



ÍNDICE

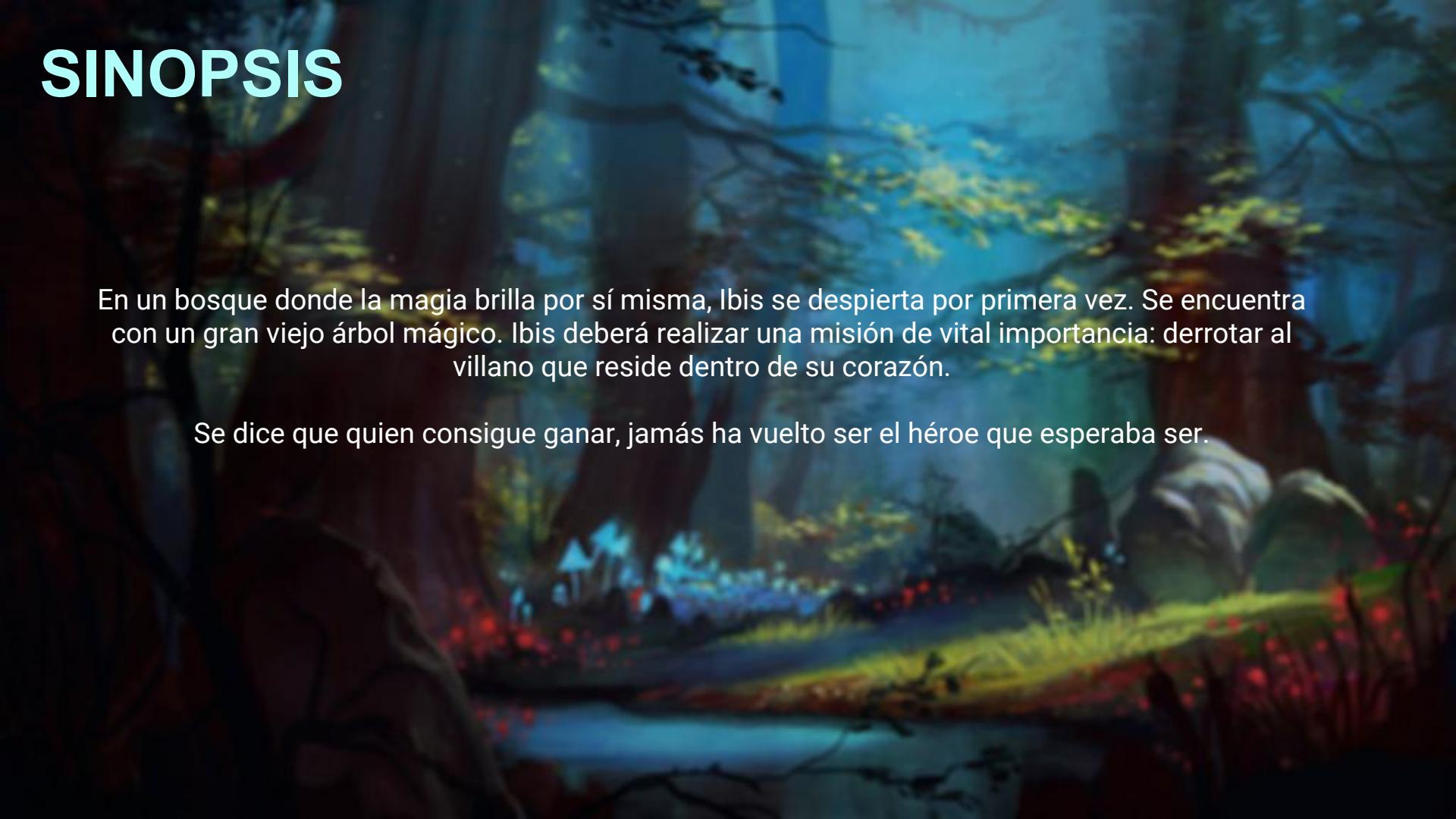
1. SINOPSIS Y JUGABILIDAD
2. FLOWCHART
3. AMBIENTACIÓN Y LOCALIZACIONES
4. ESTÉTICA
5. PÚBLICO
6. MAPA
7. DATA SHEET
8. INTERFACES
9. MECÁNICA GENERAL



