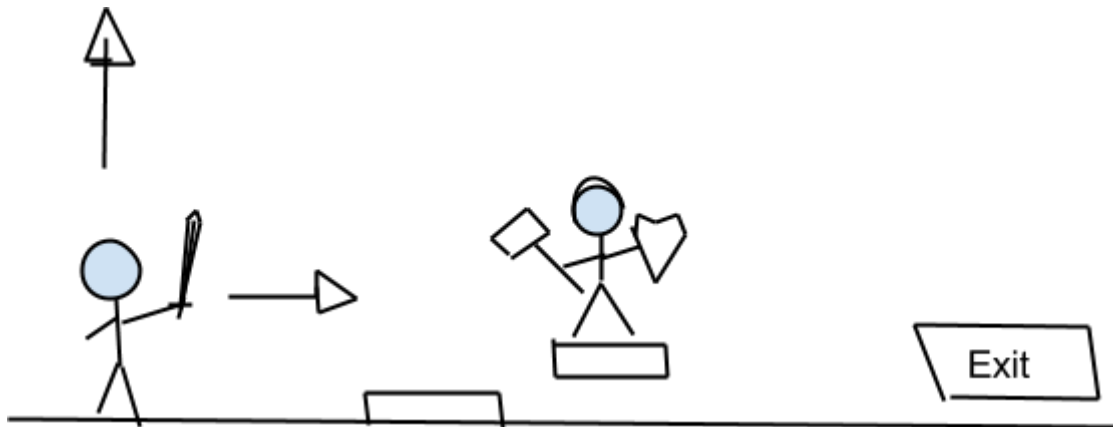


A Game For Arcade

Descripcion general

El juego es de estilo plataforma de aventura, en el cual nuestra curiosa personaje debe resolver los problemas de su diario vivir en la universidad, enfrentándose a dragones, microorganismos, magos, hadas y otros enemigos que tratarán de que nuestro querido amigo no cumpla su cometido(mas no ocurre así del todo, ya que este le agrega estos los efectos de fantasía para ponerle emoción a su día), pero como típico estudiante de ingeniería UC, no se dará por vencido, conseguirá armas y con su intelecto vencerá el día y no se quedará en la monotonía del diario vivir.

Este juego de plataforma posee un “screenscrolling” map que le permite al personaje desplazarse en dos ejes como en los clasicos juegos de plataformas.



Descripcion detallada

Concepto Básico

Este juego representa los desafíos que día a día debe enfrentar una alumna cualquiera de ingeniería UC para sobrevivir.

Historia de fondo

Una alumna común y corriente pasa sus días universitarios sin ningún traspié ni nada que lo incomode pero no es el caso de nuestro “pie-izquierdista”, todos los días son una aventura para este individuo que sufre de un síndrome muy peculiar, nuestra querida amiga sufre de alucinaciones causadas por el stress universitario.

Primel nivel

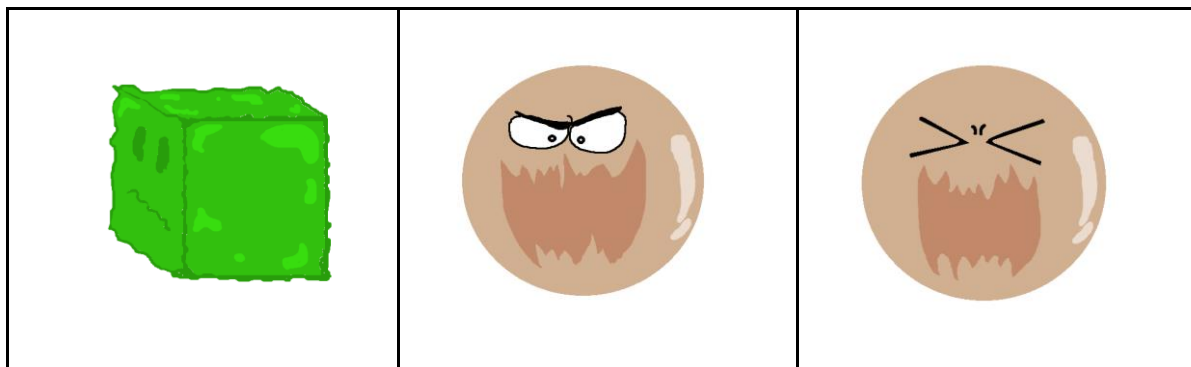
Este personaje inicia su día tratando llegar a tiempo a su primera clase, ya que se despertó tarde, pero está en contra del reloj, sólo tiene 30 minutos para lograrlo, de esta manera comienza su primer desafío, la ducha, para ello debe combatir con “Los Gármenes” con la ayuda del poderoso mazo que fue entregada por su progenitora, el legendario y místico “Sapón” (esto ocurre ya que gracias a la capacidad imaginativa puede transformar cualquier suceso en una gran aventura, como también se verá más adelante) .

