

Quest for the Magic Feast

La Búsqueda del Banquete Mágico

Introducción

Plataforma de despliegue: El videojuego está diseñado para ser jugado en PC, consolas (como Nintendo Switch, PlayStation, y Xbox), y dispositivos móviles, aprovechando su accesibilidad y capacidad para llegar a un público amplio.

Público objetivo: El juego está dirigido principalmente a niños y adolescentes de entre 8 y 19 años, quienes son los principales consumidores de contenido de entretenimiento interactivo. La narrativa y el estilo visual también lo hacen atractivo para jugadores más jóvenes, así como para aquellos adultos que disfrutan de experiencias lúdicas y nostálgicas.

Género del juego: Plataformas 2D con elementos de aventura y puzzles. El juego combina la exploración y la resolución de acertijos en un entorno dinámico y mágico.

Clasificación ESRB: E+10. El contenido del juego es apto para jugadores de 10 años en adelante, con elementos de violencia de fantasía que son suaves y apropiados para el público objetivo.

Descripción de juego

Sumario:

El juego es un juego de plataformas 2D con elementos de aventura y resolución de puzzles, donde los jugadores controlan a un grupo de peluches mágicos que cobran vida cuando los humanos no están presentes. Los peluches, liderados por Lyon el león y Fede el oso, deben embarcarse en una serie de misiones dentro de una casa, enfrentando obstáculos y enemigos mientras buscan comida para mantener a su líder, un misterioso y poderoso peluche dormilón, en estado de alerta y, por ende, el mundo mágico intacto. La clave del juego es completar cada misión antes de que los humanos, Pedro y Pablo, descubran la existencia del mundo mágico de los peluches.

En la misión final, los peluches se enfrentan a Black, un antiguo guardián de peluche corrompido por una fuerza oscura que busca robar la magia de Snorlax. Este desafiante enemigo pone en riesgo la existencia misma del mundo mágico. Los jugadores deberán superar este último y peligroso obstáculo para asegurar que la magia de Snorlax se mantenga y los peluches continúen con vida.

Historia:

La historia se desarrolla en una casa donde los peluches cobran vida cuando los hermanos Pedro y Pablo no están presentes. Estos peluches tienen una misión vital: recolectar alimentos para mantener la magia de Snorlax, quien tiene el poder de darles vida. Si Snorlax se queda sin comida, perderá su magia y los peluches volverán a ser simplemente juguetes inanimados. Los jugadores

guían a los peluches a través de diferentes áreas de la casa: la habitación, la sala de televisión y la cocina.

A medida que los peluches recolectan alimentos, la magia de Snorlax aumenta, lo que les otorga poderosos power-ups. Lyon, el líder valiente, organiza y coordina las acciones del grupo. Fede, el estratega, utiliza su ingenio para superar obstáculos y resolver acertijos. Mario, el fuerte, mueve objetos pesados y abre caminos bloqueados, mientras que Tomás, el ágil, se cuela por espacios pequeños y difíciles de alcanzar. Los power-ups obtenidos a través de la recolección de alimentos mejoran sus habilidades y les permiten enfrentar desafíos más complejos.

Juntos, enfrentan desafíos como evitar ser vistos por los humanos, sortear trampas y resolver rompecabezas para obtener la comida necesaria. Sin embargo, a medida que avanzan, descubren que Black, un antiguo guardián de la casa corrompido por una fuerza oscura, ha regresado con la intención de robar la magia de Snorlax para su propio beneficio. Black, con su apariencia amenazante y habilidades oscuras, se convierte en el enemigo final al que los peluches deben derrotar para asegurar la supervivencia de su mundo mágico. La historia avanza a medida que los peluches completan su misión, manteniendo la magia de Snorlax y asegurando que su mundo siga siendo un lugar vibrante y lleno de aventuras.


