Tecnológico de Monterrey

TC2005B: Construcción de software y toma de decisiones

Idea general del juego a realizar

OVERCLOCKED

Equipo BotRunners:

- Diego Córdova Rodríguez, A01781166
- Lorena Estefanía Chewtat Torres, A01785378
- Eder Jezrael Cantero Moreno, A01785888

ELEVATOR PITCH

Overclocked es un **roguelite de acción en 2D** donde encarnas un robot en una competencia de robótica. **Explora** mapas generados de forma **aleatoria**, derrota rivales mecánicos en **combate cuerpo a cuerpo o a distancia** y encuentra el botón que activa la sala del **jefe final**.

Cada victoria te otorga **experiencia para subir de nivel** y desbloquear 1 de 3 **mejoras aleatorias** para potenciar tus estadísticas de **salud, fuerza, resistencia o habilidades de movimiento**. Al completar cada uno de los 3 niveles, desbloqueas **armas permanentes** para mejorar tu tiempo **record**.

¿Tienes la habilidad para convertirte en el robot definitivo?

GÉNERO DEL JUEGO

Overclocked es un **roguelite 2D** con elementos **arcade, de acción, exploración** y progresión por mejoras permanentes y aleatorias.

Generación aleatoria

Cada nivel se genera de forma aleatoria y se compone de pequeñas salas rectangulares con enemigos y obstáculos.

Sistema de estrategia de combate

Los jugadores pueden decidir la forma en la que se acercan a los enfrentamientos, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia.

Sistema de progresión por experiencia

Si el jugador derrota suficientes enemigos sube de nivel y desbloquea 1 de 3 mejoras aleatorias.

Enfoque competitivo

El juego muestra un cronómetro para el tiempo en el que el jugador completa el juego.

ELEMENTOS ROGUELITE

1.- Generación aleatoria

Cada nivel se genera de forma aleatoria y se compone de pequeñas salas rectangulares con enemigos y obstáculos.

Cada nivel cuenta con un minimapa para guiar al jugador

PRIMEROS BOCETOS - NIVELES

Bocetos de salas iniciales del nivel 1:

- Tutorial de movimiento
- Tutorial de salto
- Tutorial para agacharse
- Tutorial de combate cuerpo a cuerpo.

Letreros para guiar al juagador

Primer boceto de Interfaz de usuario

Salas de tutorial antes de empezar el juego

ELEMENTOS ROGUELITE

EL JUGADOR DEBE AVANZAR HACIA LA PUERTA

ELEMENTOS ROGUELITE

SI HAY ENEMIGOS, EL JUGADOR NO PUEDE REGRESAR

SI HAY ENEMIGOS, EL JUGADOR NO PUEDE AVANZAR

ELEMENTOS ROGUELITE

ELEMENTOS ROGUELITE

ELEMENTOS ROGUELITE

2.- Curva de dificultad dinámica

La dificultad del juego se ajusta de acuerdo al nivel actual del juego, modificando la salud y daño de los enemigos.

Nivel 1 - +0% de salud, +0% de daño
Nivel 2 - +10% de salud, +10% de daño
Nivel 3 - +20% de salud, +15% de daño

Nota: Estos parámetros de vida pueden ser ajustados al desarrollar el videojuego.

ELEMENTOS ROGUELITE

3.- Recompensas permanentes

Al derrotar el jefe de cada nivel, se desbloquea un arma permanente:

- **Nivel 1: Llave de acero**
- **Nivel 2: Pistola láser lenta**
- **Nivel 3: Pistola láser rápida**

Estas recompensas se desbloquean de forma permanente para todas las partidas del jugador.

4.- Recompensas temporales

Al subir de nivel, el jugador puede desbloquear 1 mejora:

- **+10% Salud**
- **+10% Ataque**
- **+10% Defensa**
- **Doble salto**
- **Esquivar (dash).**

Estas recompensas se mantienen en la partida hasta que el jugador gane o pierda.

MECÁNICAS - CONDICIONES

Si encuentras la sala del jefe final y **no has presionado el botón** para abrirla, **no puedes entrar**.

Si mueres (tu vida llega a 0)

- **Mantienes tus armas desbloqueadas** ✔
- **Se reinician tus estadísticas (salud, ataque, defensa, habilidades)**
- **Reinicias el juego desde el 1er nivel** RESET
- **Se reinicia el contador de tiempo** 🕐

MECÁNICAS - CONDICIONES

La barra de experiencia inicia con un total de 0/100 puntos. Cada vez que el jugador aumenta de nivel, se requieren de 15 puntos adicionales. Ejemplo:

- **Nivel 0: 100 puntos para subir de nivel**
- **Nivel 1: 115 puntos para subir de nivel**
- **Nivel 2: 130 puntos para subir de nivel.**

El nivel máximo que puede alcanzar el jugador es el 10.

