

Cat's Adventure

Autor: Leonardo Castro Valladolid

Identidad del juego

Estilo de juego plataformero 2D, en donde el personaje principal llamado "Chai" deberá regresar a la casa de su dueño sobrellevando los obstáculos que se le presenten.

Pilares del diseño

Los feelings que se pretende hacer sentir al jugador son:

- *Llamado a la aventura: El jugador al iniciar el juego se sentirá en un mundo que desconoce, el cual le llamara la atención para empezar con la aventura.*
- *Éxito: Al cumplir las misiones, sobrepasar los obstáculos y derrotar a los objetivos, el jugador sentirá un sentimiento de éxito por cumplir con los objetivos*
- *Diversión: Con ayuda de las mecánicas, y jugabilidad, además del ambiente del juego, se mantendrá la diversión del jugador.*

Resumen de género/Historia/Mecánicas

¿Sabes lo que hacen tus gatos cuando salen fuera de casa? Este juego pretende mostrar las aventuras que viven tus gatos cuando salen a la calle e "intentan" regresar a casa, he dicho "intentan" porque ¡Solo ellos saben con qué obstáculos se cruzan!. Con la ayuda de sus habilidades gatunas, Chai (nuestro personaje principal) tendrá que regresar a casa de su dueño después de un día ajetreado en las calles de la Cd. de México, cruzándose con diferentes obstáculos que tratarán de impedir su objetivo. Cuenta con habilidades como salto gatuno y ataque gatuno los cuales tendrá la necesidad de utilizar en las situaciones de peligro y saltar sobre los tejados de la ciudad.

Objetivo:

Llegar a la casa del dueño, que será la meta del juego.

Características:

Jugador:

El jugador al iniciar el nivel tendrá 4 vidas, las cuales perderá de una en una al colisionar con los enemigos o caer al precipicio, si el jugador pierde una vida este spawneará en el checkpoint alcanzado, si el jugador pierde todas las vidas saldrá el texto de GameOver y empezará de cero el nivel.

El jugador podrá moverse por el entorno 2D con ayuda de las teclas asignadas a continuación;

→ Teclas “A” / “D”: Moverán al jugador de derecha e izquierda

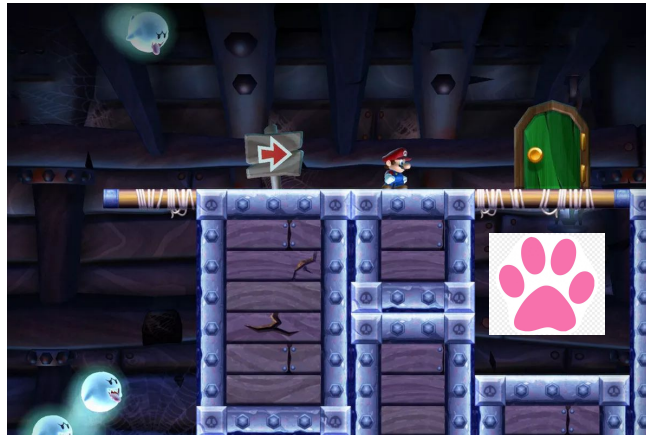
→ Tecla Space: Salto del jugador

→ Tecla “E”: Ataque Melee

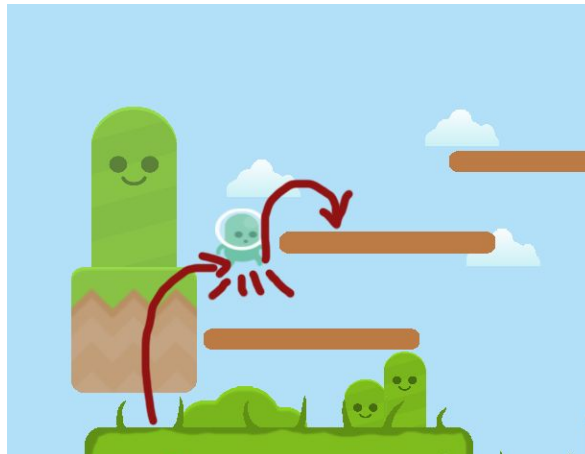
→ Tecla “C”. Deslizarse

El jugador, además tendrá algunas mecánicas especiales que se explicaran a continuación;