Mecánicas de juego:

- **Cambio de personajes:** Los jugadores pueden alternar entre los diferentes peluches. Lyon, el líder, coordina las acciones del grupo; Fede, el estratega, planea rutas y desactiva trampas; Mario, el fuerte, mueve objetos pesados y abre caminos; y Tomás, el pequeño, se cuela por espacios estrechos para alcanzar lugares inaccesibles para los demás.
- **Resolución de acertijos:** Los jugadores deben resolver acertijos que implican el uso coordinado de las habilidades de los peluches. Por ejemplo, Mario puede mover una caja para que Lyon salte sobre ella, o Fede puede manipular mecanismos para abrir puertas secretas.
- **Sigilo:** En ciertos momentos, los peluches deben evitar ser vistos por los humanos, lo que introduce elementos de sigilo. Si son descubiertos, deben regresar rápidamente a la habitación para no revelar su secreto.
- **Recolección:** El principal objetivo en cada nivel es recolectar comida dispersa por la casa, necesaria para mantener a Snorlax despierto y la magia viva.


Objetivos	Reglas	Recompensas
<ul style="list-style-type: none"> - Recolectar alimentos en la casa para mantener la magia de Snorlax. - Superar obstáculos y resolver acertijos en distintos escenarios (habitación, sala de TV, cocina). - Evitar trampas y peligros en los escenarios. - Enfrentar a Black en la misión final para proteger la magia de Snorlax. 	<ul style="list-style-type: none"> - Evitar ser visto por los hermanos Pedro y Pablo. - Mantenerse dentro del tiempo límite para evitar que Snorlax se duerma. - Utilizar las habilidades únicas de cada peluche para resolver problemas específicos. - Cooperar entre los peluches para superar desafíos que requieren habilidades combinadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Incremento en el nivel de magia de Snorlax, asegurando que los peluches sigan siendo animados. - Desbloqueo de nuevos niveles o áreas en la casa con mayores desafíos y recompensas. - Colección de objetos especiales que enriquecen la historia y el mundo del juego. - Obtención de un final especial y el reconocimiento de haber salvado el mundo mágico al derrotar a Black.

Personajes

- Describa de manera detallada cada uno de los personajes que intervienen en su juego (incluyendo protagonistas y enemigos) Tenga en cuenta los siguientes elementos: Edad, sexo, apariencia, de dónde viene, temores, poderes, aspiraciones, construya una biografía para cada uno de ellos. ¿Cuáles son sus habilidades y debilidades?

Nombre del personaje	Descripción general	Principales habilidades
<p>Lyon</p> 	<p>Lyon es un león de peluche con una apariencia valiente y un corazón noble. Como líder del grupo, es responsable y organizador, siempre guiando a sus amigos con determinación y coraje. Viene de la colección de juguetes de los hermanos Pedro y Pablo y es conocido por su agilidad y capacidad para coordinar al equipo en situaciones difíciles. Su mayor temor es el fracaso en proteger la magia de Snorlax y perder a sus amigos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Salto alto: Puede alcanzar áreas elevadas. - Liderazgo: Coordina al grupo y toma decisiones estratégicas.

<p>Fede</p> 	<p>Fede es un oso de peluche astuto y estratégico, encargado de planear las rutas y resolver los rompecabezas que encuentran en su camino. Su mente analítica y su habilidad para pensar en soluciones rápidas son cruciales para superar los desafíos. Procede de la misma colección de juguetes y teme cometer errores que puedan poner en peligro a su equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución de acertijos: Puede descifrar y solucionar rompecabezas. - Estrategia: Planifica y organiza las tareas del grupo.
<p>Mario</p> 	<p>Mario es un conejo de peluche fuerte y robusto, conocido por su habilidad para mover objetos pesados y abrir caminos bloqueados. Es el hermano mayor de Tomás y es muy protector con él. Su apariencia es más grande y musculosa en comparación con otros peluches. Su mayor temor es no poder ayudar a su equipo en situaciones críticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fuerza sobrenatural: Mueve objetos pesados y abre caminos bloqueados. - Resistencia: Sirve como escudo para el resto.
<p>Tomas</p> 	<p>Tomás es un conejo pequeño y ágil, conocido por su habilidad para pasar por espacios reducidos que otros peluches no pueden alcanzar. Es el hermano menor de Mario y a menudo actúa como el explorador del grupo. Su tamaño le permite ser muy flexible y escurridizo, pero su temor es quedarse atrapado en espacios estrechos sin una salida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Agilidad: Se cuela por espacios pequeños y difíciles de alcanzar. - Velocidad: Se mueve rápidamente para evadir peligros.
<p>Black</p> 	<p>Black es un peluche de oso con un aspecto oscuro y siniestro, con un diseño similar al de Venom, caracterizado por su piel negra y sus ojos rojos brillantes. Antiguo guardián de peluche corrompido por una fuerza oscura que ahora busca robar la magia de Snorlax para recuperar su poder perdido. Su mayor temor es no poder recuperar su antigua gloria y ser derrotado por los peluches.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Control de sombras: Utiliza sombras para atacar y bloquear caminos. - Fuerza aumentada: Mayor fuerza física y resistencia en combate.

