**Concepto del Proyecto del Video Juego (Plat-Kill)**

**Miembros del Equipo de Desarrollo**

**Juan M. Castillo – Manuel S. Saleta**

# Idea General

# La idea general del juego ya fue descrita en la propuesta del proyecto. En este documento se abundara más a detalle con respecto a algunas de las características principales que formaran parte del juego.

Retomando lo que ya se ha planteado, el juego consistirá en un tirador en tercera persona. Los estilos de los personajes y las mecánicas que estén atados a estos serán un tanto caricaturescos, esto es que no serán muy realistas y constaran de muchos elementos ficticios. Básicamente los jugadores estarán envueltos en una especie de arena o coliseo en donde tendrán que eliminarse entre si y cumplir una será de objetivos, que serán definidos dependiendo del modo del juego, esto determinara quien es el ganador de la partida.

# Modos de Juego

Hasta la fecha hemos contemplado integrar en el juego un solo estilo de juego. Este estilo consiste en que los jugadores se eliminen entre sí para obtener puntos. Dentro de los mapas aparecerán objetos especiales que les permitirán a los jugadores obtener habilidades especiales.

* **Un solo Jugador:** Este modo de juego consistirá en que el jugador elimine a entidades controladas por el motor de AI del juego. Aplicaran todas las mecánicas antes descritas del estilo de juego.
* **Multi-Jugador:** En esta modalidad de juego, un máximo de cuatro jugadores podrán enfrentarse entre sí en un mapa cerrado.

# Mecánicas del Juego

Esta sección describe cómo será el estilo del combate que deberán dominar los jugadores para ganar las partidas.

El juego tendrá dos tipos de armas básicas: Las físicas, como son espadas, bates, entre otras. O de rango, que cambiaran entre pistolas modernas, a algunas futurísticas, a simple ballestas, o hasta cristales mágicos. Estas tendrán sus estatus de daño básico, que será modificado dependiendo de un estado del personaje que esto será mencionado más adelante.

Cada personaje del juego tendrá una barra de energía, llamada stamina. Esta barra determinara las acciones que podrá hacer un jugador. Las acciones que estarán atadas a esta barra son realizar saltos o embestidas que un jugador podrá realizar, también con esta se manejara que tanto un jugador puede correr, o moverse rápidamente a cualquier dirección para esquivar. Cada una de estas acciones tendrá un costo asociado, y los jugadores deberán saber administrar esta barra puesto que les permitirá moverse de forma más ágil en los mapas, y evadir ataques enemigos.

Adicionalmente incorporaremos algunos elementos clásicos de juegos de plataforma. Si un jugador logra caer encima de un enemigo, el enemigo perderá el control de su personaje durante un tiempo (este tiempo está por definirse más adelante) y también perderá un número fijo de vida.

# Estadísticas de los Personajes

* **Melee Power:** Esta estadística aumentara el daño que realiza un jugador con armas de cuerpo a cuerpo (espadas, cuchillos, etc.).
* **Range Power:** Esta estadística aumentara el daño que realiza un jugador con armas de distancia (pistolas, arcos, etc.).
* **Stamina:** Esta estadística determinara que tan rápido se regenera la barra de stamina de cada jugador.
* **Speed:** Este manejara la velocidad de movimiento base de los jugadores.
* **Defense:** Su función es disminuir el daño que recibe un jugador de armas de rango y de cuerpo contra cuerpo.
* **Life:** Determina la cantidad de “hit points” o vida que tendrá un jugador.