

## Concepto del videojuego

### Nombre del Juego:

De momento no hemos pensado en el nombre que podría tener el videojuego, tenemos el concepto y cómo queremos que se vea y, pensamos que a lo largo del desarrollo tendremos una idea que sea del agrado de todos.

### Género:

Acción, shooter, casual

### Objetivo:

El objetivo del jugador es eliminar a su contrincante antes de que el tiempo termine, para ello podrá hacer uso de las armas y de estrategias que el mismo escenario le presentan. Dado a que el juego no es un PvE, sino un PvP, este objetivo se mantiene constante en cada escenario/mapa.

### Reglas y restricciones en el juego:

Cada jugador inicia desarmado

Ningún jugador podrá poseer más de un arma al mismo tiempo

Cuando la vida de un jugador llegue a 0, este muere

Los jugadores eligen el mapa en el cual se desarrollará la partida

El jugador elige el mapa o selecciona que el juego elija uno al azar.

Cada jugador será poseedor de su propio set de teclas/comandos para mover a su personaje

Ningún jugador podrá poseer más de un power up al mismo tiempo

En caso de que un jugador muera a causa de algún NPC, la victoria será otorgada al otro jugador

Cada ronda tiene una duración de 3 minutos

Que tenga una duración dependiendo del tamaño del mapa

Las armas y power ups no respawnean

Al momento de recoger un arma sueltas la otra y se queda ahí

Cada jugador tiene 3 vidas, al momento de perderlas todas pierdes y el otro jugador gana

Que los jugadores elijan el límite de vidas por cada partida

### Acciones del jugador en el juego:

Movimiento: El jugador tendrá la opción de moverse libremente por el escenario por medio de las teclas "W", "A", "S", "D" para el jugador 1 y "8", "5", "4", "6" para el jugador 2.

Accionar: El jugador podrá ser capaz de interactuar con los ítems del escenario, ya sea para cambiar arma o para accionar algunos objetos por medio de la tecla "E" para el jugador 1 y "INTRO" para el jugador 2.

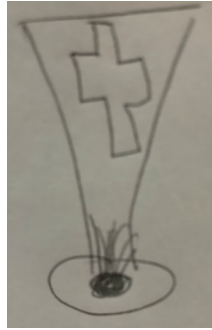
Atacar: El jugador podrá atacar para dañar a su contrincante por medio de la tecla "espacio" para el jugador 1 y "+" para el jugador 2.

Que posteriormente los jugadores puedan elegir las teclas con las que juegan.

### Ítems y escenario alrededor del mundo:

Power Ups

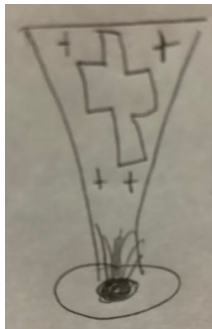
Salud - Este power up restaura hasta 20 puntos de vida, así que si te encuentras adolorido, más te vale tener salud cerca.



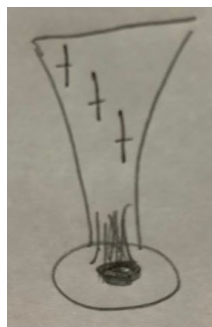
Velocidad - Aumenta por 10 segundos la velocidad del jugador por 1.5, así que si tienes que ganar alguna carrera... no uses esto, es trampa



Resistencia - Inmunidad por 10 segundos, la inmortalidad sienta bien, ¿no?, aunque sea tan poco tiempo



Daño - Aumenta el daño del jugador por 10 segundos por 1.5, así que te puedes creer Rambo

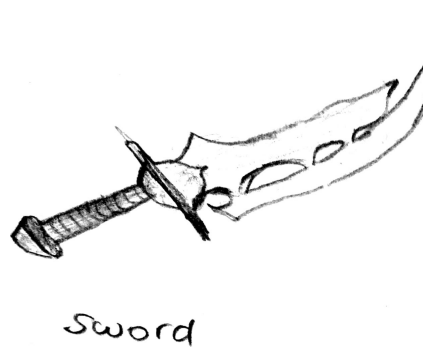


## Armas melee

Bat - ¿Qué más podemos decir el clásico bat de tu liga favorita?, ah, con el plus de que puedes volar cabezas con él.