1. *Recolección de “Patitas de Gato”: El jugador podrá recolectar patas de gato que serán coleccionables para el juego en general, se encontraran en diferentes puntos de cada nivel. A continuación se muestra una imagen para visualizar de forma más clara como en qué sitios se encontrarían estas “Patitas de Gato”*



2. *“Salto Gatuno”: El jugador podrá hacer un salto gatuno que en realidad es un salto normal, este le permitirá saltar a diferentes plataformas para alcanzar su objetivo, como se muestra a continuación:*



3. *“Ataque de garras”:* El jugador podrá utilizar el ataque de garras que hará daño a los enemigos cuerpo a cuerpo. Si se encuentran dos enemigos juntos hará daño a los dos con el mismo porcentaje.

Checkpoints:

El sistema de CheckPoints estará basado en que el jugador llegue a diferentes puntos del juego, los cuales al llegar se guardará la posición del jugador en ese punto y al momento de que posteriormente pierda una vida se spawneará en el último checkpoint alcanzado. Estos se encuentran en diferentes puntos del nivel, los cuales el jugador al colisionar con ellos guardará sus atributos como la posición, vida, y score.

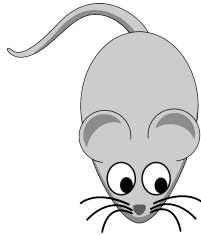
Power Up's y Vida del jugador:

El juego además tendrá un sistema de power ups, los cuales puede recolectar el jugador al colisionar con ellos, a continuación se muestran los power ups que aparecen en los mapas:

1. *Sobresillo Gatuno:* Este sobre le dará una invulnerabilidad de 5 segundos al jugador, esto quiere decir que al momento de colisionar con el Sobresillo Gatuno los enemigos no podrán hacerle daño, pero si el jugador cae a un precipicio este lo respawnea en el anterior checkpoint alcanzado.
2. *Bolas de estambre:* El jugador como vida tendrá 3 Bolas de estambre que irá perdiendo al momento de colisionar con los enemigos o caer a un precipicio. A lo largo del mapa podrá encontrar en diferentes puntos más bolas de estambre para subir su vida. A continuación se muestra un ejemplo de cómo pudiesen ver estas Bolas de estambre.



3. **Ratones:** El jugador podrá recolectar ratones a lo largo del mapa, los cuales servirán como score del juego, sumando 1 cada vez que tome un ratón al contador. Estos estarán estáticos y posicionados a lo largo del nivel. A continuación se muestra cómo se verían.



Enemigos del juego:

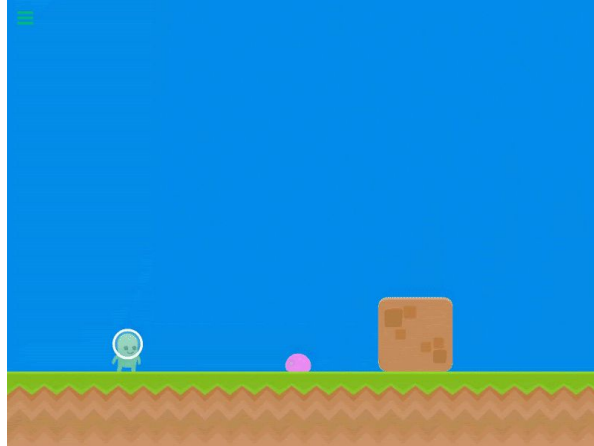
Existirán diferentes enemigos a lo largo de los niveles, a continuación se explican cuales son:

1. **Spray Anti-Gatos:** Este spray no tendrá movimiento, será un objeto estático dentro del nivel, se encontrará en varios puntos del mapa y su intención es sprayer a los gatos que se crucen en el camino del agua, el agua la lanzará hacia la izquierda y tendrá una distancia de alcance para hacer daño, y hará la acción de lanzar el spray cada ciertos segundos del juego. El jugador al ser alcanzado por este spray dañará su salud quitándole 1 vida. A continuación se muestra una imagen del spray en acción.

