***MineBlown***

**Documento de concepto de videojuego**

*María García, Javier Landaburu*

[*maria.raldua@gmail.com*](mailto:maria.raldua@gmail.com)*,* [*javier.landaburu@gmail.com*](mailto:javier.landaburu@gmail.com)

Versión 1.0 - 10 de enero de 2017

|  |  |
| --- | --- |
| **Resumen** | |
| **Géneros:** Plataforma 2D | **Modos:** Un jugador |
| **Público objetivo:** Jugadores a partir de los 7 años, que buscan entretenimiento sencillo y original. Orientado a jugadores casuales. | **Plataformas:** PC (Windows 7 o superior) |

**Historia**

En un futuro muy presente, el mundo de la electrónica gira en torno a una única preocupación: las existencias de coltán se están agotando.

Sin embargo, un vieja leyenda ha llegado a oídas de Phil Bates, presidente de la mayor compañía de telefonía del mundo, que habla de un metal sagrado que solo se encuentra en las profundidades del suelo africano, y cuyas características se asemejan mucho al coltán.

Decidido a localizar la fuente de dicho material, el viejo empresario no duda en contratar a ciudadanos locales con el fin de descubrir esa guarida del tesoro.

Esta es la historia de Orwell, un niño encargado con la tarea de explorar la prohibida mina de Batool, con el objetivo de localizar y obtener una muestra del preciado metal. Pero no será fácil, ya que el laberinto de piedra en el cual Orwell debe introducirse dice estar infestado de criaturas horribles y trampas venenosas que protegen el metal sagrado.

**Mecanismos de juego**

Controlamos a un empleado africano que ha sido elegido, “afortunadamente”, a bajar a explorar las minas. Tan solo contaremos con nuestra habilidad para avanzar por la mina (a modo de mazmorra) para evitar a los enemigos. Para ello, deberá descender sobre las plataformas de la mina hacia las profundidades para llegar al final de la ruta, cumpliendo con el objetivo de hacerse con una muestra del coltán sagrado y eliminar a los máximos enemigos posibles para que la mina sea explotable

.

**Venta**

Hemos apostado por un plataformas vertical para ofrecer al usuario un cambio respecto a los juegos 2D plataformas comunes, con un tema llamativo y poco conocido por gran parte de la población. No pretende ser un juego denuncia respecto a la situación actual, pero sí una manera de dar a conocer ese hecho por medio de entretenimiento para todos los públicos.

**Referencias**

* Downwell (Moppin) 2015.
* Ice Climber (Nintendo) 1985