

# **MIKE ‘N JOE A LA CARGA**

## **Documento de Concepto**

**Versión 1.0.0**

**18/07/23**

**Eric Dumortier**

# 1. Visión General

## 1.1. Un Renglón

- Juego de género acción y subgénero Run and Gun con gráficos en 2D.

## 1.2. Un Párrafo

- Juego de género acción y subgénero Run and Gun con gráficos en 2D, donde nos desplazamos lateralmente por la pantalla, disparando a enemigos y esquivando sus proyectiles, luego de culminar los distintos niveles nos enfrentaremos al jefe final.

## 1.3. Características Principales

- Modo cooperativo.
- Vehículos.
- Distintas armas.

### 1.3.1. Característica Principal 1

- **Modo cooperativo:** Disfruta jugar con Mike y Joe en simultaneo junto a un compañero.

### 1.3.2. Característica Principal 2

- **Conduce vehículos:** Vive la adrenalina subiéndote a los distintos vehículos, tanques y helicópteros que encontrarás en el juego.

### 1.3.3. Característica Principal 3

- **Armas variadas:** Siéntete un experto combatiente utilizando desde navajas hasta armas de fuego y explosivos, además de algunas especiales para Mike o Joe.

## 1.4. Background

- Juego basado en el clásico Metal Slug, tanto por su género, humor, jugabilidad y detalle gráfico.

## 1.5. Audiencia y Tecnologías soportadas

- Orientado a jugadores en busca de acción intensa y dinamismo.
- Disponible sólo en plataforma Steam.

## 1.6. Historia

- Nuestros personajes se llaman Mike Castellano, un hábil combatiente y exmarine estadounidense, y quién lo acompaña es su antiguo compañero Joe Kerry, un hombre rudo y fortachón que lucha con un puro entre los dientes, deberán luchar contra una nueva organización terrorista que se hacen llamar “los macacos” que amenaza la seguridad mundial, ubicada en la selva colombiana, allí se asentaron bases para desarrollo de nuevas armas de guerra y nucleares. Esto es sólo el comienzo porque detrás de “los macacos” está el verdadero enemigo que es quién financia el proyecto y hasta allí debemos llegar en próximas entregas.  
¿Por qué nuestros personajes se comprometen con terminar con éste nuevo orden mundial?  
¡Pues por nada, el sólo hecho de volver a combatir a los malos y machacar un par de cráneos es pura nostalgia y diversión par ellos, a fin de cuentas, están retirados y aburridos!

## 1.7. Arte

- Debido a su estilo retro y nostálgico se decidió utilizar Pixel Art.

## 1.8. Música

- Música intensa, con ritmos rápidos y melodías dinámicas. Cambia en distintas situaciones del juego, por ejemplo, al enfrentarse a un jefe de nivel, acelerando más todavía el ritmo.

## 2. Gameplay

### 2.1. Objetivos

#### 2.1.1. Objetivo 1

- Derrotar a el poderoso jefe final luego de haber completado todos los niveles.

#### 2.1.2. Objetivo 2

- Obtener la mayor cantidad de puntaje posible.

### 2.2. Gameplay

- El jugador/es antes de empezar el juego puede escoger entre el personaje de Mike o Joe.
- El jugador/es debe moverse esquivando proyectiles enemigos.
- El jugador/es puede disparar en todas las direcciones posibles.
- El jugador/es puede saltar (salto simple) y agacharse.
- El jugador/es pierde la vida al vaciar su barra de energía por repetidos ataques enemigos, pero comienza desde el mismo lugar donde muere.
- El jugador/es consigue puntos derrotando enemigos.
- Los puntos sirven para comprar armas ocultas.
- El jugador/es posee una barra de habilidades especiales que se carga recogiendo power-ups y una vez cargada puede usarla cuando resulte más conveniente, ésta barra especial sólo dura 30 segundos.
- El jugador/es posee una barra para acceder a un vehículo especial, que lo ayudará a derrotar a los enemigos, una vez haya cargado la barra recogiendo power-ups.
- El jugador/es puede subirse a vehículos enemigos.
- El jugador/es no puede elegir dificultad de juego.
- El jugador/es puede utilizar teclado o joystick como dispositivo de entrada.
- El jugador/es puede guardar la partida, una vez finalizado el nivel, de lo contrario una vez salido del juego el nivel comienza desde el principio.
- El jugador/es podrá recorrer 4 niveles antes de finalizar el juego.
- Los niveles adquieren un grado más elevado de dificultad a medida que se avanza en el juego.
- Los niveles tendrán variedades de enemigos con distintos patrones de ataque.
- Los niveles tendrán elementos a destruir que nos obstaculizarán nuestro avance.

