

TP-2054

(Tierra Prometida-2054)

HCD

+High Concept:

Un juego de plataforma situado en una nave espacial en la que suceden inconvenientes que la capitana tiene que resolver con la ayuda de tres niños expertos. El desafío principal es que va contra reloj; entre más tiempo se tarde, más envejece y menos probabilidades de ganar tiene.

+Motivación del Jugador:

Maneja al personaje principal (Capitana) para resolver las contingencias; decidir entre los mejores caminos a recorrer para llegar a la solución del problema de cada nivel.

+Género:

2.5 D platformer

+Audiencia objetivo:

12-22 años de edad

+Clasificación:

Público en general (E)

+Competidores:

Battleblocks Theater, Metroids, Little Nightmares, Pikmin

+¿Qué lo hace único?(Gancho):

Es un cuento infantil por el tratamiento gráfico pero el trasfondo es oscuro, existencial. Una tragicomedia. Las soluciones absurdas y cómicas para resolver situaciones complejas/dramáticas/catastróficas.

+Plataforma:

PC

+Objetivo de diseño:

Comedia, alegría y ternura en una situación de fracaso inevitable.

Detalles adicionales:

Habrá una bitácora de viaje que añadirá detalles emotivos y narrativos. Ahí mismo se incluirá el menú de misiones con un mapa.

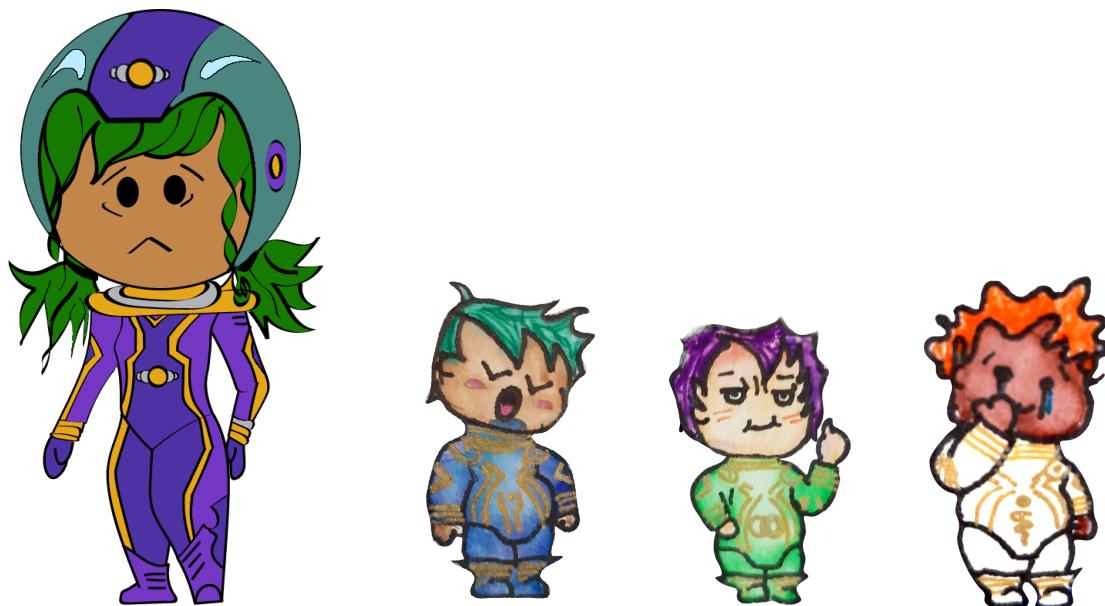
Se conformará de 3 escenarios más un tutorial en el que se hará un recorrido rápido para mostrar mecánicas (es importante este tutorial para nosotros ya que nos servirá para hacer las pruebas). En el primer nivel, se enfrenta a un incendio, en el segundo a un ataque extraterrestre y en el tercero a una epidemia post-ataque.

Al final, obviamente con pérdidas, tanto humanas como de recursos, llegarán a un planeta en el cual sólo será recibida una parte de la tripulación para ser esclavizada y la otra parte será "deportada" sin importarles su destino.

A lo largo de sus recorridos por la nave, el jugador podrá recolectar algunos items que le servirán para ir revelando la historia.