<p>Snorlax (No Jugable)</p> 	<p>Snorlax es un peluche gigante y dormilón que da vida a los demás peluches mediante su magia. Aunque no juega activamente, su presencia es crucial para mantener la magia en el mundo de los peluches. Viene de la misma colección y su mayor temor es perder su magia debido a la falta de comida.</p>	<p>- Magia de vida: Mantiene a los peluches animados.</p> <p>- Recuperación: Rejuvenece con la comida recolectada.</p> <p>-Mejoras: Ofrece power-ups y bonificaciones a los peluches cuando su magia está en su nivel óptimo.</p>
---	---	--

Mundo de Juego

Lugar y Tiempo: El juego se desarrolla en una casa moderna en un entorno contemporáneo. La historia ocurre en un tiempo presente, durante las horas en las que los hermanos Pedro y Pablo no están en casa, lo que permite que los peluches cobren vida y lleven a cabo sus misiones. Este contexto proporciona un ambiente familiar y accesible para los jugadores.

Características Principales:

Ambientes Diversos:

- **Habitación:** Este es uno de los primeros escenarios que los jugadores exploran. Está lleno de obstáculos como muebles altos, juguetes dispersos y áreas de difícil acceso. La habitación es un lugar crucial para aprender las mecánicas básicas del juego.
- **Sala de Televisión:** Un espacio amplio con varios obstáculos como sofás, mesas y estantes. Los peluches deben moverse con cuidado para evitar ser vistos por los humanos y sortear desafíos como pilas de libros y controles remotos.
- **Cocina:** Un área más complicada con peligros como electrodomésticos en funcionamiento y alimentos que deben ser recolectados. La cocina presenta retos adicionales debido a su tamaño y los diversos obstáculos que incluyen electrodomésticos y utensilios de cocina.

Estilo Visual: El estilo visual del juego es colorido y detallado, con gráficos que capturan la esencia de un hogar familiar, pero con un toque mágico en las áreas donde los peluches interactúan. Cada escenario está diseñado para reflejar tanto la realidad cotidiana como elementos fantásticos, como la magia que emana de Snorlax.

Interacción y Dinámicas:

- **Obstáculos y Puzzles:** Cada área presenta obstáculos específicos y rompecabezas que deben ser resueltos usando las habilidades únicas de los peluches. Los jugadores deben navegar por trampas y mecanismos mientras buscan alimentos.

- **Secretos y Coleccionables:** Los escenarios están llenos de secretos y objetos coleccionables que enriquecen la historia y proporcionan bonificaciones adicionales.
1. **Ambiente y Atmósfera:** El mundo del juego combina elementos de aventura y magia con una atmósfera que alterna entre lo familiar y lo fantástico. Los jugadores deben explorar los entornos de manera cuidadosa y estratégica para cumplir con sus objetivos y mantener la magia de Snorlax viva.

