

Entrega 1: Concepts

Identificación

Nombre: Escape the Void

Plataforma: PC

Género: RPG, 2D Platformer, Un jugador

Audiencia objetivo: Todas las edades, posiblemente 13+ (cartoon violence)

Introducción

Escapa del vacío derrotando enemigos que poseen energía elemental, absorbe su energía para mejorar los ataques del protagonista y combina los elementos para adaptarte a cualquier situación! En Escape the Void, te haces más fuerte con niveles (xp), pero también puedes combinar y distribuir dicha energía para que tus ataques tengan efectos adicionales.

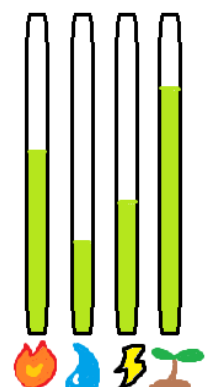
Descripción

La idea central del juego se basa en que al comienzo, el vacío (que muchas veces lleva el nombre del quinto elemento, o la carencia de elementos) rodea la vida de nuestro protagonista. Los niveles iniciales son de apariencia lúgubre y nuestro personaje cuenta con ataques simples, sin efectos adicionales. Luego de avanzar a la siguiente área, comenzarán a aparecer enemigos de tipos elementales distintos (fuego, agua, electricidad, tierra, etc.). La apariencia de las áreas también indicarán que nos vamos alejando del vacío, ya que se irán incorporando los distintos elementos.

Al derrotar enemigos, el jugador obtiene experiencia y energía según el tipo de enemigo. Esta energía se almacena y el personaje puede decidir canjearla, para que sus ataques causen daño adicional de ese tipo. También puede intercambiarla por energía de otro tipo, pero en este caso sufriría una especie de impuesto, ya que sino se podría tener una sola energía intercambiable y se perdería dificultad. Esta es la mecánica central del juego, ya que la eficaz manipulación de los distintos elementos será necesaria para completar el juego.

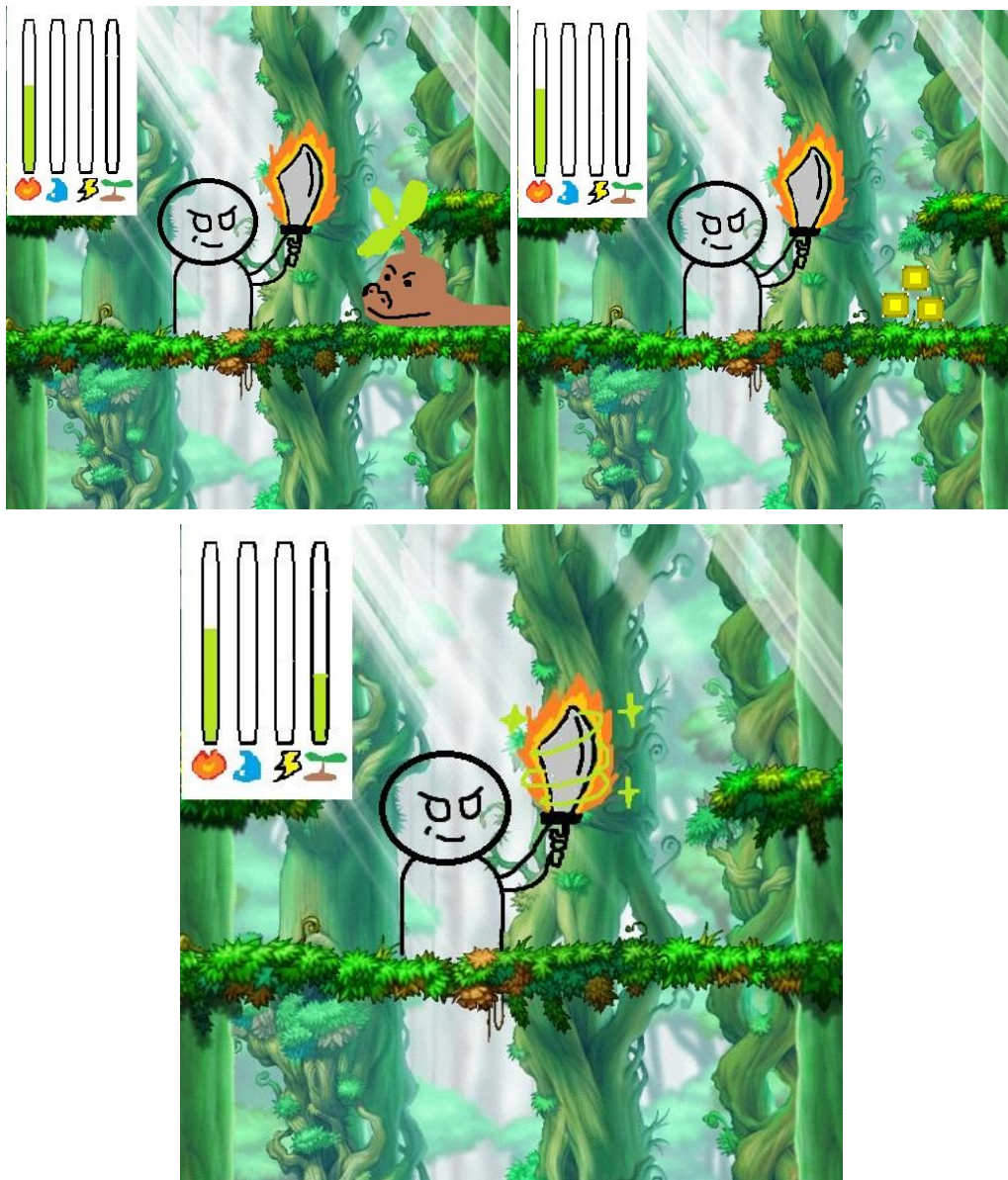
Es importante notar que cada elemento tiene debilidades y resistencias. Por ejemplo, el agua es fuerte contra el fuego, pero débil contra la electricidad. Asimismo, los ataques de tipo agua le harán daño adicional a enemigos de fuego, y daño reducido a enemigos eléctricos. Cuando el jugador logra obtener múltiples tipos de energía, puede decidir combinar elementos para lograr un ataque que sea efectivo contra varios tipos de enemigos. Si el jugador tiene energía para distribuir, pero voluntariamente decide quedarse “en el vacío” (sin energía elemental), podrá hacerlo, y sus ataques tendrán efectos adicionales, pero no tendrán efectos de daño adicional ya que no existen tipos de enemigos débiles contra el vacío.

