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** se propone 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**

#### **Niveles.** El juego se compone de diferentes niveles (para el propósito actual se realizarán tres niveles con diferentes dificultades). Cada nivel se compone de un mapa con un punto de inicio y una meta, uno o varios protagonistas con diferentes habilidades que recorrerán el mapa hasta la meta (siempre intentando seguir el mismo objetivo) y una cantidad de puntos que el jugador podrá gastar en colocar diferentes objetos y enemigos por la cuadrícula.

**Objetos y enemigos.** En cada nivel se ofrecerán una serie de tipos de enemigos y objetos que el usuario puede colocar, y una cantidad máxima de ellos. Cada uno tiene un coste de puntos, por tanto no será posible colocar todos los que se le ofrecen al jugador en la mayoría de los casos. Por ejemplo: un nivel puede ofrecer al usuario 10 puntos, y tres tipos de enemigos con diferentes costes (1, 3 y 5). Si el usuario coloca dos enemigos de coste 5 ya no podrá colocar ningún otro.

Cada objeto/enemigo tiene unas propiedades diferentes, y un rango de acción, es decir, una torreta disparará solo de manera horizontal y tendrá un alcance de dos casillas, mientras que una trampa solo se activará cuando el jugador se encuentre sobre la misma casilla en la que está colocada.

Los enemigos y objetos se detallarán más adelante.

#### **Personajes protagonistas.** En cada nivel aparecerán protagonistas con diferentes habilidades y vida máxima, que recorrerán el mapa desde el punto de inicio hasta el punto final, que se calculará mediante un algoritmo A\* que se realizará antes de comenzar la partida, por tanto siempre será el mismo, con el objetivo de que el jugador aprenda estas rutas y las utilice a su favor. Algunos objetos podrán desviar la ruta de los protagonistas (por ejemplo un trampolín que los impulsa hacia arriba) y por tanto estos recalcularán su ruta de forma automática.

#### **Dificultad.** En **GateCrasher** la dificultad es un factor determinante. Se trata de un juego, que incluso en los niveles más básicos tiene una dificultad elevada, ya que el objetivo es que el jugador repita el nivel hasta que encuentre una estrategia adecuada. Aún así la curva de dificultad será creciente según avancemos niveles, y se incrementará utilizando los siguientes factores:

* **Número de personajes protagonistas:** En los niveles más sencillos solo habrá un personaje que intentará llegar a la meta, por lo que será más fácil pararlo. A medida que aumente la dificultad, irá aumentando el número de personajes que debemos detener.
* **Habilidades de los personajes protagonistas:** Cada personaje tendrá una serie de habilidades que utilizará para llegar hasta la meta. Por tanto, un personaje que solo avance será más sencillo que un personaje con escudo que paré los proyectiles que vienen de frente.
* **Cantidad de puntos disponibles:** Cada nivel ofrecerá una serie de puntos que el jugador puede gastar en colocar sus defensas. Cuántos más puntos se ofrezcan al jugador, más tropas podrá colocar, y por tanto más fácil será el nivel.
* **Enemigos y objetos que se ofrecen al jugador:** El jugador dispondrá de una serie de tipos de tropas que puede colocar, además de una cantidad máxima por cada tipo. Por tanto un nivel puede obligar al jugador a defender con las tropas más básicas u ofrecerle algunas más poderosas, variando así la dificultad.
* **Disposición del nivel:** La propia disposición del nivel variará la dificultad del mismo, ya que un nivel con diferentes rutas para llegar a la meta dificultará que deduzcamos el recorrido de los protagonistas.

#### **Velocidad.** Una característica esencial del juego es la velocidad a la hora de reproducir el nivel. Es decir, el usuario puede tomarse todo el tiempo que quiera para colocar sus defensas, pero una vez le de a Reproducir la interacción acabará y la reproducción del nivel será muy rápida y vistosa, para que sea atractiva para el jugador.

### **Flujo de juego**

### **Personajes**

### **Movimiento y control**

## **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.)