

The background is a light gray with various abstract elements. A large cyan number '1' is in the top left. A horizontal black bar with a red and blue dot at its right end is in the top center. A row of 12 small colored dots (cyan, black, red) is in the top right. A small black square is in the middle right. A large cyan rectangle is on the right side, with a red rectangle overlapping its left edge. The text 'PRESS-PLAY' is centered over these rectangles. At the bottom left, there is a list of names. At the bottom right, there are overlapping black and red squares and a row of colored dots.

PRESS-PLAY

□
Stéphane Díaz-Alejo León
Manel Angresola Navarro
Pablo Moreira Flors

CONCEPT Y INFORMACIÓN BÁSICA

Press-Play es un videojuego en el cual hay que resolver puzzles espaciales, atravesando así una serie de niveles, en los cuáles, el principal obstáculo es que los objetos están estáticos al tener desactivadas las físicas. Se pueden volver a hacer funcionar estos obstáculos durante un corto período de tiempo gracias a la pistola de ondas Glitch-Out.

GÉNERO Y EXTENSIÓN DEL JUEGO

Puzles y Plataformas. El juego se compondrá de 8 niveles con una media de 5 secciones (puzzles) por nivel.

PLATAFORMAS

Microsoft Windows, PS4, PS5, Xbox One y Xbox Series X.

PÚBLICO OBJETIVO

Jugadores entre 12 y 50 años interesados en la resolución de problemas.

PEGI

PEGI 12, debido a violencia no realista y lenguaje soez leve.



HISTORIA

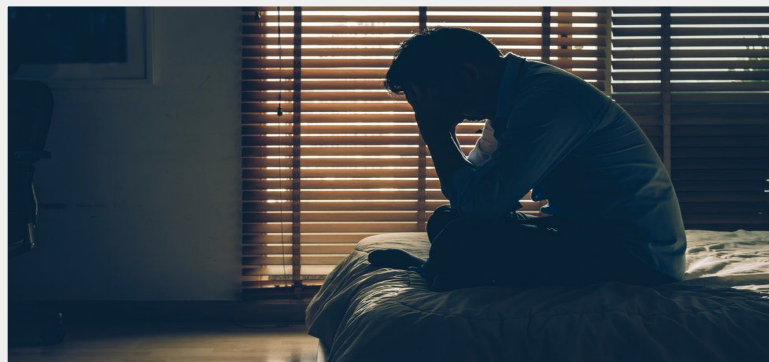
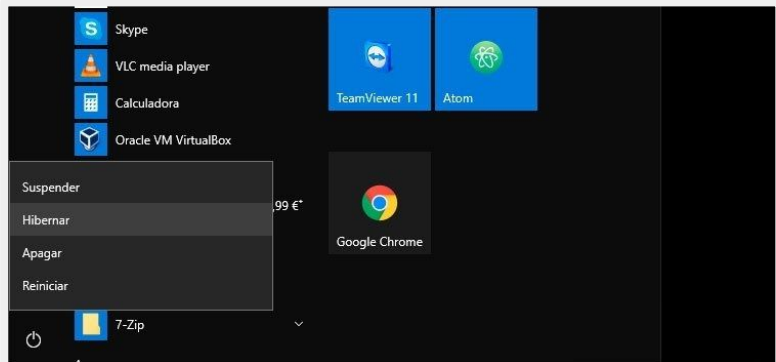
La historia del juego trata la aventura de Raidho en su empeño de finalizar el videojuego en el que vive. Para contar una historia que atrape a los jugadores nos basaremos en la estructura del conocido monomito del viaje del héroe relacionando cada uno de los niveles con diversas etapas del modelo.






HISTORIA POR NIVELES

Nivel 1	El mundo ordinario / La llamada de la aventura
Nivel 2	El rechazo de la llamada / El encuentro del mentor
Nivel 3	La travesía del primer umbral
Nivel 4	Las pruebas, los aliados y los enemigos
Nivel 5	La aproximación a la caverna más profunda
Nivel 6	El calvario / La recompensa, apoderarse de la espada
Nivel 7	El camino de regreso
Nivel 8	La resurrección (enfrentamiento final)

HISTORIA (PRÓLOGO)



PERSONAJES

<i>Personaje</i>	<i>Descripción</i>	<i>Características</i>	<i>Información Adicional</i>
Raidho 	Jugador. Se trata del personaje protagonista.	Curioso, inquieto.	Representa al jugador en sí, que indaga sobre el porqué del estado del juego actual e intentará ayudar al desarrollador finalizando su obra.
Dagaz 	Personaje no jugador (PNJ). Es un personaje cuyo rol es guiarte y apoyarte.	Esperanzador, positivo, misterioso.	Representación positiva del desarrollador del juego, representa su intención por seguir luchando para traer el juego adelante.
Hagalaz 	PNJ. Creador del videojuego y principal antagonista.	Autodestructivo, encolerizado, confundido, desquiciado.	Representación negativa del desarrollador del juego, representa los obstáculos del juego.

JUGABILIDAD

Descripción general:

- Aventura de un solo jugador donde la característica principal es el efecto de la pistola Glitch-Out sobre el entorno.
- Los objetos están congelados en el tiempo, y tras absorber las ondas de la pistola, vuelven a interactuar.
- Enfocado a la resolución de puzzles.
 - Niveles delimitados y lineales.
- Los puzzles tienen una solución principal pero hay soluciones alternativas.
- Plataformas.
 - No suponen una gran complejidad de saltos ni penalizan al jugador en el caso de fallo.
- Un modo de asistencia para ayudar con el apuntado del arma, según las preferencias del consumidor.