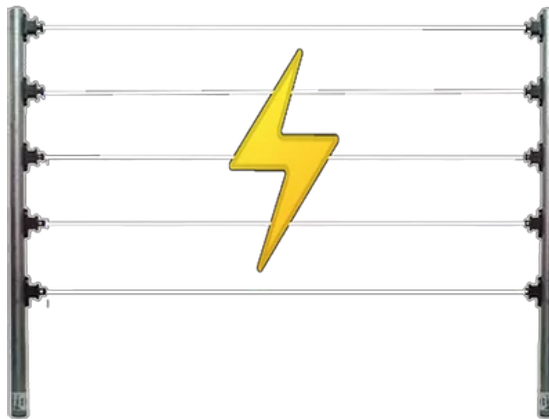


2. **Perro Guardián:** Este tipo de enemigo se encontrara patrullando una cierta zona de derecha a izquierda haciendo un efecto de ping pong. Si el jugador colisiona con este

enemigo le quitará una vida. Además el jugador al atacar podrá matar a este perro guardián. A continuación se muestra un ejemplo del patrullaje del enemigo.



3. *Cerca eléctrica: La cerca eléctrica estará estática, habrá una en diferentes puntos del mapa, está cerca estará constantemente prendiéndose y apagándose, si el jugador toca cuando esta prendida le quitará una vida. A continuación se ve un ejemplo de cómo podría verse.*

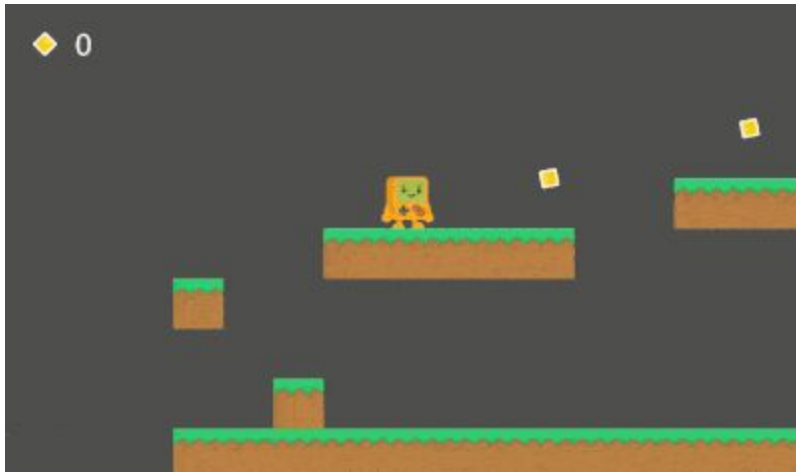


Plataformas:

Las plataformas que estarán dentro del juego son:

1. *Plataformas estáticas: Estas estarán de forma estática en el nivel, el jugador podrá subir a ellas con saltos, además de que si está el jugador en la parte de abajo de la*

plataforma y da un salto podrá subir a la plataforma. A continuación se muestra un ejemplo de esta plataforma.

