



# FROZEN OUT

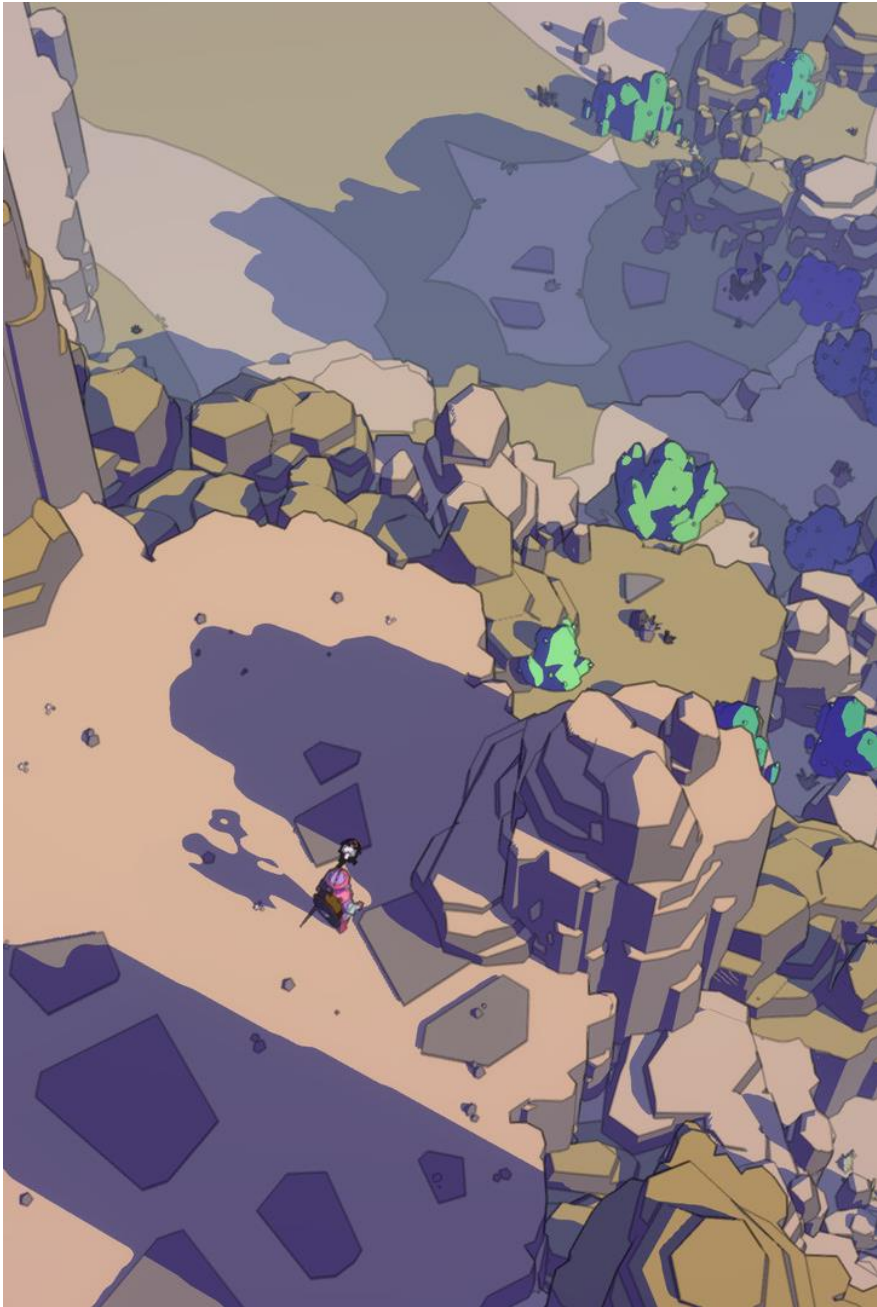
ALEJANDRO JIMÉNEZ CARRASCO

# Visión general

- **Concept.** La ciudad de los helados está quedándose sin su principal recurso, el hielo. Descubre el verdadero motivo e intenta recuperar el equilibrio.
- **Género:** Juego explorativo, Puzzle.
- **Tema:** Cambio Climático, Sociedad Distópica.
- **Escenario:** Ártico.
- **Metáfora:** Se representa los problemas de la crisis medioambiental, y los vicios del modelo productivo que la han perpetrado.
- **Plataforma:** PC.
- Juego independiente asociado a instituciones ecologistas.
- **Público objetivo:** Juego para todo tipo de edades.

# Análisis Competitivos

- **Referentes.** ‘Zack and Wiki’ (Wii) y ‘Captain Toad’ (Wii U) a nivel jugable. ‘Unexplored 2’ y ‘Pan Pan’ a nivel estético
- **Competencia.** El juego no tendría competencia como tal, ya que se buscaría financiación pública. Competiría con otros productos que trataran de concienciar sobre el mismo problema.
- **Características diferenciadoras.**
  - Estilo artístco desenfadado (low poly), con una historia que busca a partes iguales concienciar y ridiculizar los vicios de nuestra sociedad entorno a la crisis climática.
  - “Un mundo feliz” es el principal referente. Los polos-helados, son creados en masa, para desarrollar tareas claramente predefinidas. La sociedad se organiza por clases sociales, siendo los helados los altos cargos, seguidos de los polos, y por último los cubitos, como esclavos.



15

# Referentes visuales

---

# Narrativa

- **Protagonista:** Polo que se encarga de labores de extracción de hielo.
- **Antagonistas:** Alcalde Helado tres sabores.
- **Historia:** Los helados han montado una trama para esclavizar al resto de habitantes de la ciudad. Consigue derrocar al régimen con la ayuda del grupo de rebeldes. Eres un polo extractor de hielo, que cae en una fisura provocada por la picadora. Tras esto, la resistencia te mostrará los verdaderos fines del gobierno.
- **Número de niveles en el juego:** En función del diseño de la ciudad.

# Jugabilidad

- **Objetivos del juego:** El objetivo es resolver la trama, al mismo tiempo que se te plantean puzzles.
- **Mecánicas básicas.** Movimiento, habilidades propias de un polo, tu personaje se derrite, etc.
- **Obstáculos que determinan la dificultad de realizar las acciones de la mecánica:** Los diferentes puzzles que se desarrollen en el escenario.
- **Recursos utilizados para "alimentar" la mecánica.** Cañerías por las que te puedes colar, puedes cambiar el palo que sostiene tu cuerpo, adoptar otras formas con un molde, etc.
- **Formas en que esos recursos se producen y consumen:** Se presentan en el mapa, previamente diseñado.