**Protege del saqueo**

Nos ubicamos dentro de un centro comercial. Dentro del cual se encontrarán estantes y productos que podemos encontrar en cualquier centro comercial, como papel de baño, televisiones, etc.

La vista será en tercera persona (desde arriba) donde la cámara nos vaya siguiendo dentro del escenario (scrolling).

Con lo que respecta a los escenarios serán parodias de algunos de los más conocidos centros comerciales de México como: “Ahorrera”, “Otso”, entre otros; esto, con el fin tener un poco más de empatía con nuestros jugadores a través de un lugar “conocido” para ellos, siempre haciéndolo de manera respetuosa indicando que nuestro único fin no es más que entretener y sin hacer alusión explícita a marcas.

**Personajes**

**Guardia de Seguridad**

El personaje principal será un guardia de seguridad, es decir, se distinguirá del resto debido a su particular ropa negra y azul. Este personaje tiene la posibilidad de portar armas, inicialmente una macana, pero puede, hacer uso de ciertos productos dentro del centro comercial y obtener mejoras en el transcurso del juego, su objetivo principal será proteger la mercancía de los saqueadores.

**Saqueadores**

Los enemigos de nuestro personaje principal serán los saqueadores, tendrán como característica visual principal el uso de paliacates de diversos colores, su objetivo es entrar a la tienda y robar todas las pertenencias de la tienda, las cuales serán protegidas por nosotros, y podrán responder a nuestros ataques lanzando objetos (piedras) o intentar golpearnos.

**Jugabilidad**

El modo de juego será únicamente de un jugador (single player), donde el usuario controla al personaje principal con las flechas del teclado. El usuario puede mover libremente al personaje principal por toda la pantalla y puede hacer uso de las armas con la barra SPACE.

Durante el tiempo de juego, aparecerán nuevas armas en el suelo, como piedras y mejores lanzas, que el personaje puede recoger con la letra ‘s’ del teclado.

**Reglas**

1. El jugador principal puede moverse libremente por la pantalla

2. Para derrotar a un saqueador es necesario 3 golpes.

3. Para recoger un arma y reemplazar la actual, el usuario debe presionar s

4. El número de tiros con cada arma está limitado excepto la macana.

5. El juego termina cuando el personaje principal es alcanzado por alguno de los ataques de algún saqueador o su tienda queda totalmente vacía.

**Objetivo**

El objetivo del juego es sobrevivir a la mayor cantidad de oleadas de saqueadores las cuales comienzan con 20 e irán aumentando de 10 en 10.

**Género**

Este juego pertenece al género de Action / Arcade de acuerdo a lo definido por Jonathan Harbour

**Juegos similares**

Existen muchos juegos arcade en máquinas que internet son similares a este, como por ejemplo Time Crisis, House of the Dead, Bush Shoot-Out, entre otros. También se parece a Berzerk, porque el usuario huye de los enemigos, pero también debe tratar de matarlos antes de que lo maten y se mueve por toda la pantalla para tratar de conseguir su objetivo.

En términos generales, es parecido a todos los juegos de arcade en los cuales la misión se basa en eliminar la mayor cantidad de enemigos, donde el usuario/personaje principal tiene que huir y matar a los enemigos que se van presentando en la pantalla de juego.

**Innovación**

Lo diferente en este juego, es la temática social a la cual busca parodiar y concientizar como lo fueron los trágicos sucesos que ocurrieron en el país al principio de año 2017.

Dado el riesgo de que el tiempo pase y la gente se olvide de estos suceso, hemos decidido agregar un prólogo animado, muy similar a la narrativa que podemos encontrar dentro de Far Cry Blood Dragon, que nos vuelva a situar en el contexto de un evento conocido como gazolinazo.

**¿Por qué querrán jugar tu juego y que puede hacerlo adictivo?**

Basado en la observación realizada a jugadores casuales (objetivo en el mercado) con respecto a sus hábitos de consumo y encuestas, logramos concluir que al situarlos en la idea y temática innovadora, a través de una buena narrativa y contexto de la situación, es posible causar un gran lazo de empatía, el cual en su derivaría en la necesidad de compartir y querer jugarlo con amigos,buscando así superar los récords propios y de amigos, tal y como hemos sido testigos a través de los años que es la mecánica de “competencia” dentro de los centros de recreación tipo arcade.