

WILD ORIENTATION



Zhihao Zhang

Visión general

- **Concept.** El jugador hay que usar los objetos que lleva(mapa,brújula,cuerda...)o que se puede encontrar en el escenario(ala delta,cuchillos...)para pasar por todos los controles que hay en el mapa.
- **Género.** A-AVG,Acción-Aventura
- **Metáfora.** Las personas con la ayuda de el mapa y la brújula para orientarse en zona salvaje
- **Plataforma.**Windows.
- **Público objetivo.** Mayores de 15 años

Jugabilidad

- **Objetivos del juego.** Pasar por todos los controles
- **Mecánicas básicas.** Mirando la brújula y buscar los lugares significativo para orientarse
- **Obstáculos**
 - La resistencia que va decreciendo por hacer acciones o por tiempo
 - Animales que se encuentra por la mapa
- **Recursos.** En la mapa hay unas comidas y aguas para recuperar la resistencia
- Cuando el jugador se muere o ha pasado por todos los controles acaba la partida, obtiene una cantidad monetario depende de cuantos controles ha pasado que puede usar para desbloquear objetos, escenas o personajes.

Análisis competitivo

- **Referentes:** Orientación (deporte)
- **Competencia.** Otros juegos de aventuras
- Características diferenciadoras.
 - Escenas personalizadas para la orientación
- Equipamientos especiales para mover en la salvaje



Narrativa

- No existe protagonista
- Los ricos han convocado una orientación en zonas peligrosas para entretenerlos, el jugador tiene que controlar uno de los participantes para conseguir pasar los controles y ganar dinero
- Cada personaje puede tener su propia historia
- 7,8 escenas