Componentes para la experiencia de juego

Realice una descripción de aquellos elementos que hagan parte de su juego (peligros, power ups, coleccionables):

Un peligro (*hazard*) es un elemento que puede herir o eliminar al jugador pero que no posee inteligencia. Ej: plataformas electrificadas, guillotinas, llamas, etc.

Un aumentador de poder (*power up*) es un ítem que es recolectado por el jugador para ayudarlo en su juego. Ej: vidas extra, invulnerabilidad, etc.

Los coleccionables (*collectibles*) son ítems que al ser recuperados no generan un impacto inmediato en la experiencia de juego. Ej: monedas, piezas de rompecabezas, etc. ¿Cuál es el beneficio de recolectar cosas?

Peligros	<p>Trampas de Cocina: Elementos como cuchillos afilados o electrodomésticos en funcionamiento que pueden dañar a los peluches si no se evitan.</p> <p>Muebles Movibles: Elementos como sofás y estantes que pueden caer o moverse y aplastar a los peluches si no se usan las habilidades adecuadas para evitarlos.</p> <p>Trampas de Movimiento: Como resbaladizos y superficies pegajosas en la cocina que pueden ralentizar o inmovilizar a los peluches.</p>
Coleccionables	<p>Objetos de Comida: Artículos como galletas, frutas y bocadillos que son necesarios para completar las misiones de recolección.</p> <p>Cómics: Dibujos que Pablo hizo de pequeño, contando historias adicionales sobre los peluches y sus aventuras, que enriquecen el trasfondo del juego.</p> <p>Referencias a Black: Objetos como figuras o símbolos que hacen alusión al enemigo final Black, proporcionando pistas sobre su presencia y preparación para el enfrentamiento final.</p>
Aumentadores de poder	<p>Esfera de Agilidad: Al recoger esta esfera, el personaje experimenta un aumento temporal en la velocidad y las habilidades. Durante un breve periodo, el jugador puede moverse más rápido, saltar más alto y superar obstáculos con mayor facilidad.</p>

	<p>Escudo de Resiliencia: Proporciona un escudo temporal que protege al personaje de cualquier daño o trampa durante un tiempo limitado. Esto permite al jugador explorar áreas peligrosas o evitar trampas sin riesgo.</p> <p>Lupa Reveladora: Activa una lupa que revela pistas ocultas y objetos coleccionables en el entorno. También permite al personaje romper obstáculos especiales que normalmente no se pueden atravesar, facilitando el progreso a través de ciertas áreas.</p>
--	--

Niveles de juego

El videojuego está estructurado en una serie de niveles diseñados para ofrecer una experiencia de juego variada y desafiante. Cada nivel presenta un entorno único dentro de la casa de los hermanos Pedro y Pablo, con obstáculos y acertijos específicos que los jugadores deben superar para alcanzar sus objetivos. Desde la habitación inicial, pasando por la sala de televisión y la cocina, hasta el enfrentamiento final en la habitación transformada, cada nivel está cuidadosamente diseñado para incrementar la dificultad y mantener el interés del jugador. Los niveles están interconectados por una narrativa que culmina en una intensa batalla contra Black, el enemigo final, que pone a prueba todas las habilidades y estrategias adquiridas a lo largo del juego.

Niveles	
La Habitación	En este primer nivel, los jugadores exploran la habitación de los hermanos, llena de juguetes y muebles que sirven como obstáculos y plataformas. Deben recolectar alimentos mientras esquivan los obstáculos. Los desafíos incluyen trampas como almohadas que se caen y estanterías inestables. El objetivo es recolectar una cantidad inicial de comida para mantener a Snorlax despierto hasta que lleguen a la cocina para recolectar los alimentos fuertes.
La Sala de Televisión	Este nivel se desarrolla en la sala de televisión. Los jugadores enfrentan obstáculos como cables enredados, cojines que se hunden y deben evitar que el televisor se encienda, lo cual alertaría a los hermanos. Los acertijos giran en torno a la programación de la televisión para desbloquear áreas secretas donde se encuentra comida adicional. Este nivel

