

Diseño de juego:

Blasted

Equipo:

Cruz Maya Marco Antonio
Corona Peña Gala Mercedes
Juan Yair Chiu Valderrama
García Díaz José David

Dinámica para la historia.

David	Gala	Yair	Marco
Mago.	Verde	laboratorio	Dungeon
Caballo.	Universo	lugar	Magia
Explorar.	Estrellas	movimiento	Gótico
Llave.	Tristeza	disparar	Gore
Celular.	Estrellas	enemigos	Armaduras
Galaxia.	Dolor	alto	Rayos
Robot.	Camino	caer	caballeros
Flores.	Montaña	transportarse	oscuro
Hotel.	RÍO	cura	laberinto
Televisión.		encontrar	atrapado
			tenso

Era en un **laboratorio**, una persona curiosa se fue a **investigar** un laboratorio. El laboratorio era un lugar hostil rodeado de muchos entes peligrosos , parecía como si fuese un **calabozo** de los videojuegos de antaño. El laboratorio de 6 pisos y construido bajo tierra tenía en el piso más cercano a la superficie un **robot** vigía. En la superficie la luz de las **estrellas** en el cielo indican el camino, aquel lugar donde llega a ocurrir un evento más donde la misma historia llegaría a repetirse. Las personas víctimas de la maldición solían destruir toda fuente de luz, aquella persona se había cansado de vivir en el viejo **hotel** además de que cada día se sentía menos segura ahí, hace mucho tiempo había escuchado sobre el laboratorio y creía que con suerte podría ser su nuevo hogar. Insatisfecho con la situación actual nuestro protagonista se propone a **encontrar** un camino para llegar al lugar. Pensaba que en el laboratorio se encontraría algo que lo salvara del mundo. Ya estando en el laboratorio, el robot vigía le comento que le ayudaría en darle información respecto a lo que se encontraría en el laboratorio a cambio de monedas que pueden ser intercambiadas por su combustible. También le comento que requeriría de una **armadura especial** para poder moverse con facilidad en el laboratorio. Además de la armadura especial, el robot le proporcionó algunas armas pues el laboratorio estaba infestado de entes malditos y la **llave** para una mejor vida se encontraba varios kilómetros bajo tierra en el piso más profundo del laboratorio. Una vez teniendo la llave en sus manos se necesita subir a la **montaña** más alta de mundo, aquella que está rodeada de nubes y enemigos que harán que el camino sea el más oscuro por recorrer para poder abrir el camino que **cura** el mundo actual y restaura al mundo a un estado donde la paz se reitera a como solía ser antes de la oscuridad excesiva nocturna.

Proceso creativo.

Lluvia de ideas para seleccionar las mecánicas del juego, es decir lo que puede hacer el jugador.

- Saltar, caminar, correr.
- Puede ser invisible.
- Que puede cambiar entre 4 personajes.
- Tiene 3 ataques, ligero, pesado y especial.
- Puede saltar de las paredes.
- Se haga chiquito y acelere.
- No tener una forma convencional de saltar. Las armas interactúan con el movimiento del personaje.
- Puedes matar a los enemigos disparándoles o cayéndose encima.
- Lanza balas y te puedes teletransportar a las balas.
- Colectar monedas. (para que?)
 - Para tener mayor puntaje
- Recolectar objetos para avanzar en el nivel.
- Colectar powerUps para tu arma.

Jugadores.

El videojuego es para un solo jugador.

Objetivo.

La finalidad del viaje del protagonista es encontrar una respuesta a su agonizante realidad; la respuesta a todo tal vez se encuentre al fondo donde todo empezó. Y por eso se tiene que navegar por el enigmático y oscuro laboratorio que está dividido en niveles, cada nivel está diseñado con distintas amenazas para retar a aquel que quiera llegar al fondo del laboratorio. Usa las armas para abrirte paso en cada nivel. También se tiene en su disposición una armadura especial, la armadura es la diferencia entre la vida y muerte, por lo tanto hay que cuidarla.

Procedimientos.

El jugador puede caminar, correr y saltar. La arma puede utilizarse para matar enemigos y en su uso tiene un efecto en el movimiento del jugador. El arma puede cambiarse por otra a lo largo de los niveles.

(Rules) Limitaciones del jugador.

- El jugador tiene una barra de resistencia de la armadura y al ser atacado por enemigos esta baja y la armadura se rompe.
- Cuando la armadura se rompe el jugador queda vulnerable a morir con un solo golpe al igual que con un cohete del lanzacohetes.
- Al morir se reinicia el nivel.
- El jugador puede recoger pedazos de armadura, estos se encuentran repartidos en los niveles o pueden aparecer al azar al derrotar un enemigo. Los pedazos de armadura restauran la armadura.
- Solo se puede sostener un arma a la vez, pero se pueden cambiar en cualquier momento.

- Las armas tienen munición infinita, pero tienen un cargador finito. Si el cargador se acaba se tiene que recargar el arma y solo se puede recargar al tocar suelo.
- El jugador sólo puede apuntar en ángulos determinados

Armas.

Las armas mueven al jugador en la dirección opuesta a la que apunta y la magnitud en la que lo mueve es proporcional al daño del arma.

- Lanzallamas:

Descripción corta: Un arma para mantenerse suspendido en el aire por unos momentos hasta que su munición se agote

- Rango: Corto
- Daño: Alto
- Daño por segundo y en área.
- Duración del cargador: Por segundos.
- Tiempo de recarga: Media.

- Lanzacohetes:

Descripción corta: Un arma poderosa que puede mandarte muy lejos por el aire, solo tiene un disparo por recarga

- Rango: Medio
- Daño: Alto.
- Daño por impacto y en área.
- Duración del cargador: Por cohete.
- Recarga: Lenta.

