

NOMBRES: Benjamín Fariás, Juan Romero

N.ALUMNO: 17642531, 17639298



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

IIC3686 — Creación de Videojuegos — 2' 2021

Entrega 1: Concepts

Propuesta 1

Identificación

- **Título:** Hell Rescue
- **Plataforma:** PC
- **Género:** Acción, Aventura, RPG
- **Audiencia Objetivo:** Cualquier persona mayor de 13 años, público general

Introducción

Recorre el mundo infernal para rescatar a tu querido hermano, atravesando escenarios ambientados en la mitología de distintas culturas. Resuelve puzzles, combate contra enemigos y obtén armas, todo basado en un cross-over entre distintas mitologías.

Descripción

En resumen, el juego consiste en ir completando distintas zonas, las que están conformadas por múltiples puzzles, enemigos y un jefe final.

El juego inicia cuando el personaje principal entra en un mundo que representa el infierno. La cámara utilizada es de tipo top-down. Se debe recorrer este mundo buscando templos a los que se pueda acceder, donde el jugador deberá completar múltiples desafíos que se le presentarán.

Un posible desafío corresponde a secuencias de escape, que pondrán a prueba la habilidad del jugador al tener que moverse dentro un camino estrecho o evadiendo obstáculos con un límite de tiempo.



Respecto a los combates, en los escenarios aparecerán enemigos menores, y la idea en general NO será poner a prueba la habilidad del jugador para vencer un montón de enemigos, sino que se busca que el jugador aproveche el escenario y los objetos/armas que tiene para derrotarlos.



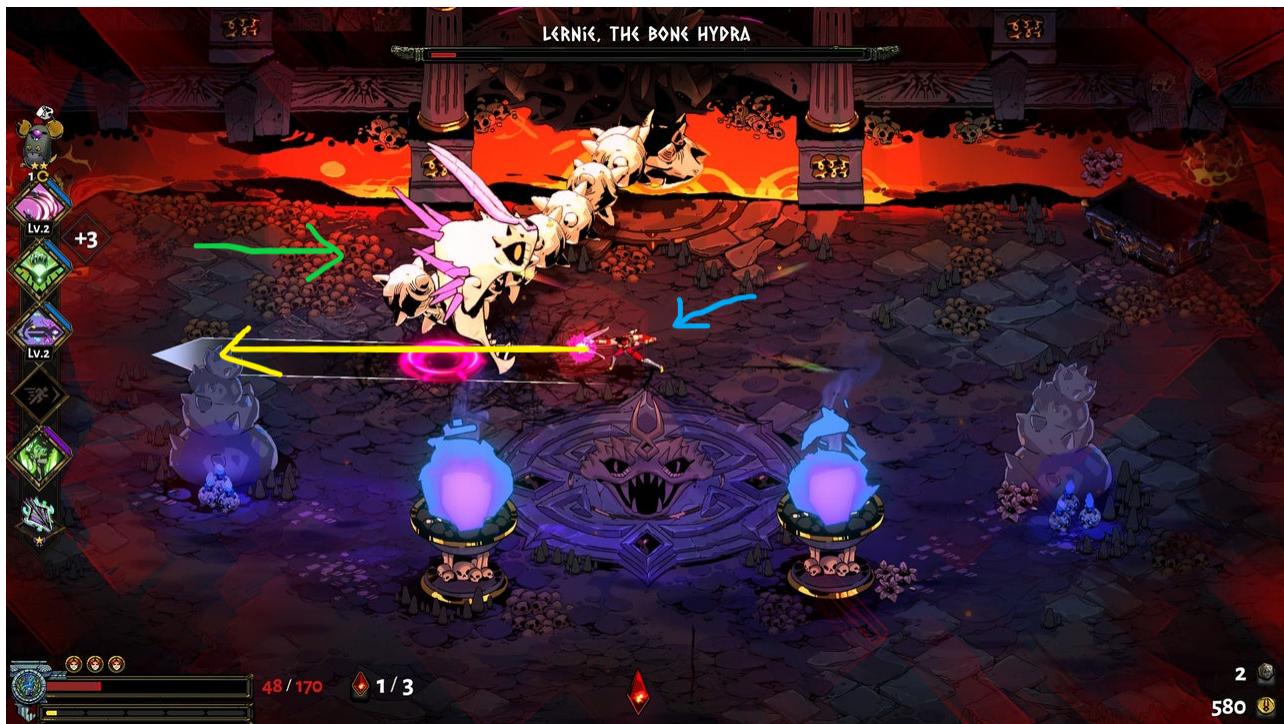
Otro aspecto fundamental es que los templos pondrán a prueba al jugador con rompecabezas o puzzles, que consisten en mover objetos a una determinada zona, buscar la manera de accionar un mecanismo o llegar a un lugar aparentemente inaccesible.



