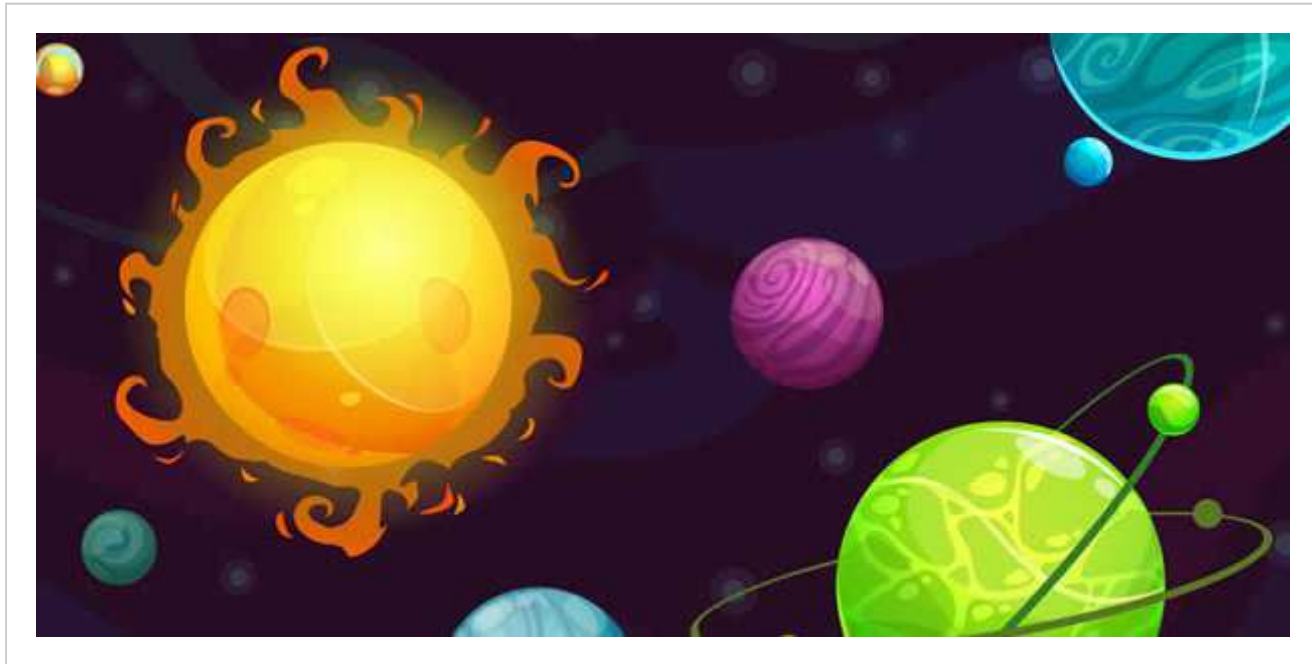


ID: 3



Yago Worlds

Àngel Andújar Carracedo

Visión general

- **Concept:** Yago Worlds es un entretenido juego que nos invitará a encarnar a Yago en una aventura dentro de un universo repleto de planetas con diferentes especies a las que deberemos enfrentarnos.
- **Género:** Aventura de acción, puzzles.
- **Tema:** Adolescente que lucha contra enemigos con el fin de salvar a su abuelo. Diferentes escenarios para cada nivel, que serán ambientados como planetas con diferentes superficies.
- **Plataforma:** Microsoft Windows.
- **Mercado:** Jugadores no necesariamente experimentados con una edad mayor a los 12 años.