Elementos de diseño de identidad:

+Concepts de personajes:

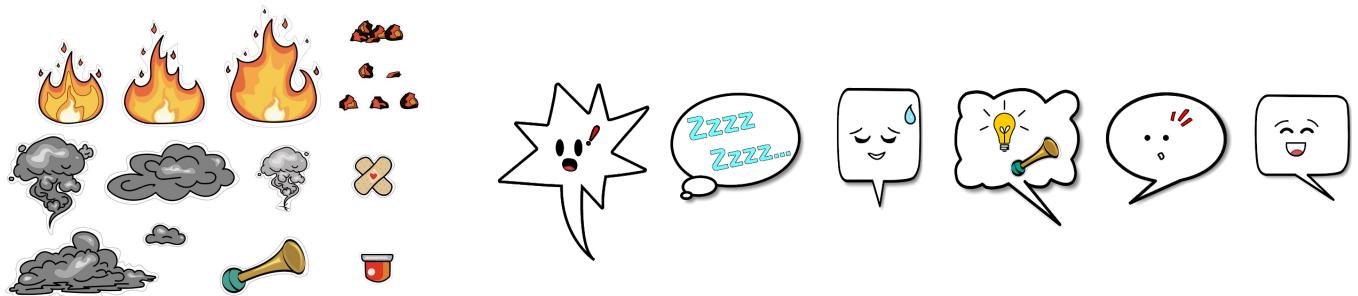


+Concepts de Pasillo Principal:

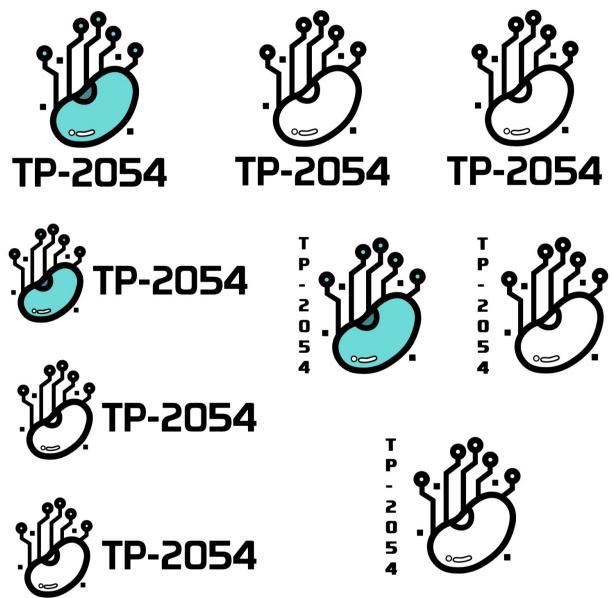
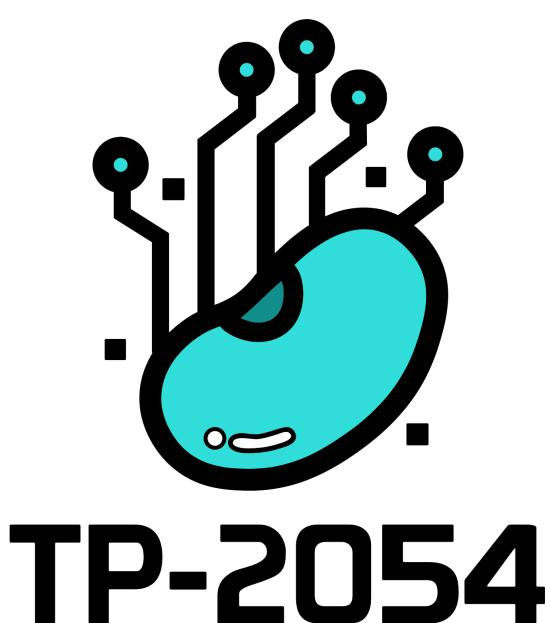


+Stickers:

Nivel 1



+Logotipo:



+Gama Cromática:

>>Pasillos y cuartos:

Nivel 1:

Cálida. Contraste complementario violetas-naranjas, azules-amarillos. Incluye tonos sepia, neutros, grises, negro y algunos acentos de color.

Nivel 2:

Es casi monocromática; una grisalla de rojos. Incluye negro.

Nivel 3:

Más fría y oscura que las anteriores. Grisalla de verdes un tanto cálidos, incluyendo negro. Con acentos rojos y verdes brillantes.

>>Cabina:

Fría. Tonos azules/cian, magentas, violetas, blancos, grises y negros. Oscura; iluminada tan solo por las pantallas, consola y algunas luces pequeñas indicadoras.

+Tipografías:

Para el logo y la interacción con bebés

Prototype

Para todo lo que suceda en cabina; pantallas, interacción S.I.N.A.I.A.-Capitana, bitácora.

Orbitron