## 2.3. Elementos más importantes del Gameplay

- Habilidades especiales.
- Vehículos especiales.
- Armas.
- Enemigos.
- Power-ups.

### 2.4.1. Elemento 1

#### **Habilidades especiales de Mike y Joe.**

- **Mike:** Puede pedir un apoyo aéreo, limpiando toda la zona de enemigos hasta que su barra de habilidades vuelve a cero.
- **Joe:** Se llena de ira pudiendo arrasar con todo lo que se le cruce sin perder vida hasta que su barra de habilidades vuelva a cero.

### 2.4.2. Elemento 2

#### **Vehículos especiales de Mike y Joe.**

- **Mike:** Corvette Machine Gun, es un muscle car equipado con dos letales metralletas en su capot (gran poder destructivo pero poca resistencia).
- **Joe:** Harley Davidson Flame, es una motocicleta de ruta equipada con dos lanza llamas (gran poder destructivo pero poca resistencia).

### 2.4.3. Elemento 3

#### **Armas de Mike y Joe.**

- **Mike:**  
**Arma de cuerpo a cuerpo:** Navaja.  
**Arma principal:** Pistola Colt modelo 1902 calibre 38 (munición ilimitada).  
**Arma secundaria 1:** Fusil Colt M4.  
**Arma secundaria 2:** Fusil Heckler & Koch HK416 (mejora de M4).  
**Armas de explosión:** Granadas de mano.  
**Arma especial:** Lanzallamas.
- **Joe:**  
**Arma de cuerpo a cuerpo:** Machete.  
**Arma principal:** Revolver Colt Python (munición ilimitada).  
**Arma secundaria 1:** Winchester 1887.  
**Arma secundaria 2:** Escopeta con corredera Mossberg 500 MILS.  
**Arma de Explosión:** Granadas de mano.  
**Arma especial:** Lanzacohetes.

### 2.4.4. Elemento 4

### **Enemigos.**

- **Soldados rasos:** Algo torpes pero molestos.
- **Sargentos:** Inteligentes al momento de atacar.
- **Generales:** Dirigen los ataques desde los tanques.
- **Comandante Ríos:** Primer jefe a vencer, es un especialista en explosivos.
- **Comandante González:** Segundo jefe a vencer, es un hábil aviador.
- **Comandante Pérez:** Tercer jefe a vencer, nos atacará con artillería pesada.
- **Teniente Ramos:** Es nuestro jefe a vencer y quién dirige la organización en la selva colombiana, está resguardado en su bunker donde esconde un arma destructiva.

### **2.4.5. Elemento 5**

#### **Power-ups.**

- **Energía:** Frutas que nos tiran los monos.
- **Energía para la barra de habilidades:** Las encontramos como iconos en forma de rayos.
- **Municiones:** Las encontramos en distintas cajas que debemos romper.
- **Vehículos especiales:** Los encontramos como iconos en forma de llave inglesa.
- **Armas especiales:** Los encontramos como iconos en forma de explosión atómica.
- **Alargamiento de la barra de energía:** Las encontramos como iconos en forma de cruz verde (escasos).
- **Mejora de armas:** Los encontramos como iconos en forma de flecha ascendente, señalando a un arma.
- **Mejora de armas especiales:** los encontramos como iconos en forma de flecha ascendente, señalando una explosión atómica.
- **Mejora de habilidades** los encontramos como iconos en forma de flecha ascendente, señalando un rayo.

### **2.4. Justificación**

- Mike n' Joe a la carga, posee lo que los jugadores de juegos de acción en 2D esperan encontrar, correr, disparar, evitar obstáculos, añadiendo una interesante historia, con mecánicas de juego bien concretas y una posibilidad de manejar distintas armas y vehículos que nos dan paso a una gran jugabilidad. Además, es el comienzo de una saga, partiendo desde esta entrega tenemos un sinfín aventuras nuevas a desarrollar y la posibilidad de que cada entrega contenga nuevos elementos, para así darle frescura al juego.