Ibis

THE GUARDIAN FOREST

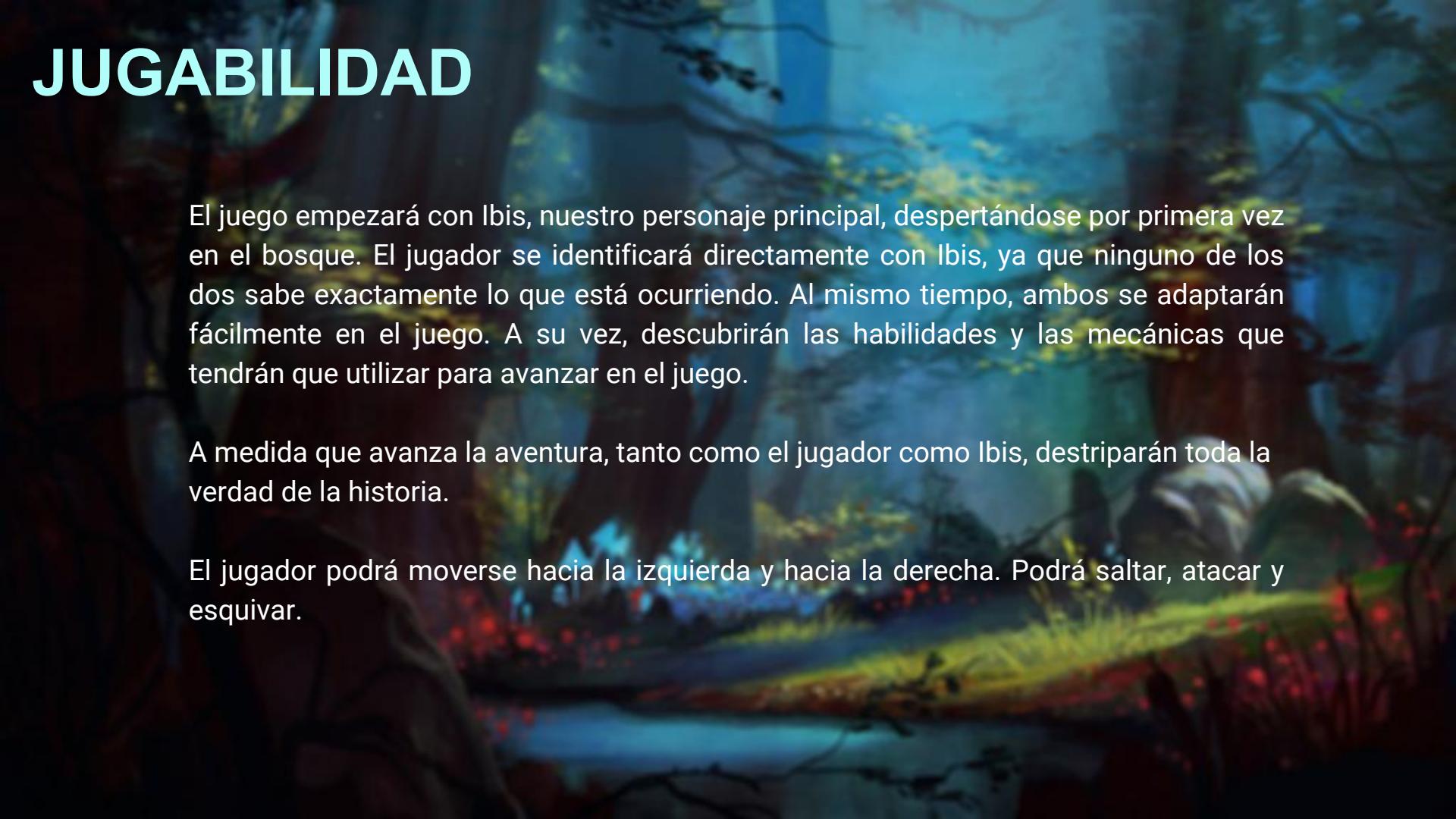
SINOPSIS



En un bosque donde la magia brilla por sí misma, Ibis se despierta por primera vez. Se encuentra con un gran viejo árbol mágico. Ibis deberá realizar una misión de vital importancia: derrotar al villano que reside dentro de su corazón.