	aumenta la dificultad con más trampas y desafíos complejos.
La Cocina	El destino final del trayecto se desarrolla en la cocina, un área llena de peligros como electrodomésticos en funcionamiento y superficies resbaladizas. Los jugadores deben resolver acertijos relacionados con la organización de los alimentos y la manipulación de utensilios de cocina para recolectar los ingredientes necesarios. Este nivel presenta desafíos intensos y requiere habilidades de resolución de problemas y coordinación para recolectar los últimos alimentos necesarios.
Nivel Final: La Habitación (Regreso)	Después de completar el Nivel 3, los jugadores regresan a la habitación para entregar los alimentos a Snorlax. En este nivel final, la habitación se transforma en un entorno más oscuro y tenso, con iluminación tenue y efectos de sombra para crear una atmósfera más intensa. Los jugadores deben enfrentarse a Black, el enemigo final, en una batalla crucial. Esta confrontación tiene lugar en un ambiente cargado de tensión, poniendo a prueba todas las habilidades adquiridas a lo largo del juego. La victoria en esta batalla asegura el éxito de la misión y la preservación de la magia de Snorlax.

Aspectos Visuales Generales:

El juego presenta una estética colorida y vibrante que refleja la magia y la aventura del mundo de los peluches. Los entornos están diseñados con una paleta de colores cálidos y alegres para transmitir una sensación de maravilla y exploración, mientras que las áreas de peligro y los niveles avanzados utilizan tonos más oscuros y contrastantes para incrementar la tensión y el desafío.

Ejemplos de los entornos pensados:



Idea principal de la habitación de Pablo y Pedro



Idea principal de la Sala de TV

Diseño de Personajes:

Los personajes tienen un diseño distintivo que resalta sus personalidades y roles en el juego. Lyon,

el líder, es un león con una melena colorida y detalles que sugieren nobleza y liderazgo. Fede, el estratega, tiene un diseño robusto y sabio con elementos que reflejan su inteligencia. Mario, el fuerte, es un conejo grande, mientras que Tomás, el ágil, es un conejo pequeño con un diseño que enfatiza su capacidad para moverse rápidamente. Black, el jefe final, se muestra con una apariencia oscura y amenazante, similar a la de un peluche corrompido por una fuerza oscura. Snorlax, el peluche mágico, tiene un diseño grande y acogedor, representando su rol crucial en la historia, a continuación, se muestran los ejemplos de los diseños iniciales, posteriormente y para el juego se debe hacer una conversión de estos diseños a Sprites tipo pixel art



Diseños ilustrativos para diálogos.

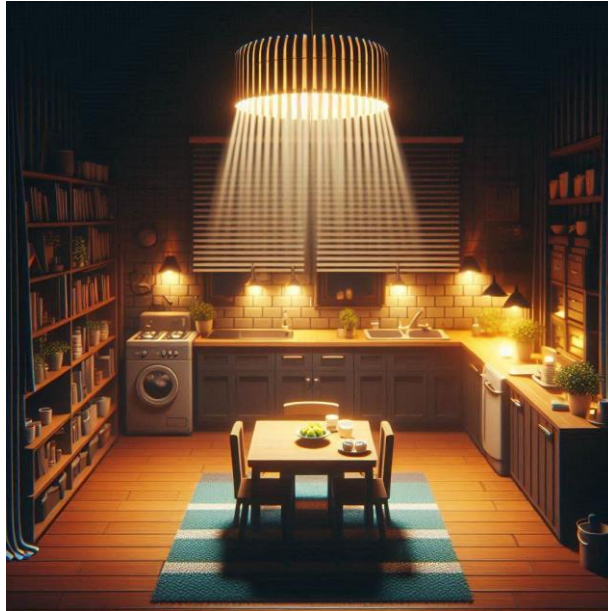


Idea de diseño Sprite Pixel Art In-Game

Entornos del Juego:

Cada nivel del juego está diseñado con características únicas que corresponden a su función en la narrativa. La habitación infantil presenta una atmósfera acogedora y detallada, mientras que la sala de televisión y la cocina están llenas de obstáculos y elementos interactivos que ofrecen variedad en el juego. Los escenarios están diseñados para ser visualmente atractivos y funcionales, con detalles que aportan al ambiente y a la jugabilidad.

