

Misión: define tu videojuego

Within

- **Las características del juego (escenarios, personajes):**

Personaje: Lázaró.

El juego inicia en su casa, se despierta porque su brazalete empieza a darle instrucciones acerca de lo que debe de hacer para sobrevivir a una crisis inminente. Lázaró tendrá armas e iniciará con un cuchillo, para después salir a defender su ciudad.

Al salir, descubre que hay un montón de demonios en las calles, por lo tanto tiene que matar a la mayor cantidad de enemigos para cruzar la ciudad. El juego va a ser un platformer clásico, tomando inspiración de juegos como el primer Mario, Shovel Knight y Castlevania clásico. En otras palabras, el juego será en 2D, el personaje tendrá la habilidad de moverse a la izquierda, derecha, saltar y usar un arma. De dinámicas, tendremos que el personaje podrá moverse de izquierda a derecha mientras salta, usar su arma mientras se mueve y usar el arma mientras salta, además de hacer combinaciones de ataques como en Super Smash Bros o Street Fighter. El movimiento del juego será horizontal, la pantalla se mueve con el personaje. Esto dará la sensación de que el héroe se mueve a la derecha cuando en realidad la pantalla lo mantiene ligeramente a la izquierda o derecha para que la cámara sea dinámica.

Los escenarios serán al principio en su casa y después pasará a recorrer la ciudad.

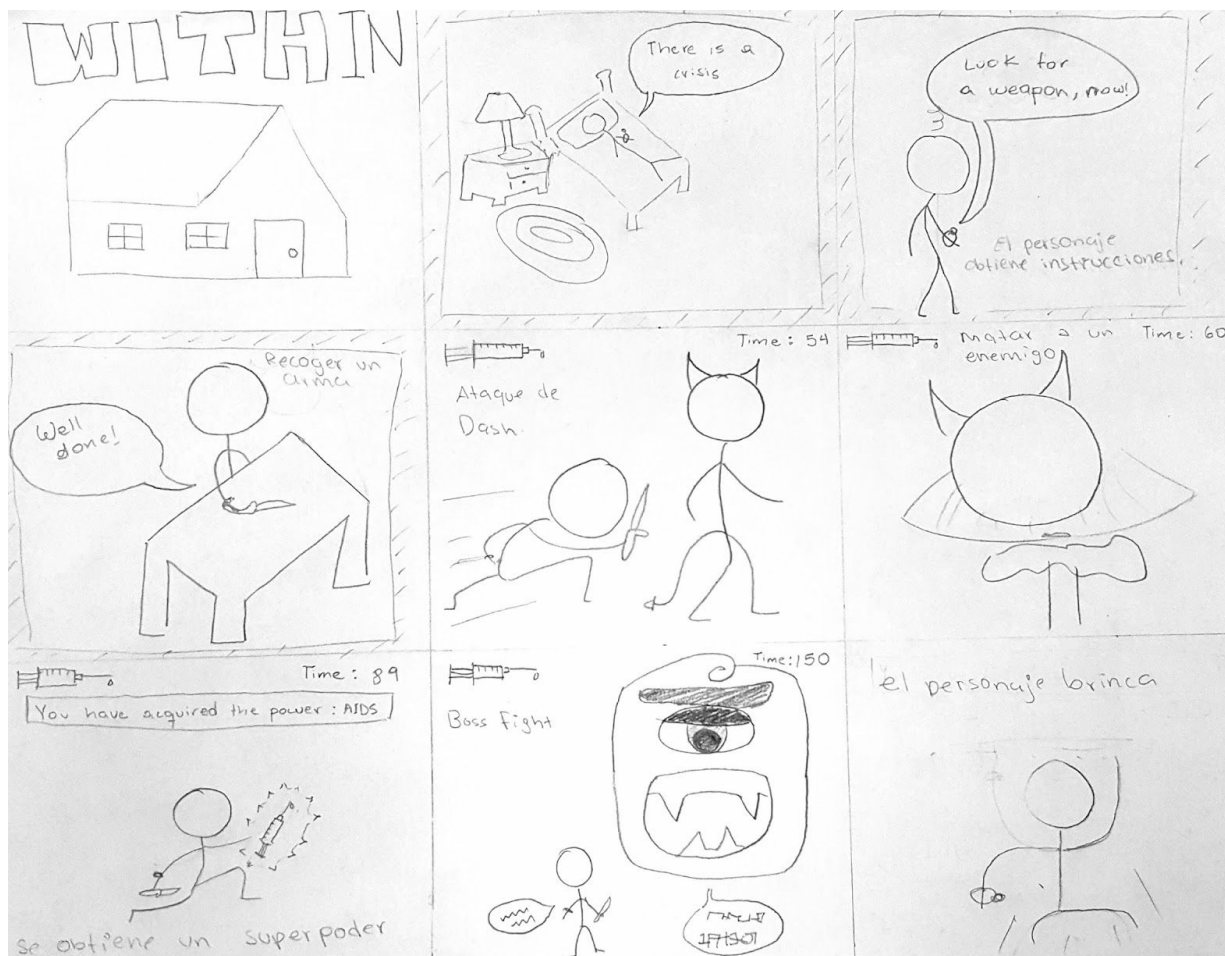
Características: Juego 2D, 32 bits, metroidvania.

