GateCrasher

Documento de diseño

Sick My Duck Industries Inc

**Contenido**

[**Introducción** 2](#_Toc527408753)

[**Concepto del juego** 2](#_Toc527408754)

[**Características principales** 2](#_Toc527408755)

[**Género** 2](#_Toc527408756)

[**Propósito y público objetivo** 3](#_Toc527408757)

[**Jugabilidad:** 3](#_Toc527408758)

[**Estilo visual:** 3](#_Toc527408759)

[**Alcance** 3](#_Toc527408760)

[**Mecánicas de juego** 3](#_Toc527408761)

[**Jugabilidad** 3](#_Toc527408762)

[**Flujo de juego** 3](#_Toc527408763)

[**Personajes** 3](#_Toc527408764)

[**Movimiento y físicas** 3](#_Toc527408765)

[**Interfaz** 4](#_Toc527408766)

[**Diagrama de flujo** 4](#_Toc527408767)

[**Menú principal** 4](#_Toc527408768)

[**Créditos** 4](#_Toc527408769)

[**Aquí hay que meter todas las pantallas que queramos hacer** 4](#_Toc527408770)

[**Arte** 4](#_Toc527408771)

[**Arte 2D** 4](#_Toc527408772)

[**Audio** 4](#_Toc527408773)

## **Introducción**

GateCrasher es un videojuego para navegadores en el que se le da la vuelta a los roles de personajes dentro de un videojuego; el jugador deberá elaborar diferentes estrategias utilizando como medio los habituales enemigos de un videojuego para entorpecer que el personaje principal del mismo logre su objetivo, que en este caso es atravesar un mapa hacia una meta.

**Concepto del juego**

Los protagonistas de GateCrasher, son personas recientemente fallecidas con un comportamiento vil en vida que aguardan en la cola para entrar al infierno, cuando se les presenta la oportunidad de irrumpir en la cola para entrar al cielo, aprovechándola sin miramientos; los protagonistas entran en el cielo y echa a correr por sus senderos para evitar ser capturados. Ante este error, los ángeles y seres del cielo tratarán de evitar a toda costa que los invasores surquen las nubes y se salgan con la suya. Ambientado en diferentes tipos de cielo (cristiano, el olimpo, etc.), el jugador deberá colocar los enemigos, que en este caso serán ángeles y seres mitológicos, en la cuadrícula que conformará el mapa. Estos enemigos deberán entorpecer el paso del personaje principal, evitando que llegue a la casilla de meta. Una vez colocados los enemigos, se reproduce la partida que no tendrá interacción alguna.

**Características principales**

* Rápido. Las partidas se desarrollan en períodos de tiempo muy cortos, debido a que lo que prima es el aprendizaje de las mecánicas y la elaboración de la estrategia, por medio de jugar muchas partidas.
* Táctico. El jugador deberá encontrar las estrategias óptimas para ganar la partida y conseguir una buena puntuación.
* Es necesario jugar varias veces para comprender el funcionamiento del juego y el recorrido que realizan los personajes en el nivel.

**Género**

GateCrasher fusiona un videojuego tower defense con la apariencia de un metroidvania, manteniendo la perspectiva lateral de los mapas típicos de este género. El jugador deberá colocar estratégicamente sus armas y objetos para lograr el objetivo final, pero la apariencia y el desarrollo de la partida una vez se confirma la elección de la distribución de los enemigos es la de un metroidvania, es decir, vista lateral, con niveles laberínticos.

**Propósito y público objetivo**

En GateCrasher dar la vuelta al género de los metroidvania, jugando con las mecánicas de un tower defense sin perder la apariencia del género, creando una vertiente diferente dentro del género, y además, se pretende buscar la comicidad en la historia introductoria; pese a que no tiene excesivo peso narrativo sobre las mecánicas, se busca que la premisa del juego sea distinta y divertida.

Está enfocado a los fans del género que buscan experiencias diferentes y a personas que disfruten juegos de estrategia muy dinámicos en los que el jugador se tenga que implicar y aprender tácticas.

**Jugabilidad**

Cada uno de los niveles es un mapa que uno o varios protagonistas controlados por inteligencia artificial tratarán de cruzar; el objetivo es detenerlos situando diferentes enemigos y objetos (trampas, torretas, obstáculos) por todo el mapa. Se prioriza que los protagonistas no terminen el recorrido, pero además el jugador obtendrá más puntos si consigue combinar las habilidades de los enemigos de forma que se potencien los efectos de los mismos. En **GateCrasher**, en contraposición a otros videojuegos tower defense, no colocamos nuestras unidades de defensa en tiempo real, sino que nuestra estrategia debe ser planeada antes de pulsar al botón de comenzar; dicha estrategia se aprenderá a base de repetir el mismo nivel, probando diferentes estrategias y combinaciones de objetos y enemigos.

**Estilo visual:**

* Formas sencillas. La estética no será recargada; estará conformada por formas simples y redondas, buscando que no resulte en absoluto agresivo.
* Colores vivos y estética *cartoon*. De esta forma se potenciará el atractivo visual del videojuego y se reforzará la comicidad del mismo, haciéndolo entrañable y amigable al jugador a la vez que atractivo.

### **Alcance**

Con **GateCrasher** se busca sentar las bases de un videojuego al que se le pueden añadir cantidad de niveles y contenidos adicionales de forma sencilla y, además, hacerlo jugable para varios tipos de plataformas, llegando así a más jugadores.

## **Mecánicas de juego**

### **Jugabilidad**

### **Flujo de juego**

### **Personajes**

### **Movimiento y físicas**

## **Interfaz**

### **Diagrama de flujo**

### **Menú principal**

### **Créditos**

### **Aquí hay que meter todas las pantallas que queramos hacer**

## **Arte**

### **Arte 2D**

### **Audio**

### 

Ideas: En vez de un personaje que se cuela al cielo hay muchos. En el mismo nivel puede haber más de un personaje avanzando -> Tipos de personaje y líneas temporales (robots, guerreros, pizzeros, etc.)