Espada - Está afilada arma es letal con tus enemigos, aunque también puedes usarla para cortar cebolla



Katana - Desde Japón, con amor, para el samurai que llevas dentro

Hacha - ¿Qué más puedo decir?, venía en la cajita feliz

LEGENDARIA - motosierra - Más vale que cierres los ojos cuando la uses...

LEGENDARIA - mazo - Si te gusta aplastar, esta arma es para ti, solo ten cuidado con las manos

## Armas de fuego

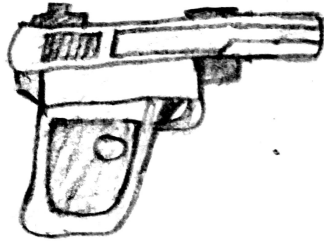
Micro Ametralladoras - Nada es más badass que usar una UZI en cada mano y hacer tu entrada épica de película... sí Matrix, hablamos de ti



LEGENDARIA - Minigun - Liberen a la bestia o, ¿era al kraken?

Sniper - Donde pongo el ojo...

Rifle de asalto - La leal, la confiable, la que nunca te abandona, sí, creo que es lo que buscabas, incluso es mejor que una novia... o esposa  
 Pistola - 8 balas en el cargador, recarga rápida, muy versátil



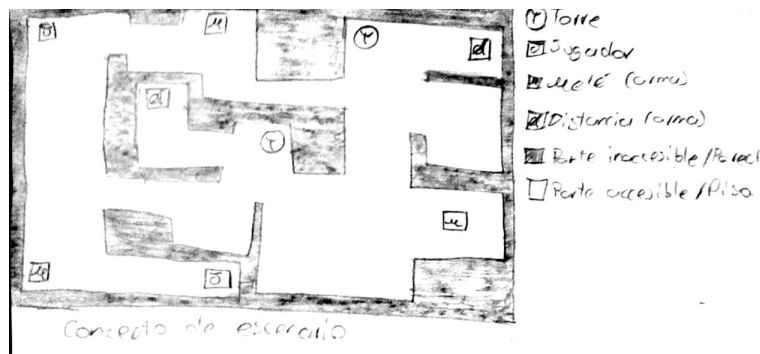
Pistol gun

LEGENDARIA - Lanzacohetes - más te vale apuntar bien porque si no, vas a estar un buen rato recargando, eso sí, más vale que tengas un paraguas a la mano...

Escopeta - La clásica de los videojuegos, la matazombies, oh, disculpa, videojuego equivocado

Revolver - ¡Libera su potencial!, Solo ten cuidado al dispararla, te puedes quedar s#!"\$"#!# #"\$" #!"#\$

Pisos y paredes



Piso de madera: "Al caminar sobre este piso me siento dentro de la película de... ¿el hechizo?... ¿si era así?"

Piso de led: Siempre fiestero, nunca infiestero

Piso de chatarra: Antes, éstos solían ser carros propulsados por gasolina, ahora no es más que fierros oxidados.

Piso de concreto: Cemento, mezcla y varilla, cemento, mezcla y varilla, ...

Pared de ropa vieja: Creo que alguien necesita levantar esta ropa, ya se ve limpia

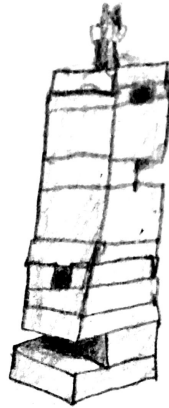
Pared de vidrio: En caso de emergencia siempre lo puedes romper... pero nunca estés desnudo frente a él.

Pared de acero: Solo los mejores herreros son capaces de forjar bloques de acero valyrio

Como primer lanzamiento, todos los objetos que hay están bien, pero después ir actualizando y añadir más en cada actualización.

### Personajes en el juego:

La torre: Protege las mejores armas en el juego, también llamadas legendarias. Solo hay una torre por mapa y cuenta con dos armas opuestas entre sí debido a la torre



Defense Tower

Cyborgs : NPCs del juego que resguardan ciertas zonas en el juego siguiendo un patrón de movimiento (por ejemplo hacia arriba 3 unidades del mapa y luego hacia abajo). Son muy débiles pero rápidos y harán ataques DPS (daño por segundo) al jugador. Habrán al menos 4 por nivel.

Quizá el agregar un par de NPC's solo para que no se repitan tanto el Cyborg y la torre.