JUGABILIDAD

Objetivos y recompensas:

<i>Recompensas</i>	<i>Obstáculos</i>	<i>Dificultad de los niveles</i>
Archivos de audio del creador (easter egg). Se consiguen explorando los niveles, estando normalmente ocultos..	Los niveles inacabados que impiden el progreso del jugador.	La dificultad se adapta a la progresión del jugador (flow), presentando en algunos niveles una sensación de reto y en otros de pericia.
Resolver los puzzles que se te presentan. La satisfacción de resolver un problema.	Posibilidad de perder el nivel, habiendo de volver a empezarlo desde el principio.	Encontrar los archivos de audio requerirá una mayor dificultad.

JUGABILIDAD

Mecánicas principales

Glitch-Out	Mecánica principal, permite lanzar ondas de distinta amplitud que, tras impactar y ser absorbidas por los elementos inacabados, estos obtengan la funcionalidad que deberían tener si el juego estuviera acabado. Tras un periodo de tiempo el efecto desaparece.
Granada	Tiene el mismo efecto que la Glitch-Out pero permite alcanzar otros lugares debido a su lanzamiento parabólico y efecto en área.
Interacción con el medio y movimiento.	<p>Ej: accionar un botón, tirar de una palanca, abrir una puerta, etc.</p> <p>El salto y correr son las mecánicas principales para las zonas de plataformas.</p>



JUGABILIDAD

Ejemplo diseño del primer nivel

Nivel	Descripción	
Prototype (casa y llamada a la aventura)	Nivel inicial donde se familiariza al jugador con las mecánicas principales del juego. El jugador empezará en una cámara de laboratorio que estará enlazada a otra, donde reside el primer puzzle.	
	Sala 1	Puzle sencillo y fácil de entender.
	Sala 2	Puzle menos tutorizado con los mismos elementos que el anterior.
	Sala 3	Se presenta un nuevo elemento de interacción con los puzles.
	Sala 4	Puzle más complejo que el anterior con el nuevo elemento.
	Sala 5	Puzle final y por tanto de dificultad media que Mezcla todos los elementos presentados hasta ahora.

ESQUEMA DE CONTROLES

Acción	Teclado	PS4/PS5	Xbox One / Series X
<i>Movimiento</i>	WASD	Joystick izquierdo	Joystick izquierdo
<i>Salto</i>	Espacio	X	A
<i>Correr</i>	Shift	L3	L3
<i>Cámara</i>	Ratón	Joystick derecho	Joystick derecho
<i>Uso de arma</i>	B. Izquierdo Ratón	R2	RT
<i>Potencia de arma</i>	Rueda Ratón	Flecha arriba/abajo	Flecha arriba/abajo
<i>Granada</i>	B. Derecho Ratón	L1	LB
<i>Menú</i>	Escape	Start	Start/Menú





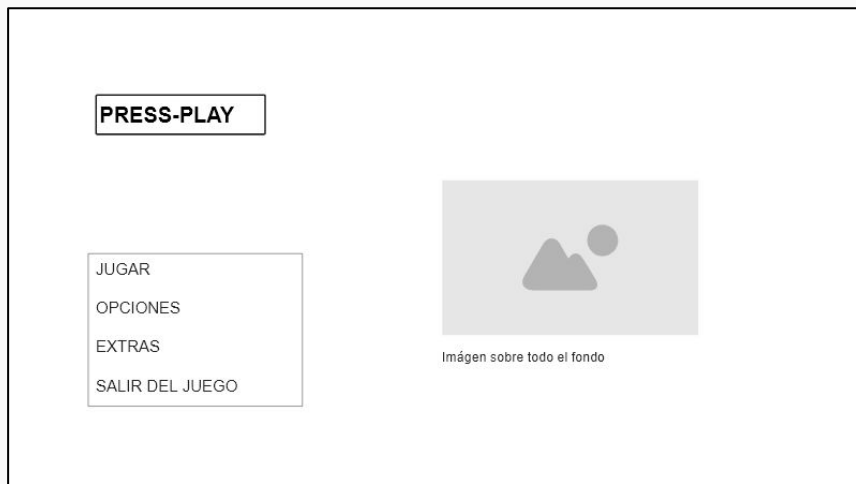
ESTÉTICA DEL JUEGO

La estética muestra el diseño inacabado del juego, con grandes variaciones entre distintos niveles partiendo de la base de un laboratorio abandonado.



INTERFAZ DE USUARIO

- Menú principal e iconos del juego minimalistas
- Selección de capítulos





PRESS-PLAY



Imagen sobre todo el fondo

CARGAR PARTIDA

18/01/2020 - 16:02

23/12/2019 - 20:15

05/10/2019 - 08:37



CARGAR ATRÁS ELIMINAR

Imagen representativa del capítulo

PRESS-PLAY



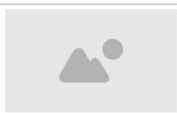
Imagen sobre todo el fondo

EXTRAS

INTRODUCCIÓN

TOMAS FALSAS

CONOCE A ...



INICIAR ATRÁS

Imagen representativa del capítulo

PRESS-PLAY

OPCIONES

AUDIO

VIDEO

TECLADO/RATON

MANDO

ATRÁS



Imagen sobre todo el fondo

- Menú de selección de extras
- Guardado y carga de partidas
- Opciones



Muchas gracias por vuestra atención!

Y no dejéis de soñar.