- Pistola:

Descripción corta: Arma inicial para levantarse del suelo y moverse limitadamente por el aire por un número limitado de disparos por recarga

- Rango: Alto
- Daño: bajo
- Daño por impacto.
- Duración del cargador: Por cantidad de balas.
- Recarga: rápida.

Enemigos.

Los enemigos tienen movimientos, resistencias variables y hitboxes distintos.

- Enemigo pesado vulnerable al fuego. (Demonio del inframundo).
 - Resistente al lanzacohetes y a la pistola.
 - Rango de ataque: Bajo.
 - Daño: Alto.
 - Velocidad: Baja.
- Escudero(Enemigo con escudo enfrente)
 - Es invulnerable a ser atacado enfrente

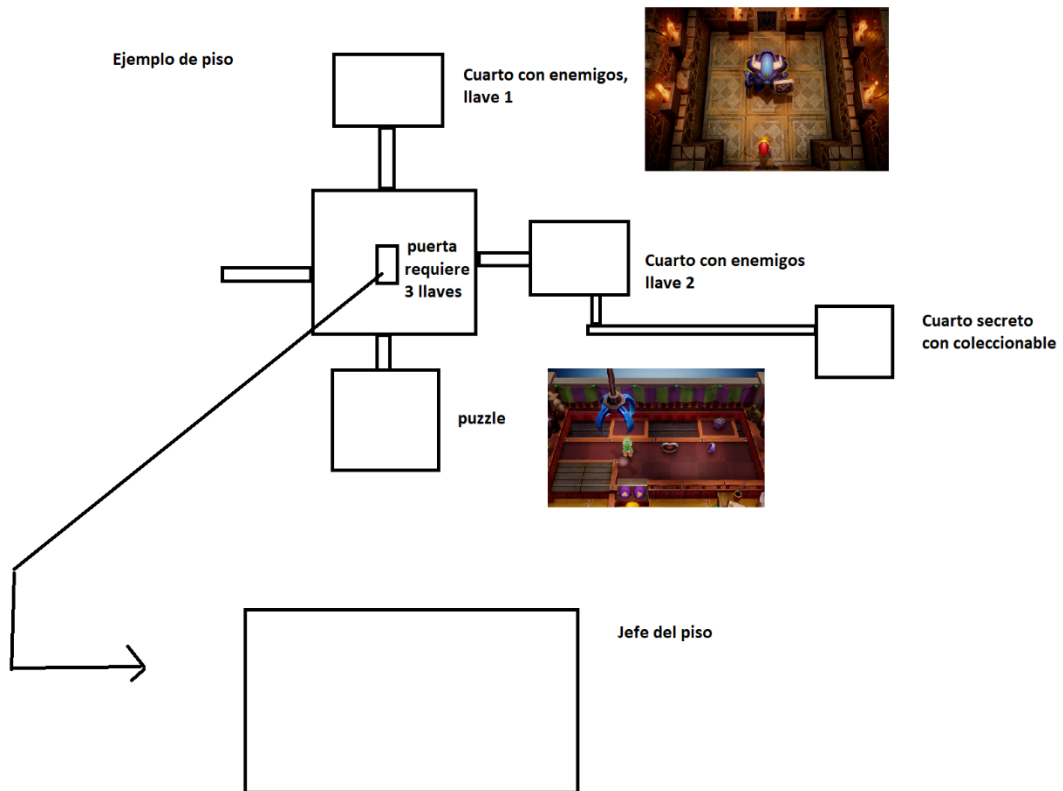
- Rango de ataque: Bajo
- Daño: Medio
- Velocidad: Baja
- Enemigo común
 - Vulnerable a cualquier forma de ataque
 - Rango de ataque: Corto
 - Daño: Depende del nivel donde se encuentre
 - Velocidad: Baja

Niveles.

Los niveles son escenas en 3D vistas desde arriba, al estilo de juegos como Zelda: Links Awakening o Zelda Phantom Hourglass. En estas escenas los objetos del juego tales como: el jugador, los enemigos, los objetos coleccionables, plataformas en movimiento, etc.

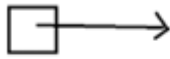


Diseño de niveles.



Puzzles

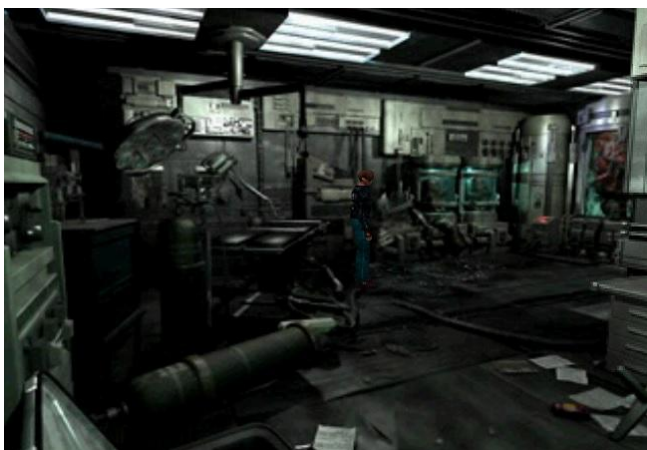
Disparar a
objetivos en
movimiento



Disparar a objetivos en
cierto orden.



Arte: Inspirado en el nivel del laboratorio de Resident Evil 2



Lo que se busca es que los niveles se vean un tanto tétricos (terroríficos). Esto mismo nos hizo recordar assets y locaciones que se encuentran en los juegos de resident evil. También un aspecto importante es que entre más profundo se encuentre uno en el laboratorio se profundice el aspecto tétrico.