Algunos elementos que aparecen en la etapa del baño:

Jabón	Jabón con burbujas	Mazo de Sapón	Mazo de Sapón golpeando
			

Los Gármenes

Slime	Burbuja	Burbuja Golpeada
-------	---------	------------------



Pero ese es sólo el inicio de la aventura, luego deberá luchar por subir a tiempo a la máquina deslizadora potenciada por magia, mejor conocida como “EL Metrus” y así pasar de nivel. Para continuar con otro gran desafío, combatir el hambre, para ello debe conseguir comida, se visualiza un mundo medieval donde debe cazar y derrotar al poderoso y succulento dragón. Después luchará con diferentes hadas o seres del sueño en una pradera que lo tentaran a dormir en clases, y así seguirán sus aventuras en el transcurso del día.

Objetivo

El objetivo principal del juego es lograr sobrevivir un día más de universidad, en el cual será necesario combatir con diferentes enemigos y conseguir los ítems necesarios para pasar cada “stage” dentro de la imaginación del personaje principal.

Gameplay

Pantalla de inicio

En la pantalla de inicio del juego aparecerá el logo y título del juego. Se podrán realizar 2 acciones en el inicio, las cuales serán empezar el juego desde el inicio o utilizar un código, el cual contendrá cuatro caracteres codificados, divididos en 2 partes.

Los primeros 2 caracteres indicaran el nivel el cual se jugará, estos caracteres serán elegidos de manera aleatoria.

Mientras que el tercer carácter estará asociado a un boolean, se escogerá la letra “d” como arbitraria. Si el código que se ingrese no posee esta letra en el tercer espacio, el código no se activará.

El cuarto carácter es para indicar el número de vidas, y su lógica seguirá el código ASCII asociado a esa letra, puesto que desde el carácter “e” hasta el carácter “z”, sus

códigos se encuentran entre 101 y 122. El último carácter tomará el código y le restará 100 para dar la cantidad de vidas.

Inicio del juego

Después de iniciar el juego o cargar una etapa. El jugador podrá ver una escena en donde se presentará la situación real del personaje y lo que este imagina.

Con respecto a lo anterior, si el jugador escoge la opción de iniciar desde el primer nivel, se mostrará una escena en donde el personaje tiene 30 minutos para llegar a clases, por lo que se irá a duchar y al comenzar a ducharse, verá los monstruos de la suciedad, que la atacaran y tomará el “mazo de Sapon” para enfrentarlos.

Después de que termine la escena correspondiente a cada nivel, el jugador podrá controlar al personaje.

El juego se desarrollara en un ambiente 2-D, en el cual la protagonista se moverá en 2 ejes (x-y). Y su objetivo en cada nivel es el de llegar hasta el final y derrotar al jefe correspondiente, todo en un tiempo específico, no superior a los 7 minutos.

Mientras el personaje avance por el nivel, este se encontrará enemigos y obstáculos relacionados a la aventura que éste imaginando, en estos momentos tendrá 2 opciones, las cuales serán evitar a los enemigos o atacarlos. Así en el nivel de baño, luchará contra monstruos que representen suciedad, y podrá “morir” al pisar charcos de lodo.

Para lograr derrotar a los monstruos, en cada nivel recibirá un objeto (también relacionado a lo que imagine). Este tendrá apariencia de algún objeto cotidiano imaginado como un arma para su aventura. En el primer nivel sería la barra de jabón, que se usará como mazo.

Los enemigos presentados en cada nivel, atacaran a la protagonista. Habrán por lo menos 2 enemigos distintos en cada nivel, los cuales atacarán de forma cuerpo a cuerpo o rango.

La interfaz en cada nivel contendrá los siguientes datos: Vidas restantes, el nivel en que se encuentra, el porcentaje de avance en el nivel, el puntaje que lleve y el tiempo restante a terminal el nivel. Estos valores se mostrarán en la parte de arriba de la pantalla.

El juego será de dificultad media, en donde destacarán los ambientes de cada nivel y la variedad de armas que el personaje utilizará a través del juego. Los niveles serán de una duración promedio entre los 4 y 5 minutos para ser completados, y tendrán un límite de tiempo de 7.