#### **Juegos del mismo género y/o similares:**

Halo, Boxhead, Deus Ex, LOL (torres), knight squad

#### **Innovaciones implementadas:**

En cuanto a gameplay es muy similar a boxhead y a knight squad, pero en vez de ser cooperativo nuestro juego es competitivo. El arte está inspirada de juegos del género cyberpunk, por ello se basa un poco en Deus Ex. Los power ups vienen del viejo pero memorable Halo 1 donde encontrabas poderes que te otorgan por tiempo limitado una ventaja sobre el otro jugador. Finalmente las torres se inspiran un poco en juegos del género tower defense, y los cyborgs no son otra cosa más que "minions", con el fin de hacer más retador e interesante el gameplay.

Cada cierto tiempo, si no hay jugadores muertos, un evento aleatorio va a suceder, ya sea que los jugadores se mueven muy rápido, que hay trampas en el escenario, que caen meteoritos, etc.

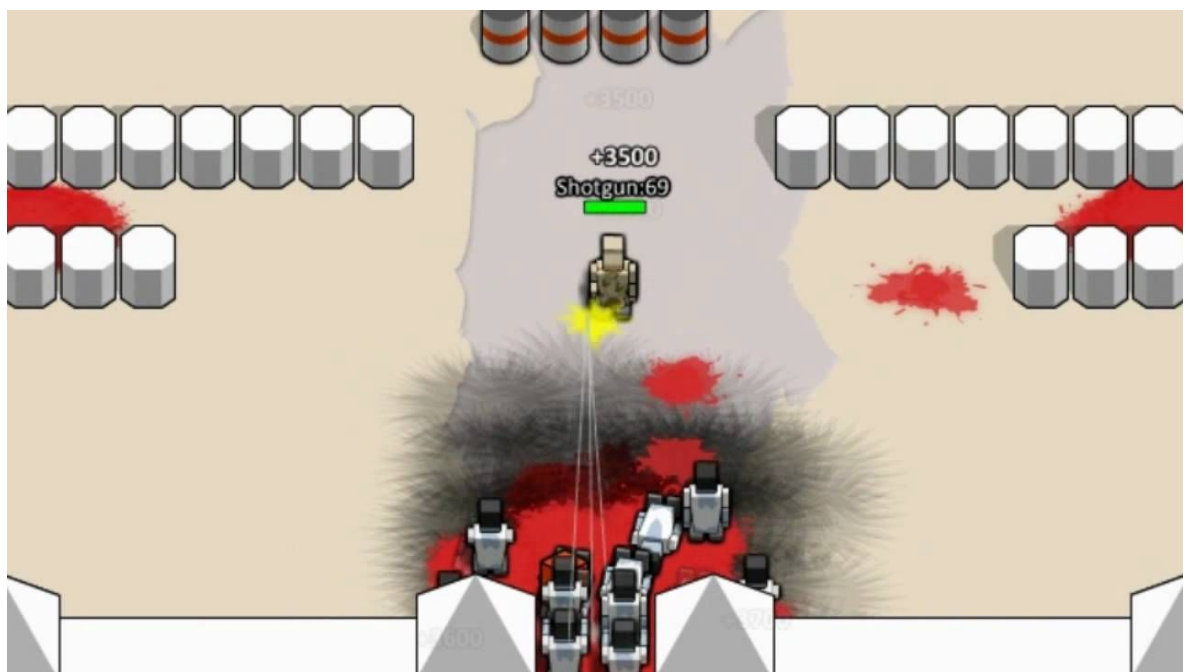
#### **¿Por qué la gente lo va a querer jugar?:**

Los eSports, FPS y juegos competitivos han ganado muchísima relevancia en la última década. Cientos de torneos y campeonatos toman lugar año con año. Sabemos que no todos los gamers tienen los mismos gustos, pero es cierto que la tendencia actual apunta a esa dirección.

Lo que las personas quieren es que más que nada haya un muy buen gameplay y que no se vuelva tan repetitivo, porque de momento, todo ha agradado, solo quieren que se le agregue un par de detalles mínimos.



Knight Squad es un juego competitivo local. (La mayor parte del gameplay está inspirado en él).



Boxhead es un juego cooperativo online. (El resto del gameplay está inspirado en él).





La idea de los power ups viene de Halo 1.



El arte del juego está inspirado en títulos del género cyberpunk como Deus Ex, entre otros.





La idea de las torres es atraer a los jugadores para que se encuentren, además, ahí están las mejores armas del juego pero tomarlas no será fácil...



El auge de los eSports nos impulsó a desarrollar un juego competitivo.