Si un jugador tiene una distribución de energías como la de la imagen, tiene una gran parte de su energía destinada a tierra y fuego, y por lo tanto sus ataques se verán afectados más por estas energías. Si este jugador ataca a un enemigo de fuego, esperando derrotarlo fácilmente porque tiene un poco de energía de agua, estaría muy equivocado, ya que un bajo nivel de energía implica un efecto menos significativo en el ataque. Periódicamente, al jugador se le presentarán situaciones en



donde puede volver a distribuir sus energías sin pérdidas (como una especie de “checkpoint”).

El juego tendrá un énfasis importante en la parte visual, ya que los ataques se deben sentir poderosos, y los efectos otorgados por los elementos se deben notar. Cada elemento estará asociado a un color relacionado con su efecto. Por ejemplo, un ataque de fuego será naranja y se aplicará una quemadura en el enemigo. Si se tiene una combinación de múltiples energías, el ataque tendrá una combinación de los colores de todos los elementos que lo componen. En el siguiente *storyboard* se ilustra a una personaje que derrota un enemigo de tierra con energía de fuego, y luego incorpora su energía a su arma. Luego de este encuentro, el jugador tendrá una leve ventaja sobre enemigos de tipo electricidad, que son débiles contra la tierra.



Esta mecánica de energía elemental no viene a reemplazar la experiencia tradicional conocida en juegos similares de tipo RPG. Los enemigos también dan experiencia cuando son derrotados, y el jugador subirá de nivel cuando acumule suficiente experiencia. Subir de nivel implica tener mayor energía vital, y una mejora generalizada de ataque. Luego de subir algunos niveles, se le ofrecerán distintas habilidades al jugador. Estas pueden ser

power-ups, ataques de corta o larga distancia, entre otras. Además, estas habilidades toman en cuenta la distribución de energía elemental del personaje, y aplicarán los efectos de los ataques normales.

Los enemigos a los que se enfrentará el jugador tienen niveles fijos, pero las áreas a explorar tendrán enemigos de nivel cada vez más alto. Si el jugador pretende volver a un área para principiantes para obtener energía y experiencia rápidamente, se encontrará con la sorpresa de que será un proceso muy lento e ineficiente. Esto es para fomentar que el jugador avance y se arriesgue más. Cada cierto tiempo, el jugador tendrá que enfrentarse a peleas más complicadas ("boss fights"). Estos enemigos son capaces de dominar más de un elemento, o bien, ir rotando entre varios elementos. El jugador deberá ser capaz de anticiparse y llegar con una combinación efectiva de elementos.

Al llegar a un área nueva, se guarda el progreso. Si el jugador muere, parte al comienzo del área, pero su personaje no perderá energía ni experiencia, solo deberá atravesar el área nuevamente. Las áreas tienen una temática definida, y dan pistas acerca de los tipos de enemigos que contendrán. Los siguientes pantallazos son de MapleStory, uno de los juegos mencionados en las referencias. En el primer nivel, se puede inferir que habrán enemigos de tipo tierra/planta, en el segundo podrían haber enemigos de fuego y en el último de agua.



Selling Points

La estructura poco tradicional de la historia, ya que comienza con un mundo de pocos colores y apariencia peligrosa, y se van sumando los colores propios de elementos familiares que le dan vida al juego. También, el carácter dinámico del combate que incorpora los elementos, y permite que el jugador cambie su distribución para adaptarse.