Como se comentaba anteriormente, la iluminación y la ambientación va cambiando dependiendo de la dificultad y la etapa de la historia, como se ve en la siguiente imagen, es pensado que para el nivel 3 “La Cocina”, al estar en un nivel avanzado, se ponga al usuario en un entorno un poco mas desafiante y con colores mas tenues para representar peligro y alejarse de la calidez del inicio del juego.



Idea principal de la cocina

Elementos de la Interfaz de Usuario (UI):

La interfaz de usuario mantiene una estética coherente con el estilo del juego, utilizando elementos gráficos que complementan el diseño general. Los iconos y menús están diseñados para ser intuitivos y fácilmente reconocibles, con una paleta de colores y un estilo visual que reflejan el ambiente mágico y lúdico del juego.



Referencia visual de la UI.

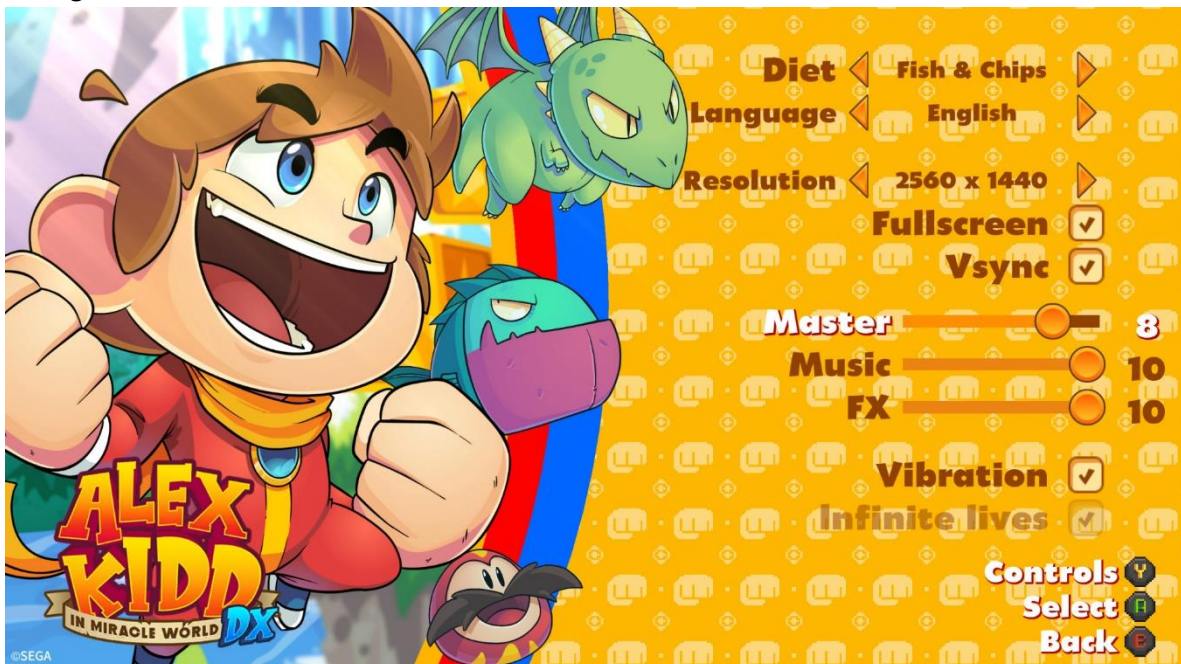
Interfaz gráfica

Como se menciono anteriormente se busca tener colores vibrantes y una estética amigable y acogedora para el usuario, se toma como referencia las pantallas de Inicio y Configuraciones de Alex Kidd In Miracle Word DX.