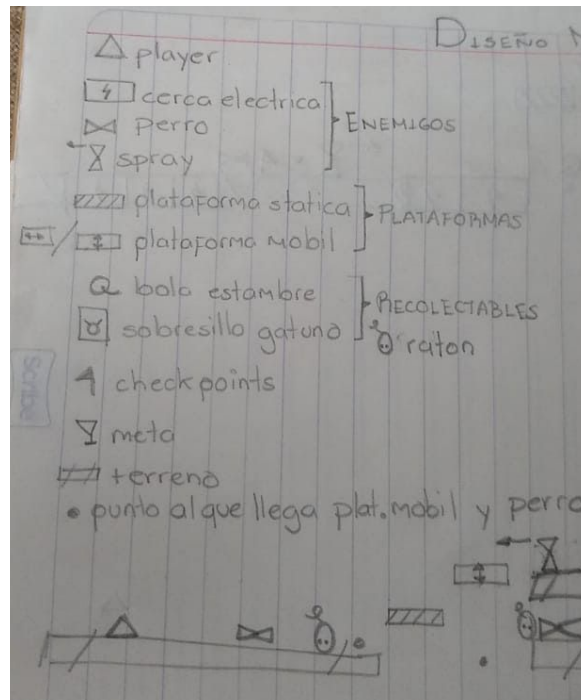


2. Plataformas móviles: Este tipo de plataformas se encontraran en constante movimiento. El jugador podrá saltar a ellas para poder trasladarse a el lugar determinado de la plataforma. A continuación se muestra un ejemplo.

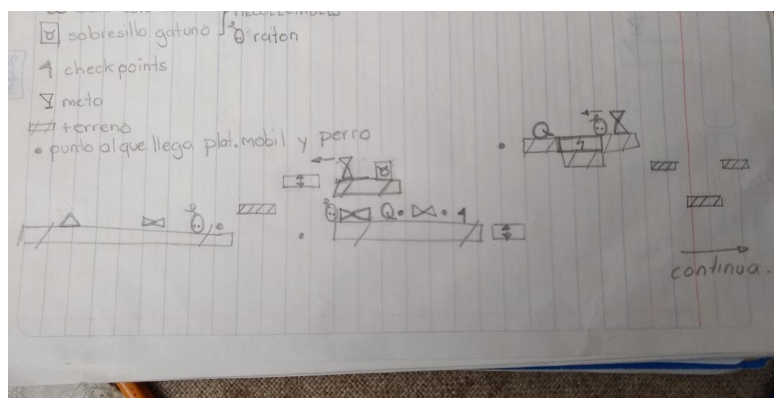


Diseño del nivel:

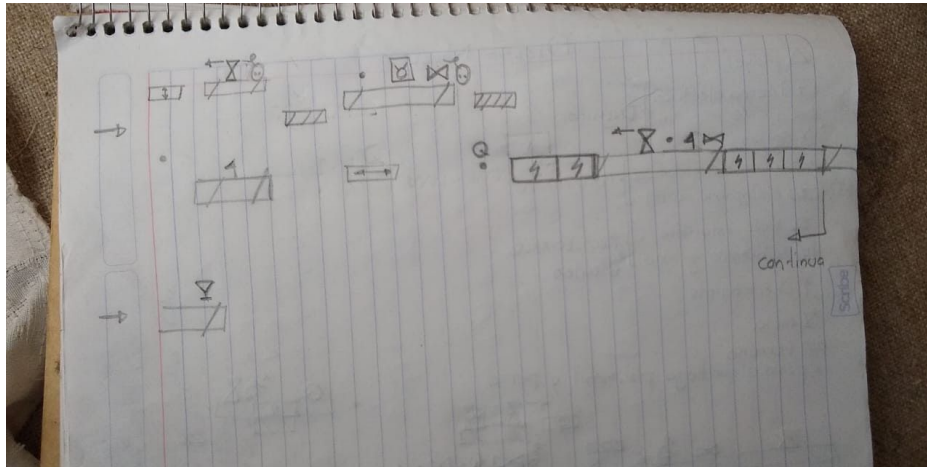
A continuación se muestra el diseño del nivel a lápiz y papel:



Diseño del nivel - Elementos del juego



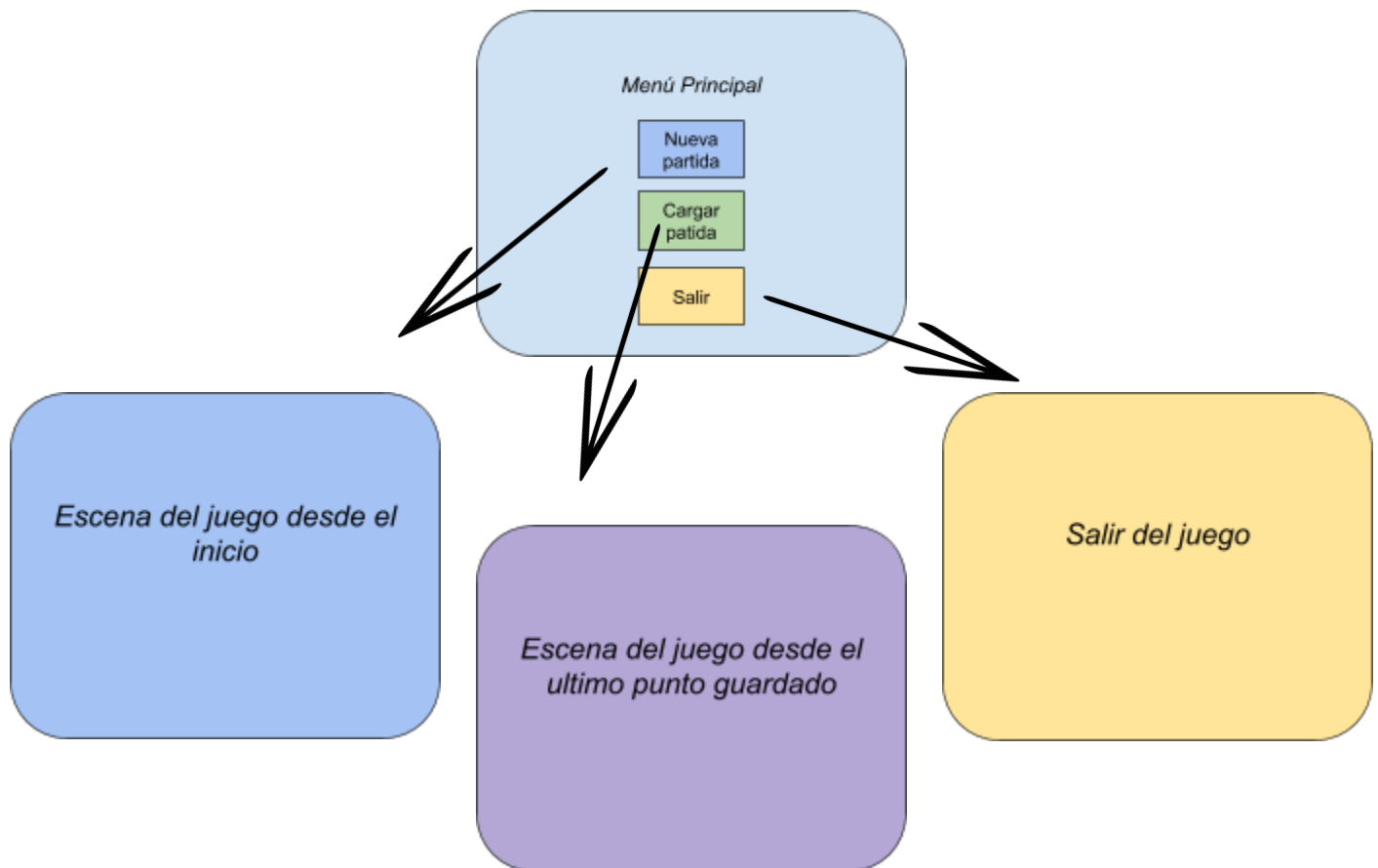
Diseño del nivel - Nivel 1, primera parte



Diseño del nivel - Nivel 1, segunda parte

Interfaz:

El jugador además podrá interactuar con el menú de pausa y menú principal con ayuda del mouse. El menú principal contará con 3 opciones (se pueden agregar más) las cuales serán “Nueva Partida”, “Cargar Partida” y “Salir”, en donde si el jugador da click al botón de Nueva Partida el juego iniciara en el punto inicial del juego, si el jugador da click al botón de Cargar Partida se abrirá la escena del juego pero en el último checkpoint tomado, y por último si da click en el botón de Salir, este lo sacara del juego. A continuación se muestra un diagrama de los diferentes niveles de la interfaz



Estilo de Arte:

Estilo de arte Cartoon, a continuación se muestran algunos ejemplos:





[Hoja de ruta del desarrollo/Lanzamiento:](#)

Plataforma objetivo: PC