

Will-o'-the-Wisp

Núria Murgui Gómez



VISIÓN GENERAL

- **Concept:** consigue trasladar los Fuegos Fatuos sanos y salvos encerrándolos en una burbuja de aire que tú mismo guiarás soplando.
- **Género:** acción-aventura.
- **Tema, escenario, metáfora:** crear burbujas que trasladen los Fuegos a través de bosques y diferentes escenarios místicos. Durante el recorrido, diferentes seres mitológicos y obstáculos naturales dificultarán el paso y la llegada al objetivo.
- **Plataforma:** PC.
- **Público objetivo:** Jugadores de entre 10 y 35 años. Buenos reflejos.

ANÁLISIS COMPETITIVO

- **Referentes.** Soul Bubbles (Nintendo DS), Mario Galaxy (Wii).
- **Competencia.** Ori and the Will of the Wisps, Katamari Damacy, 3 Buttons.
- **Características diferenciadoras.**
 - 3D. Mucha importancia de los escenarios. El teclado guía el movimiento del personaje y el ratón define la dirección del soplido de aire que guía la burbuja.
 - Los espíritus del bosque se han perdido y debes encontrarlos. Deberás pasar por bosques encantados y enfrentarte a seres del bosque. Es muy importante que tu burbuja no se rompa y los no espíritus se escapan.
 - Deberás combinar el ataque a los enemigos y el guiar a los espíritus, ¡no puedes perderlos!



NARRATIVA

- **Protagonista:** guardián del bosque. Es el personaje que guía el usuario.
- **Antagonistas:** seres mitológicos.
- Las criaturas malignas del bosque han liberado a los Fuegos Fatuos (espíritus), rompiendo así la paz del bosque. Como guardián, deberás encontrarlos y llevarlos al lugar sagrado.
- Cuenta con diversos niveles, cada uno con una temática y estilo de fondos. Además, cada nivel contará con varias pantallas (del mismo modo que el Mario Bros presenta diferentes escenarios dentro de un mismo mundo con la misma ambientación).



JUGABILIDAD

- **Objetivos del juego:** encontrar a todos los espíritus y llevarlos de nuevo a su origen.
- **Mecánicas básicas:** desplazarse (flotando), crear las burbujas, dividir las y atacar a los enemigos.
- **Obstáculos:** seres del bosque y elementos naturales que pueden pinchar la burbuja, pegarse a ella, desplazarla, etc.
- **Recursos:** energía, según la cantidad de espíritus recogidos o perdidos; tamaño de la burbuja, ya que ralentiza el movimiento si es muy grande; y tiempo, pues en algunos niveles más críticos puede que tengas un límite para llevar a los espíritus antes de que se desate el caos en el bosque.
- Si consigues llevar a todos los espíritus, pasas a la siguiente misión. Si llegas a la meta con espíritus pero no con todos, pasarás de misión pero no desbloquearás la misión final de cada nivel. Si pierdes a los espíritus o ellos mueren, pierdes.