

PACTO N°1

← HORIZONTE OSCURO →

F. & Friends

CONTENIDOS

1.	Sinopsis.....	3
2.	Gameplay.....	4
3.	Personajes.....	7
4.	Mundo del juego.....	10
5.	Experiencia de juego.....	12
6.	Elementos del juego.....	13
7.	Enemigos.....	15
8.	Conclusión.....	17

Desarrollado para PC

Jugadores de 15 a 24 años

PEGI: +12

Inicio del desarrollo: 01/2024

Fin del desarrollo: 05/2024

1. SINOPSIS

En un mundo habitado por híbridos de humanos y animales vive un cazador llamado Robert. Un día, una bruja llamada Felicia le contacta, diciendo que han aparecido extrañas criaturas de metal en la montaña donde vive.

Armado con su confiable espada, Robert se dirige a la montaña a ayudar a su amiga, y durante su viaje aprenderá más sobre la identidad de los extraños y futuristas invasores, y cuáles son sus intenciones con los recursos y las figuras importantes de su mundo.

2. GAMEPLAY

Paktoni presenta un gameplay del estilo de Diablo con el de Zelda, mostrando una perspectiva isométrica combinada con puzzles y plataformeo.

Los niveles compensan su corta duración con una dificultad adecuada. Derrotar a todos los enemigos, completar puzzles, o enfrentarte a un desafiante plataformeo, cuya caída podría resultar en tu rápido fin, son aspectos imperativos para avanzar en los niveles.

Tomarse las cosas con calma, pero tampoco deteniéndose, será como uno podrá superar los desafíos que los invasores le pondrán a nuestro héroe.

- Estilo similar a juegos de PSX
- Compatibilidad con mando
- Vista isométrica
- Sistema de personalización
- Mejoras del arma





100 / 100

3. PERSONAJES



3. Robert the Rodent

Robert era un antiguo caballero, que decidió abandonar esa vida para retirarse a una villa en el bosque, poniendo su destreza para ser un cazador y proveer a los lugareños con comida.

Es el protagonista de esta historia y el único personaje jugable. A lo largo de la historia, el jugador podrá mejorar su equipamiento.



3. Felicia the Feline

Felicia es una bruja que vive en las montañas. Es una aliada cercana de Robert, experta en varios tipos de hechizos y sabiduría arcaica.

Es un NPC que acompañará al jugador durante todo el juego, prestando ayuda en diversas formas, como convirtiéndose en un haz de luz para iluminar los alrededores de Robert.



4. MUNDO DEL JUEGO

Paktoni se desarrolla en un mundo de temática medieval fantasioso, donde los invasores del futuro contrastan debido a la enorme separación tecnológica que hay entre ellos y los personajes que habitan el mundo. El juego se desarrollará a través de misiones individuales, donde podremos visitar secciones del mundo por separado. Varias localizaciones serían la villa de Robert, la montaña de Felicia, y las minas que hay dentro de esta.

El jugador podrá obtener la información que necesita para proceder con su objetivo interactuando con objetos o hablando con NPCs que habrá localizados en ciertas partes de los niveles.



5. EXPERIENCIA DEL JUEGO

Pakatoni es un RPG de acción similar a Diablo, presentando un estilo low poly que hace recordar a juegos de PSX y un gameplay meticuloso que harán al jugador entrar a cada sala con meticulosidad. Nos ponemos en la piel de Robert, un ex-caballero cuya experiencia y disciplina, así como su espada y escudo, serán suficientes para desafiar a los extraños invasores.

El juego se desarrollará en misiones, donde NPCs guiarán al jugador a su objetivo principal, en su mayoría buscar en la misión una forma de continuar, sea resolviendo puzzles, derrotando enemigos, cruzando plataformas, o vérselas cara a cara con un jefe.

6. ELEMENTOS DEL JUEGO

A lo largo del juego, el jugador podrá ir obteniendo diferentes armaduras y escudos, que cambiarán la forma de acercarse a ciertos desafíos o enfrentamientos contra enemigos o jefes.

La espada de Robert, sin embargo, no se podrá cambiar. En su lugar, se irá pudiendo mejorar a medida que avanza el juego.

El jugador también podrá recolectar objetos consumibles para poder usar durante su viaje.