Tendremos una pantalla parecida a la siguiente:



<https://i.ytimg.com/vi/kAc3DLLyEZA/hqdefault.jpg>

- StoryBoard



- El modo de juego (jugabilidad)

El personaje se moverá con las flechas: izquierda, derecha, agacharse. Habrá dos teclas de acción, la "c" y la "x", una para atacar y otra para habilidad especial. Saltará con espacio.

El personaje puede matar a los enemigos con armas blancas.

Habrá jeringas regadas a través del juego para regenerar su vida.

Cada nivel será dividido por bosses.

La vida del personaje se reducirá cuando lo ataque un demonio.

- Las reglas que aplican en el juego

El jugador tendrá una barra de vida y cuando le hagan daño, ya sea un enemigo u obstáculo, va a perder parte de su vida. Si la vida llega a 0, entonces es Game Over y el jugador tendrá que empezar el juego de nuevo. Queremos implementar simulaciones de leyes básicas de física como gravedad y momento. Sobre diversos objetos y todos los npcs, enemigos y el personaje principal. Para avanzar a la siguiente zona no es necesario acabar con todos los enemigos. Se llega a la siguiente zona cuando cruzas todo el nivel horizontalmente sin perder tu barra de vida.

- **Los objetivos, metas y logros que el jugador obtendrá**

El objetivo general del juego es detener el apocalipsis para salvar a la gente matando al boss final. Habrá 3 niveles y el objetivo de cada uno es llegar con el Boss y derrotarlo para liberar de esa zona las almas atrapadas. Estos Bosses, al ser derrotados dejarán un arma nueva para que el jugador la pueda utilizar.

Habrá 2 bosses medianos y uno final. En total 3. Estos enemigos harán referencia a demonios conocidos, como Lucifer o la Bestia. Al derrotar el Boss final, las almas serán liberadas y los demonios desaparecen y así la Tierra volverá a ser como antes. Si muere en el intento, tendrá que volver a empezar desde el principio.

- **El género de tu juego, de acuerdo a Jonathan Harbour**

2D, Action, Adventure

- **Ejemplos de juegos que existen en el género y que son similares a tu juego**

18 de agosto de 2017
César Buenfil a01207499
Marcelo Schonbrun a01207573
David Pastor a01208025
Joaquín Herrera a01207504

Shovel Knight



<https://www.technobuffalo.com/wp-content/uploads/2014/02/shovel-knight-11.jpg>

Castlevania



<http://classicgamesblog.com/wp-content/uploads/2011/03/Castlevania-Gameplay.png>

The binding of isaac.



<https://www.playstation.com/en-us/games/the-binding-of-isaac-rebirth-psvita/>

- **Qué innovación tendrá tu juego, que los existentes no tienen**

Sistema de power ups que interactúan entre sí basados en enfermedades comunes.

- **¿Por qué la gente querrá jugar tu juego? ¿Qué es lo que lo puede hacer adictivo?**

Nuestro juego tiene muchos elementos y un estilo visual que se inspiran en juegos clásicos de los noventas, por lo que, ciertos jugadores se sentirán atraídos al juego por el factor de la nostalgia. Además, vamos a tener música propia compuesta por el gran y único Cesar “Linetes” Buenfil.

Lo que queremos lograr es usar adecuadamente el uso de Threads para que las mecánicas y dinámicas se sientan fluidas, además agregas dinámicas de combos, como Super Smash Bros. Si picas ataque y una flecha, queremos que se haga un ataque diferente para que las opciones de cómo jugar el juego sean infinitas. Con esto le crearemos al jugador la sensación que gana los niveles por sus habilidades y no por las armas poderosas del juego.

Brainstorm (15/08/2017)

RPG, como Shovel Knight, Castlevania.

¿Por qué te gusta jugar eso?

Trae recuerdos buenos: nostalgia. El arte va a ser atractivo.

18 de agosto de 2017
César Buenfil a01207499
Marcelo Schonbrun a01207573
David Pastor a01208025
Joaquín Herrera a01207504

La música será envolvente.
Resuelves problemas y son sencillos.
Los controles son sencillos.
Una satisfactoria y reconfortante jugabilidad.