Menu de Inicio:



Configuraciones:



Estética del nivel:



Para la estética del nivel quiero que este diseñado como el típico juego 2D de plataformas, sin embargo, tomando como ejemplo Little Big Planet, quiero que los personajes den la sensación de que los escenarios son grandes en comparación a ellos, ya que son peluches y están en el mundo real y se busca que los usuarios tengan esa sensación.

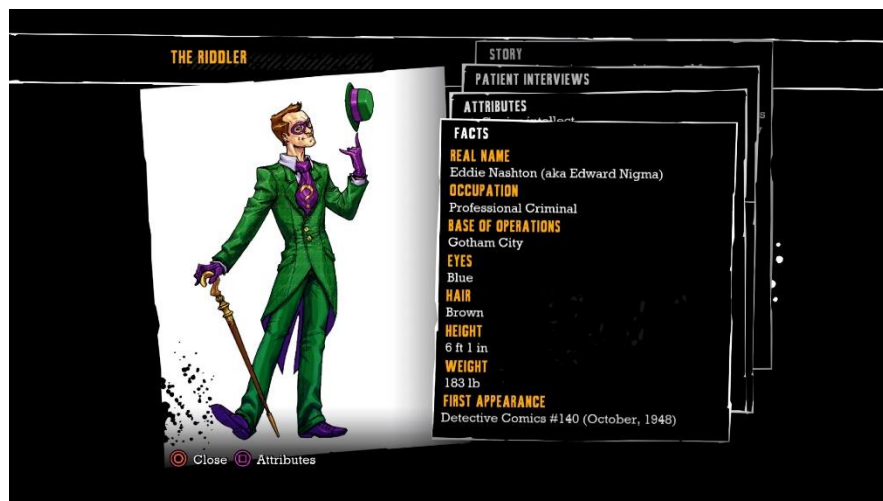
Estética del Jefe final:

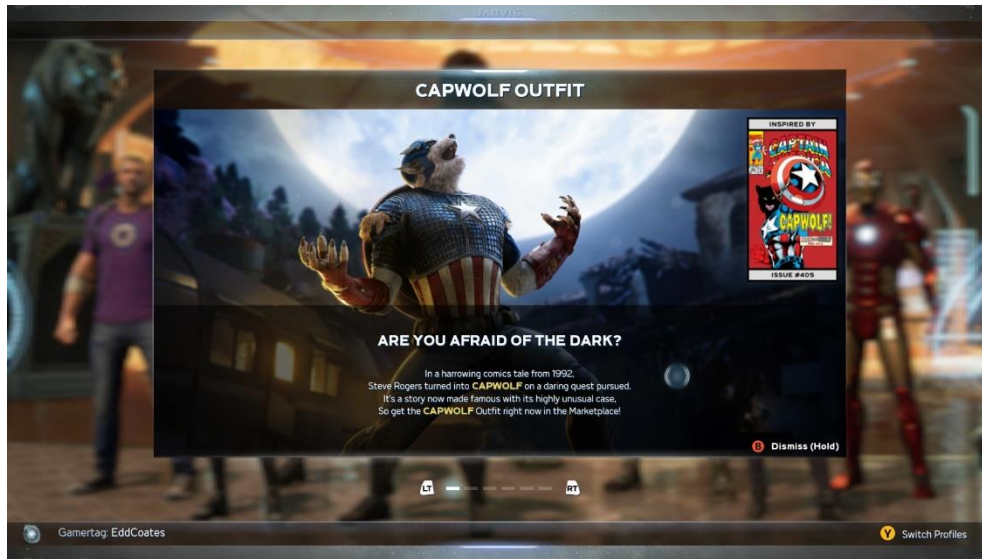


Considero que el diseño de los jefes de Cuphead sería apropiado para mi nivel final ya que mantiene la esencia del plataformero y le da una apariencia imponente al rival a vencer.

Información en los coleccionables:

Como mencione anteriormente, quiero expandir el contexto y transfondo de la historia con comics coleccionables, que tendrían siguiente estructura tomando de referencia la trilogía de Batman Arkham y Marvel Avengers.