Durante el transcurso de la historia, el personaje principal adquirirá nuevas armas que le permitirán resolver nuevos puzzles, acceder a otros lugares y enfrentar de mejor manera a los enemigos.



Para completar un templo, el personaje se deberá enfrentar a un enemigo final, que a diferencia del resto de los enemigos tiene una gran defensa y ataque, por lo que para vencerlo se debe recurrir a las mecánicas que se aprendieron en el mismo templo o a lo largo de la partida.



La estética del juego no busca ser realista, sino más bien basada en dibujos animados como las ilustraciones que se mostraron a lo largo de la descripción.

Selling Points

El juego toma elementos de diversas mitologías, las que por sí solas resultan ser una temática atractiva para un juego o película. Al combinarlas se logra maximizar el interés del jugador, disfrutando de una amalgama de personajes que normalmente no pertenecen al mismo universo creativo.

Referencias

- **Gameplay:** Hades, Bastion, The Legend of Zelda.
- **Estética:** Hades.

NOMBRES: Benjamín Fariás, Juan Romero

N.ALUMNO: 17642531, 17639298



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

IIC3686 — Creación de Videojuegos — 2' 2021

Entrega 1: Concepts

Propuesta 2

Identificación

- **Título:** Nano War
- **Plataforma:** PC
- **Género:** Acción, RPG, Estrategia
- **Audiencia Objetivo:** Entre 15 y 50 años

Introducción

Apoya a la humanidad en su combate contra la sociedad robótica, librando batallas tácticas por turnos y liberando al país del control cibernético. Avanza por distintas zonas conocidas del país, derrotando enemigos y mejorando las habilidades y tamaño de tu escuadrón.

Descripción

En resumen, el juego consiste en ir superando distintos escenarios, los que están conformados por estructuras, obstáculos y enemigos, y pueden verse afectados por factores climáticos, de terreno, entre otros.

El juego inicia cuando el personaje principal llega al país, buscando liberarlo. La cámara utilizada es de tipo top-down isométrica. Se debe recorrer este país a través de diversos escenarios, los que entregan una gran variedad de opciones para desafiar al jugador.

En cada escenario la mecánica principal corresponderá a combatir enemigos y tomar control de estructuras que puedan ayudar al jugador. El combate será por turnos y por medio de una grilla, donde se debe pensar de forma táctica y estratégica para vencer a los enemigos.



En ciertos escenarios o momentos, factores externos podrían alterar el transcurso de los combates, tales como el efecto climático.



Al superar escenarios y avanzar en la partida se podrán conseguir habilidades especiales que entregan más opciones al momento de combatir, así como mejorar las capacidades ofensivas o defensivas disponibles.



Al momento de ser derrotado completamente, se resetea todo el avance, y es posible comenzar de nuevo y explorar distintas opciones de las que ya fueron utilizadas en la partida anterior. Además, los escenarios podrán ser elegidos entre más de una opción, permitiendo variar los caminos que toma el jugador en cada partida distinta, así como las habilidades y estrategias/tácticas a utilizar (estilo rogue-like).



La estética del juego busca ser futurista en un mundo post-apocalíptico, donde se pueden encontrar varias referencias en películas o videojuegos que se centran en estos tipos de historia.

Selling Points

La ambientación será tal que los jugadores podrán reconocer ciertos lugares del juego y relacionarlos con la vida real, entregando un mayor factor de inmersión en la historia. El aspecto rogue-like permite disfrutar de una experiencia distinta en cada partida, entregando una gran rejugabilidad.

Referencias

- **Gameplay:** Into the Breach, Fire Emblem.
- **Estética:** Into the Breach.