

The LightWatcher

Entre luces y sombras

Concepto General

The LightWatcher es un Point & Click en 2 dimensiones, de investigación y exploración pensado para funcionar en PC. Tomando el rol de un investigador privado con particulares habilidades deberemos resolver diferentes casos de asesinatos, secuestros, entre otros.

Historia

Eres un investigador privado que cuenta con la habilidad de controlar el tiempo, pero con algunas limitaciones. Gracias a las cuales él es elegido para resolver los casos más complejos y rebuscados. Entre los cuales se encuentra el asesinato de tus padres. El cual se irá resolviendo con la resolución de otros casos.

Jugabilidad

El Jugador podrá:

- Interactuar con objetos (Investigar, agarrar, romper) distribuidos por la escena del crimen o zona de investigación.
- Realizar anotaciones en un libreta para ser más preciso a la hora de finalizar el caso.
- Retroceder el tiempo siempre que en la zona no haya una fuente luz (Que la misma se encuentre a oscuras), y adelantarlo cuando la zona esté siendo afectada por una fuente de luz cualquiera.
- Moverse por la escena del crimen, o la zona que le haya tocado investigar, con hacer click en determinados sectores de la pantalla, para acceder a diferentes puntos de vista de la zona en cuestión.
- Seleccionar cada caso de entre todos los posibles en un mapa.
- Destacar los objetos interactivables con una "Herramienta de Detective".
- Modificar la luminosidad de una zona por un periodo de tiempo con un Reloj-Linterna que el detective lleva en su cintura, además de para estar al tanto de la hora del día actual.
- Aprovechar la luz natural provisionada por el Sol, dependiendo de la hora, para modificar el tiempo a su gusto.

Tienda del Juego

- El juego no contará con micropagos

Personajes

- Lightwatcher - Personaje con el cual el jugador investigará las escenas.
- El juego base contará con 3 víctimas, las cuales cambiarán de nombre y vestimenta según la dificultad del caso y el escenario elegido.
- El juego base contará con 3 culpables, los cuales cambiarán de nombre y vestimenta según la dificultad del caso y el escenario elegido.
- Antagonista - Villano y boss final del juego.

Escenarios

- Las escenas del crimen variarán entre 2 o 3 zonas pre-establecidas.
- La primer zona de investigación será una casa con comedor, cocina, patio y sótano.
- La segunda zona será una plaza o parque, donde el jugador verá un lago en el medio, con árboles distribuidos en el predio, una zona de juegos para niños y otra con mesas para comer o pasar el rato.
- La tercer zona será una iglesia. Contará con estatuas, vitrales, candelabros, pilares altos, muchos bancos de iglesia y un altar al fondo.

Motivación del Jugador

Corto Plazo: El jugador debe resolver un simple caso de asesinato, analizando objetos y anotando observaciones, mientras que aprende a desplazarse por el escenario.

Mediano Plazo: El jugador irá adquiriendo cada vez más herramientas para mejorar o hacer más preciso su análisis de la escena, además de enfrentarse a casos cada vez más complejos.

Largo Plazo: El jugador deberá encontrar piezas claves distribuidas en casos particulares para resolver una interrogante aún mayor relacionada con la familia del protagonista.

Game Flow Simple