Análisis de competencia o inspiración (Seleccione al menos tres juegos)

1. LittleBigPlanet

- **Características similares:** *LittleBigPlanet* es un juego de plataformas 3D que destaca por su estilo visual distintivo y su enfoque en la creación de niveles personalizados. Al igual que en el juego propuesto, los jugadores pueden explorar diferentes entornos y enfrentar desafíos variados en niveles diseñados de manera creativa. Además, el juego permite la personalización de personajes y niveles, lo que puede inspirar el diseño de los escenarios y el aspecto visual del juego en desarrollo.
- **Puntos fuertes:** El atractivo visual del juego y la capacidad de personalización permiten a los jugadores sentirse más inmersos y conectados con el contenido. La interacción creativa y la exploración de niveles personalizables fomentan la jugabilidad.
- **Puntos débiles:** El enfoque en la creación de niveles puede llevar a una complejidad que podría desviar la atención de la experiencia de juego principal. A veces, la creación de contenido por parte del usuario puede variar en calidad, lo que puede afectar la consistencia del juego.

Elementos a replicar: La creatividad y la capacidad de personalización podrían ser inspiradoras para el diseño de escenarios y personajes en el juego de plataformas 2D. Además, la incorporación de elementos que permitan a los jugadores personalizar y explorar niveles podría enriquecer la experiencia del juego.

2. Rayman Legends

- **Características similares:** *Rayman Legends* es un juego de plataformas 2D que ofrece niveles vibrantes y variados con un estilo artístico único. Al igual que el juego propuesto, presenta una jugabilidad basada en la exploración y la resolución de acertijos dentro de

entornos dinámicos. Los niveles están diseñados para ofrecer desafíos progresivos y tienen un enfoque en la cooperación y el uso de habilidades especiales.

- **Puntos fuertes:** El diseño artístico y la animación fluida de *Rayman Legends* crean una experiencia visualmente atractiva y envolvente. Los niveles están bien diseñados con una mezcla de plataformas, desafíos y secretos que mantienen al jugador interesado. Además, el juego cuenta con un sólido sistema de control y mecánicas de juego bien pulidas.
- **Puntos débiles:** Algunos jugadores pueden encontrar que el juego se vuelve repetitivo después de un tiempo, especialmente si los niveles no introducen suficientes variaciones o novedades. Además, la dificultad puede ser un obstáculo para algunos jugadores, ya que algunos niveles presentan desafíos bastante exigentes.

Elementos a replicar: La estética colorida y el diseño de niveles variados pueden servir como inspiración para crear entornos atractivos y emocionantes en este juego. La integración de desafíos y secretos en los niveles también puede mantener a los jugadores motivados y comprometidos.

3. Super Mario Bros.

- **Características similares:** *Super Mario Bros.* es un clásico en el género de plataformas 2D y ha establecido muchos de los estándares para este tipo de juegos. Al igual que el juego en desarrollo, se enfoca en la exploración de niveles, la recolección de objetos y la superación de obstáculos para completar el juego. Ofrece una jugabilidad basada en saltos y la utilización de habilidades especiales.
- **Puntos fuertes:** La jugabilidad intuitiva y el diseño de niveles bien equilibrado han hecho de *Super Mario Bros.* un referente en el género. La claridad en los objetivos y la mecánica de juego accesible aseguran una experiencia satisfactoria para jugadores de todas las edades. La inclusión de power-ups y coleccionables también añade profundidad y variedad al juego.
- **Puntos débiles:** La fórmula clásica puede parecer sencilla para los jugadores que buscan una experiencia más innovadora. Además, la falta de complejidad en algunos niveles puede hacer que el juego sea menos desafiante para jugadores experimentados.

Elementos a replicar: La estructura de niveles y el diseño de los power-ups son aspectos clave que podrían ser adaptados para crear una experiencia de juego sólida y accesible. La integración de objetivos claros y recompensas por la recolección de objetos puede mejorar la motivación y el disfrute del jugador.