Análisis competitivo



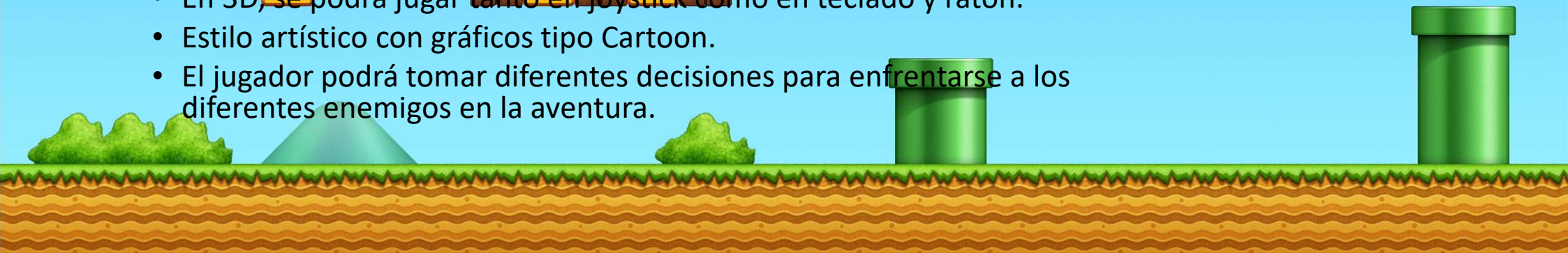
Mario Bros

ID: 3



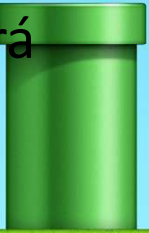

- **Referentes:** Super Mario, The Legend of Zelda. En los que cada nivel de juego se corresponde con un mundo y la adición de personajes diferentes respecto a otros niveles, en cada mundo añadir una mecánica nueva de juego, etc. 
- **Competencia:** Juegos de aventuras, puzles y plataformas como The Legend of Zelda: Link's Awakening, Spyro Reignited Trilogy, Luigi's Mansion 3, Asterix & Obelix XXL3: The Crystal Menhir.
- **Características diferenciadoras.** 
 - En 3D, se podrá jugar tanto en joystick como en teclado y ratón.
 - Estilo artístico con gráficos tipo Cartoon.
 - El jugador podrá tomar diferentes decisiones para enfrentarse a los diferentes enemigos en la aventura.



Zelda



Narrativa

- **Protagonista:** Yago Ancu, un adolescente que vive con su abuelos en un planeta llamado Derla.
- **Antagonistas:** Diferentes jefes finales de los mundos, a los que Yago deberá vencer.
- Durante un paseo de Yago con su abuelo, serán atacados por un monstruo que acabará envenenando al abuelo. Yago, deberá ir en busca de ciertos ingredientes para poder realizar un antídoto. Dichos ingredientes estarán repartidos en diferentes mundos donde las especies de cada mundo intentarán defender su cosecha y, por tanto, tendremos que luchar contra ellos. En el final del juego los jefes finales serán humanizados y se mostrará un punto de vista diferente al de nuestro protagonista.
- 5 niveles de juego.

Jugabilidad

- **Objetivos del juego:** Conseguir los ingredientes de los diferentes mundos.
- **Mecánicas básicas:** Salud, saltar, esquivar, atacar, cubrirse, balancearse, escalar, etc.
- **Obstáculos que determinan la dificultad de realizar las acciones de la mecánica:** El jugador no podrá realizar una nueva acción hasta que no termine la animación de la anterior. Los enemigos podrán ralentizar los movimientos del jugador.
- **Recursos utilizados para "alimentar" la mecánica:** Enemigos que ataquen tanto a corta como a larga distancia, ataques que solo puedan ser esquivados, puzzles con diferentes superficies y elementos que requieran el uso de ciertas mecánicas, etc.
- **Formas en que esos recursos se producen y consumen:** Los enemigos mediante sus ataques podrán herir al protagonista; obstáculos en el mundo podrán realizar daño. Nuestro personaje podrá curarse mediante la aplicación de elementos curativos que podrán encontrarse en la superficie...
- **Formas en que el juego concluye a través de una victoria, derrota o empate:** Si la barra de salud de nuestro personaje se queda vacía se producirá la derrota, en cambio si conseguimos el ingrediente propio del planeta conseguiremos pasar el nivel.