugador este perderá automáticamente y tendrá que volver a iniciar.
- **Limitación de movimiento:**
Como se mencionó anteriormente, de vez en cuando aparecerá un metro en contra sentido que le quitará un carril al jugador para moverse. Detallando más esta mecánica, antes de que aparezca el metro habrá una señal en la parte superior de la pantalla en donde aparecerá este metro en contra sentido que servirá de aviso para que el jugador no choque con él. Si el jugador entra en contacto con este metro también perderá automáticamente como si se tratara de un enemigo.

Mecánicas de juego secundarias:

Tarjeta del metro:

- Este será un objeto que aparecerá de manera aleatoria de la misma forma que un enemigo, pero con menor probabilidad. No es un objeto indispensable en el juego, sin embargo, si será una ayuda al jugador que en ocasiones le permitirá llegar más lejos y romper su récord con un poco de suerte.
Cuando el jugador recoja este objeto el metro se volverá inmune a cualquier daño enemigo permitiéndole salvarse de situaciones imposibles y continuar jugando