

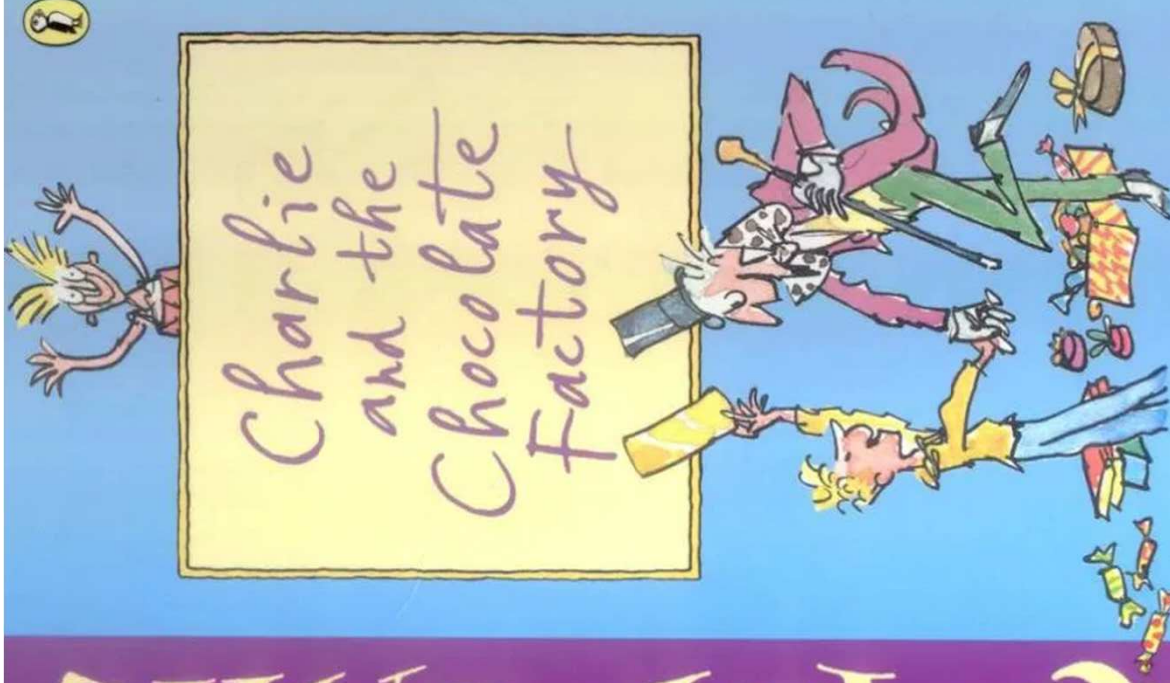
PUFFIN MODERN CLASSICS

Charlie and the Chocolate Factory



ROALD DAHL

ROALD DAHL



Illustrated by Quentin Blake

The World's Most Scrumdiddlyumptious

ROALD DAHL

CHARLIE and the Chocolate Factory



Visión general

- Concept: Una fábrica de chocolate tenebrosa en ruinas, donde tienes pocas herramientas para luchar contra los males que hay adentro.
- Géneros: Survival horror
- Tema, escenario, metáfora: Sobrevivir en la fábrica de charlie la fabrica de chocolate.
- Plataforma: PC
- Mercado: Personas entre 12 y 30 años.

Análisis competitivo

- Referentes. Hello neighbor, amnesia 2, silent hill, we happy few.
- Competencia: Blair witch, Chernobyl , Moons of madness,
- Características diferenciadoras.
 - jugar con la estética bubbly y feliz, y contrastar con situaciones horribles, volviéndose el arte mas y mas decadente a lo largo de la narrativa y a lo largo de los pisos.
 - Está basado en charlie en la fábrica de chocolate, así que tendría hueco en el mercado por el factor nostalgia.
 - La fábrica es cambiante y que te enfrentas a ella, a veces rompe con la lógica.
 - La fábrica de chocolate, ya de por si, da miedo sin intentarlo, puede ser un escenario muy curioso y se pueden plantear situaciones muy divertidas.



Narrativa



Narrativa

- Protagonista: Charlie
- Antagonista: La fábrica
- Historia de fondo, complicación y resolución - Te llega una carta diciendo que la fábrica de Willy Wonka va a cerrar junto a una invitación. Tienes que encontrar a Willy Wonka para ver qué está sucediendo. Al llegar la fábrica está rota y en ruinas.
- Número de niveles en el juego - 6, uno por cada piso visto en la película original. También se pueden plantear más.



Jugabilidad

- Objetivos del juego: Encontrar a Willy Wonka
- Mecánicas básicas: caminar y esconderse, jugar con items, huir y resolver puzzles, controlar tu sanidad y bienestar físico.
- Obstáculos: los Umpa Lumpas, las trampas y los monstruos.
- Recursos: sitios donde esconderse, puzzles, armas básicas e inútiles, ibuprofenos para bienestar físico y tiles para la sanidad.
- Estos recursos aparecen y son consumibles. son recursos escasos.
- El juego concluye al superar la narrativa.