Referencias

- Borderlands (elementos RPG y daño elemental, enemigos con niveles fijos según área)



- Pokemon (aprender habilidades luego de subir algunos niveles, debilidades y resistencias elementales, enemigos con niveles fijos según área)



- MapleStory (scrolling 2d rpg, estilo de violencia no gráfica, diseño de mapas, enemigos con niveles fijos según área)



- Hades (empezar de nuevo sin perder el progreso del personaje)



History Jump

Identificación:

Un juego de plataforma en 2D, donde entrarás en un mundo de historia y entretenimiento. La audiencia de este juego es para jóvenes mayores de 13 años.

Introducción:

History Jump es un juego donde eres un hombre primitivo que va saltando “a través de la historia” mientras va combatiendo distintos enemigos emblemáticos de cada época, estos le van ayudando a “evolucionar”. Este juego es innovador debido a que presenta aspectos históricos y llamativos para todo interesado en la historia y los juegos de plataforma.

Descripción:

El juego tiene la mecánica de un personaje principal en 2D que tiene en un principio la mera habilidad de saltar. Así con el diseño del juego, ambientado en la época prehistórica, el personaje va saltando por el mapa y las diferentes estructuras que se lo permiten, esto en función de subir e ir avanzando en la “historia”. A continuación en la *Imagen 1* e *Imagen 2* vemos una representación del estilo de juego que se busca:

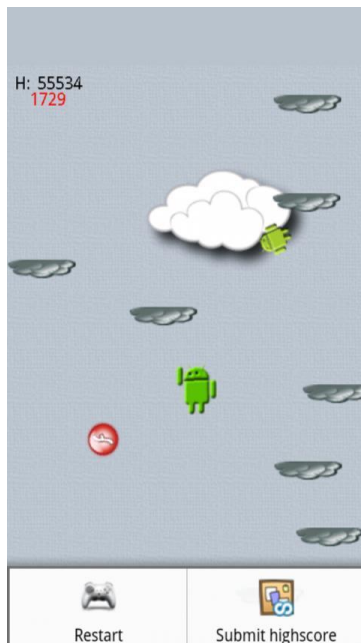


Imagen 1: Extracto de Extreme Droid Jump

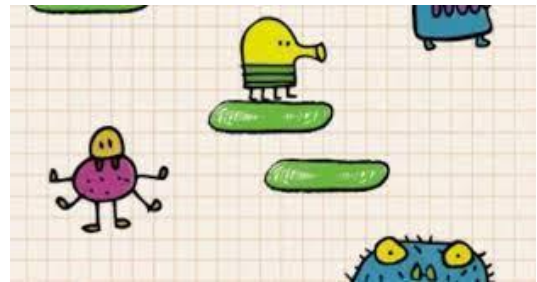


Imagen 2: Extracto de Doodle Jump

A medida que el personaje principal va avanzando (en el juego en concreto será un hombre primitivo), este irá llegando a distintas etapas *checkpoints* en las cuales el formato de juego

cambiara para ser de plataforma estancada y no de subida. Desde aqu  y con la “historia detenida” tendr  que enfrentar a distintos jefes. Por ejemplo, para el primer caso (etapa) el hombre primitivo tendr  que enfrentar a un dinosaurio. Pero, no solo en un principio, sino que a lo largo de la historia estos *checkpoints* obligar n al personaje principal a enfrentar otro tipo de jefes emblem ticos de la historia, como, un emperador romano, Leonardo Da Vinci, Adolf Hitler, entre otros. Adem s podrian aparecer tambi n personajes ficticios, como Dr cula, El diablo, etc tera. Una representaci n de estos *checkpoints* estancados peleando contra jefes la podemos ver a continuaci n en la *Imagen 3* , tomada del juego Raymand Legends :



Imagen 3: Extracto de Raymand Legends

Cada uno de estos personajes jefes al ser derrotados, le otorgar n habilidades especiales a nuestro personaje principal, las cuales permitir n que la mec nica del jugador cambi  a medida que el mismo juego tambi n se va complejizando. Como por ejemplo podemos ver en la siguiente representaci n como el juego se podria complicar agregando meteoritos a la etapa de subida:



Imagen 3: Extracto de Tarea 1

De esta manera el personaje principal evolucionará a medida que vence a los jefes.

Selling points:

En este juego iras revisando hitos de la historia mientras va evolucionando el personaje, vas a ir a ganando nuevos poderes de los cuales muchos los adquieres de personajes emblemáticos de la historia. Además cuenta con dos mecánicas de juegos entretenidas, la de ir subiendo por los obstáculos y la de batalla en plataforma.

Referencias:

Doodle Jump: Lima Sky (2009). Doodle Jump (Versión para IOS, Android y Symbian).

Extreme Droid Jump: Patrick Bouliou (2015). Extreme Droid Jump (Versión para Android).

Raymand Legend: Michel Ancel (2013). Rayman Legends (Versión Switch). Ubisoft.