Con respecto al sistema de vidas. El jugador empezará con 3 vidas e irá encontrando más a través de los niveles y ganando puntaje. El personaje perderá vidas cayendo en obstáculos o siendo golpeada por los enemigos, y estas al acabarse mostrará una escena en la cual ella saldrá de su imaginación y “fallará” su misión. Por ejemplo al perder todas las vidas en el nivel del baño, será tarde para irse a la universidad y estará cubierta de suciedad.

Otros aspectos

Personajes

El juego es un single player donde el personaje que se utilizará será el personaje principal.

Personaje principal: Alumna de ingeniería UC, con la habilidad de luchar en sus delirios para sobrevivir la vida universitaria, es olvidadiza e irresponsable, pero nunca pierde el interés en seguir adelante ya agregarle emoción a la vida.

Mundo

Es el siglo XXI, las escenas presentadas son, la ducha, el metro, los patios de la universidad, una sala de clases y una sala en prueba, en ese orden, pero en cada una de estas escenas el personaje imagina distintos tiempos y tipos de mundo, en la ducha va a un mundo microscópico para combatir con gérmenes, al ir al metro imagina un mundo steampunk con máquinas a vapor, en los pasillos de la universidad idealiza un mundo medieval donde debe cazar para conseguir alimento y derrotar al dragón, en clase, combate con el sueño en una alucinación donde está en una pradera y debe combatir ovejas, finalmente, en una sala cualquiera debe rendir una prueba, donde en su fantasía, aparece en un mundo hecho de hojas de cuaderno y debe vencer a las malignas fórmulas.

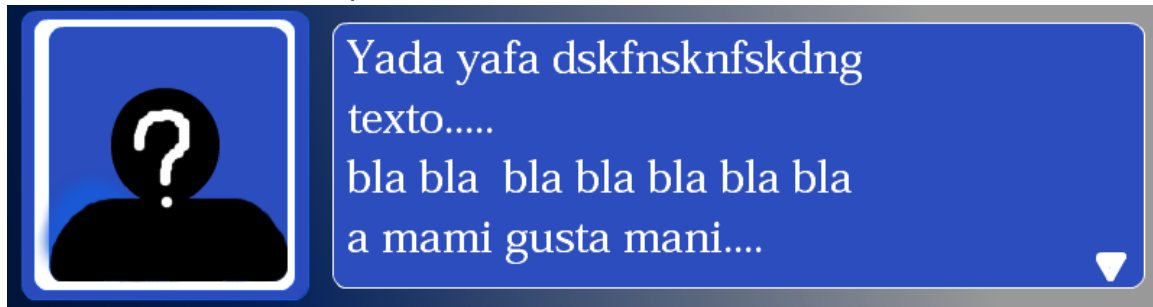
Controles

Este juego está desarrollado para su utilización en un arcade, por lo tanto el jugador deberá utilizar el joystick para poder moverse de manera horizontal, un botón para saltar y otro para atacar.

Gráficos

En lo que concierne a los gráficos no existen muchos detalles ya que será para una máquina de arcade, por lo que será de baja resolución pero altos en contenido expresivo.

Estilo de información en pantalla:



Sonido y Musica

La música de fondo siempre variará según la escena en que se esté, por ejemplo, en la etapa de "El Metrus", se escucharán ruidos de locomotoras y música industrial, en el escenario medieval se escuchará música folclórica (gaitas, liras, violines, etc)

Arte

El estilo artístico que se usará por el momento no ha sido definido. Sin embargo esperamos usar dibujos simples, así como animaciones que usen pocos sprites.

Cada nivel del juego será ambientado con un tema diferente, el cual acompañará a la vestimenta, el fondo, los enemigos y las armas de la protagonista. Cuando los niveles estén definidos en su totalidad, por el momento se tiene pensado utilizar un ambiente medieval para el nivel de la comida, uno steampunk para el nivel de la locomotora y uno fantástico en el nivel en el cual el protagonista se enfrentará contra el sueño.

Consideraciones finales

Hasta el momento tenemos listo el sistema de juego, el cual está conforme con los conocimientos que poseemos, sin embargo pensamos expandir estos para agregar más características como lo serían el movimiento en tres dimensiones (adelante, arriba y hacia el fondo) y la generación de enemigos variable con respecto a que tan bien está el jugador (referencia: "el director" del videojuego "Left 4 dead").

Nuestras proximas metas son las de: crear los dialogos de los personajes, diseñar los niveles, crear los sprites e idear mecanismos de juegos (por ejemplo el movimiento del fondo en cada nivel).