

Firefly

Adrián Reina Sáez

Visión General

CONCEPTO: Rescata a los nativos de un incendio forestal. Los nativos no pueden pasar mucho tiempo lejos de una fuente de luz.

GÉNERO: Puzzle estratégico, point & click (individual y luciérnaga).

TEMA, ESCENARIO, METÁFORA: Incendio forestal (Medioambiente). Laberinto selvático con obstáculos que te imposibilitan la salida. Si no tienes luz cerca te devoran.

PLATAFORMA: PC

PÚBLICO OBJETIVO: Entre 13 y 30 años.

Análisis Competitivo

REFERENTES: Keep Talking and Nobody Explodes, Lemmings.

COMPETENCIA: Talos Principle y otros juegos de género puzzle.

CARACTERÍSTICAS DIFERENCIADORAS:

Ambiente lúgubre (oscuro pero ligeramente amigable) en low poly.

Dos puntos de vista diferentes de un mismo escenario.

Fomento de la cooperación entre jugadores.

Posibilidad de jugar individualmente pero con experiencia reducida.



29



Narrativa

2 JUGADORES

Se ha iniciado un incendio forestal en una tribu selvática. Un usuario se mete en el papel de la luciérnaga y otro en el de un nativo de la tribu. Entre ellos deben cooperar para escapar de la selva. Las bestias del bosque están agitadas, no dudan en atacar si ven a una presa alterada en la oscuridad de la noche.

1 JUGADOR

El usuario controla únicamente a la luciérnaga y deberá proveer luz y asistencia al nativo para sobrevivir y escapar. El nativo siempre seguirá una fuente de luz, sea la tuya o no. Las interacciones del nativo están automatizadas de forma contextual.

Jugabilidad: 2 Jugadores

OBJETIVO: Cooperar luciérnaga y nativo para sobrevivir al incendio. Luciérnaga: Observar el mapa y guiar y mantener vivo al nativo. Nativo: Explorar la selva con la ayuda de la luciérnaga para alcanzar la salida.

MECÁNICAS BÁSICAS: Luciérnaga: Movimiento con ratón, si no te mueves emites luz. Nativo: Caminar, interacción con el entorno.

OBSTÁCULOS: Animales salvajes, cazadores furtivos, fuego y otras obstrucciones naturales.

RECURSOS: Calma y tiempo.

Si el nativo pasa mucho tiempo en la oscuridad o es devorado por una criatura, pierdes. Si se acaba el tiempo y el incendio te alcanza pierdes. Consigue escapar de la selva para ganar.

Jugabilidad: 1 Jugador

OBJETIVO DEL JUEGO: Lograr guiar a los nativos a la salida. Lidar con los obstáculos que se imponen a tu objetivo principal. Evitar que los nativos mueran en el proceso.

MECÁNICAS BÁSICAS: Movimiento con ratón. Interacción con el entorno. Si no te mueves emites luz.

OBSTÁCULOS: Animales salvajes, cazadores furtivos, fuego y otras obstrucciones causadas por la naturaleza.

RECURSOS: Calma y tiempo.

Si el nativo pasa mucho tiempo en la oscuridad o es devorado por una criatura, pierdes. Si se acaba el tiempo y el incendio te alcanza pierdes. Consigue escapar de la selva para ganar.