EQUIPAMIENTO

OBJETOS

SALIR DEL JUEGO

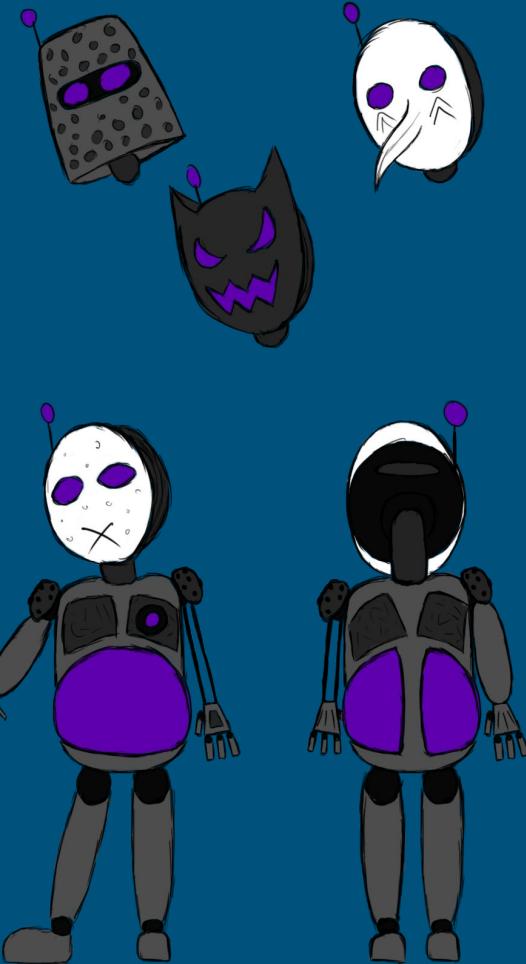


7. ENEMIGOS

A lo largo de su viaje, el jugador se cruzará una gran variedad de enemigos que intentarán detenerle.

Estos enemigos podrán simplemente atacar de frente, o quizás atacar desde lejos con láseres. Otros intentarán empujar al jugador hacia peligros. El jugador deberá enfrentarse a ellos con cautela, ya que rápidamente podría verse rodeado y derrotado.

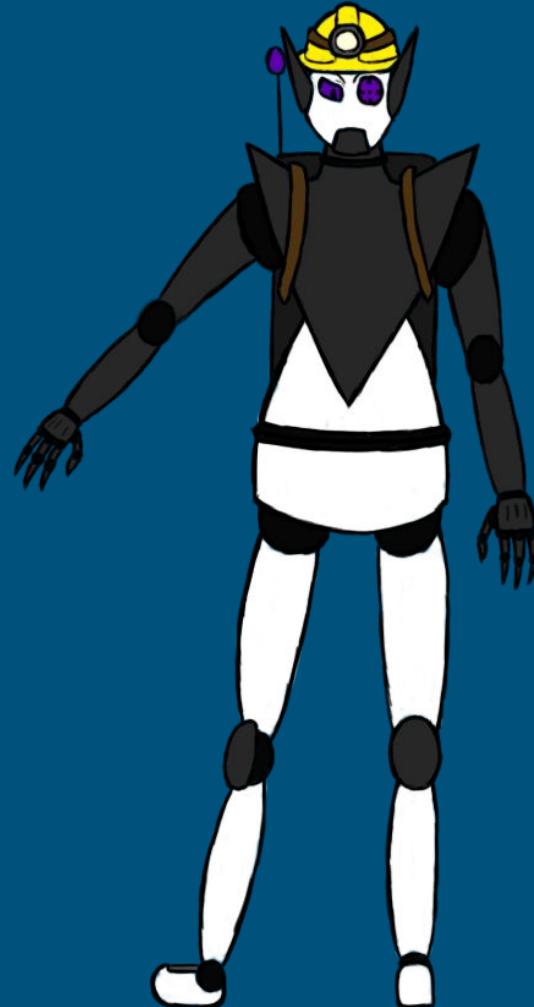
Además de enemigos básicos, habrá jefes en misiones importantes.



7. Invasores del futuro

Los enemigos a los que Robert debe hacerle frente son extraños seres del futuro, que han construido robots para que hagan el trabajo por ellos.

Estos robots parecen estar enfocados en la extracción de recursos y la subyugación de figuras importantes del mundo. La razón de ello... el jugador deberá descubrirla a medida que la historia avanza.



8. CONCLUSIÓN

Aún siendo solo una demo, Paktoni ha sido un proyecto que nos ha enseñado a todos los miembros muchas cosas. Habiendo perdido a un compañero de grupo durante el proceso, las tareas tuvieron que volver a repartirse, pero conseguimos llegar hasta aquí. Es un producto terminado, nacido de la pasión de todos los miembros. Y aunque nos hayamos tomado libertades para hacer el proceso sencillo, pero a su vez extremadamente eficaz, ha sido una experiencia muy educativa y divertida.

Con más tiempo, ideas, y un equipo más amplio, Paktoni tiene la oportunidad de volverse un proyecto que podría caer bien a su público objetivo. Por lo tanto, será un proyecto que tendremos en cuenta para el futuro.