Si derrotas enemigos obtienes experiencia:

- **Robot normal: +10% de experiencia**
- **Robot pesado: + 20% de experiencia**
- **Robot aéreo: +15% de experiencia**
- **Jefe final: +100% de experiencia**

MECÁNICAS - CONDICIONES

Si completas el **1er nivel**, obtienes el arma **Llave de acero**

Si completas el **2o nivel**, obtienes el arma **Pistola láser lenta**

Si completas el **3er nivel**, obtienes el arma **Pistola láser rápida**

Estas armas se desbloquean de forma permanente para todas las partidas del jugador.

Adicionalmente, cada nivel obtienes una **única** poción que cura el 50% de tu salud.

REGLAS Y MECÁNICAS BÁSICAS

MOVIMIENTO

El jugador puede moverse con W, A, S, D

Adicionalmente, el jugador puede desbloquear la habilidad de esquivar (dash) a lo largo de la run.

REGLAS Y MECÁNICAS BÁSICAS

COMBATE

COMBATE CUERPO A CUERPO:
El combate melee tendrá un rango corto, tendrá un botón de acción predeterminado.

COMBATE A DISTANCIA:
El combate a distancia será desbloqueado al completar el segundo nivel, empezando con un arma laser semiautomática. Esta arma será reemplazada al completar el ultimo nivel por un arma de repetición. De igual forma, se tiene un botón de acción predeterminado.

*El **ataque, salud** y la **defensa** pueden mejorarse conforme se suba de nivel, pero estas se reiniciarán en cada partida.

REGLAS Y MECÁNICAS BÁSICAS

COMBATE

Para seleccionar las armas/curación, el jugador puede usar los números 1, 2 y 3.

Arma cuerpo a cuerpo

Arma a distancia

Curación

Para interactuar con el objeto seleccionado, se debe presionar el click izquierdo del ratón.

REGLAS Y MECÁNICAS BÁSICAS

ENEMIGOS

El videojuego cuenta con 3 variaciones de enemigos:

- Robot normal: Salud y daño moderado
- Robot pesado: Salud y daño alto
- Robot aéreo: Salud y daño bajo

Estos enemigos se repiten por nivel y lo único que varía es su nivel de salud y daño.

ESTILO VISUAL

BAD ICE-CREAM

CELESTE

ENTER THE GUNGEON

FORAGER

MARIO BROS

BOMBERMAN

PALETA DE COLORES

Paleta de colores que usaremos para los diseños de los personajes, interfaz y escenarios en el videojuego.

URL a la paleta de colores
https://coolors.co/ff1053-6c6ea0-66c7f4-c1cad6-ffffff

ESTILO VISUAL

Se busca una paleta de colores claros entre blanco, gris, azul, rosa, rojo y morado.

- Estilo gráfico retro de 32 bits.
- Diseño minimalista.
- Todos los personajes y assets cuentan con bordes oscuros que resalten su silueta frente al resto del ambiente.

PRIMEROS BOCETOS

PROTAGONISTA: SKIPPY

BOCETOS INICIALES

DISEÑO FINAL

ANIMACIONES

PROTAGONISTA: SKIPPY

Idle

Caminar

Saltar

Agacharse

Atacar

ESTADÍSTICAS A RECOPILAR

ESTADÍSTICAS DE JUGADOR

- Tiempo de partida.
- Número de muertes.
- Enemigos derrotados.
- Número total de daño infligido y recibido.
- Número de partidas completadas.

El propósito de recopilar estos datos es exponerlos en un apartado de la página web como una tabla de estadísticas personajes y tabla de los 5 mejores tiempos para completar el juego.

VISUALIZACIÓN

- El jugador podrá ver sus estadísticas en texto y gráficas en el menú de **Estadísticas**

- El jugador puede ver su **tiempo de partida actual** en el **cronómetro** en la esquina superior derecha de la pantalla.

01:00

ALCANCE

Metas primordiales a atender en los sprints:

- 3 niveles
- 3 enemigos (y un jefe final)
- 3 armas
- 3 estadísticas: salud, daño y protección
- 2 habilidades de movimiento: Doble salto y esquivar (dash)

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

Equipo BotRunners:

- Diego Córdova Rodríguez, A01781166
- Lorena Estefanía Chewtat Torres, A01785378
- Eder Jezrael Cantero Moreno, A01785888