Se dice que quien consigue ganar, jamás ha vuelto ser el héroe que esperaba ser.

JUGABILIDAD

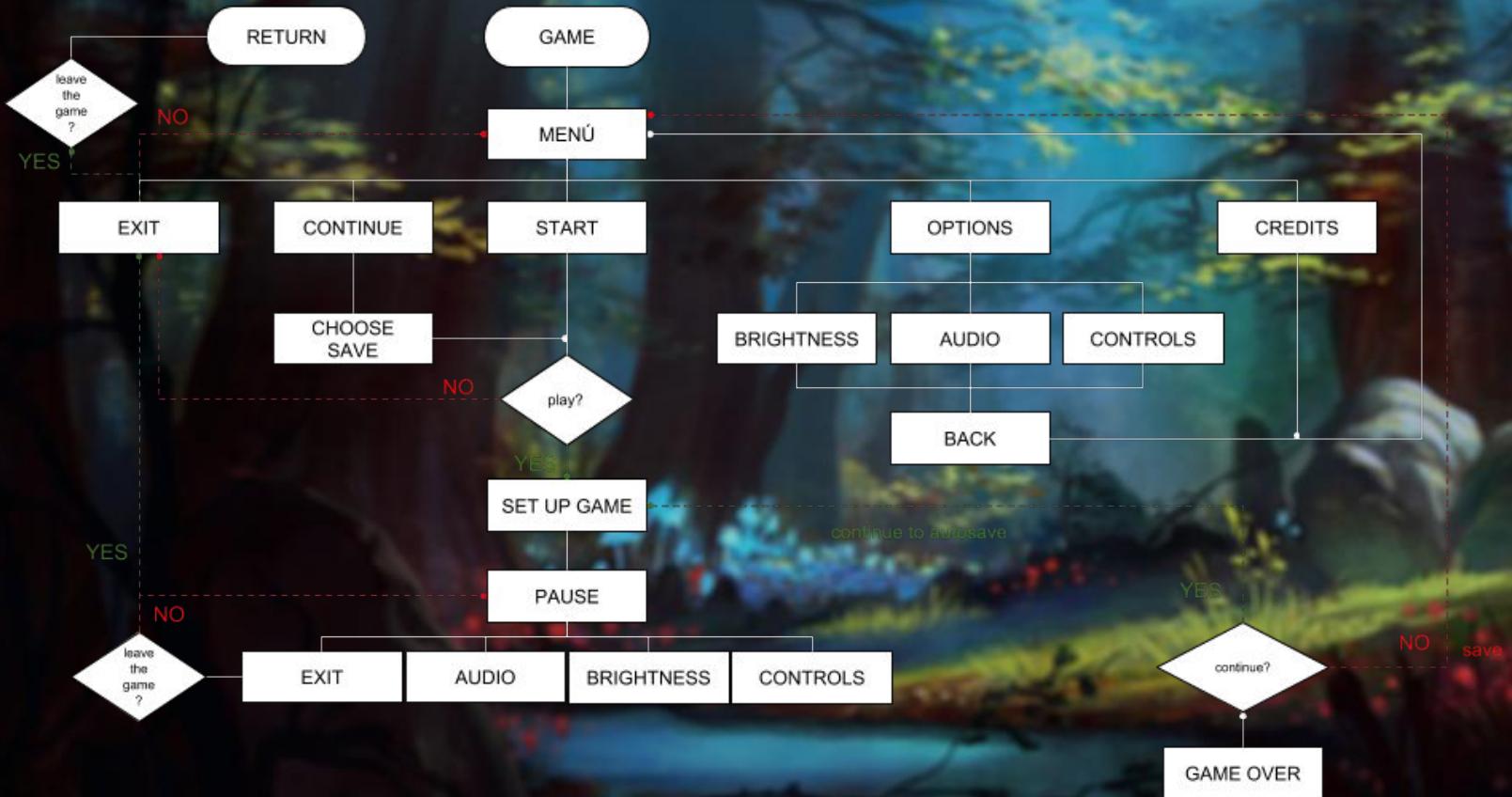


El juego empezará con Ibis, nuestro personaje principal, despertándose por primera vez en el bosque. El jugador se identificará directamente con Ibis, ya que ninguno de los dos sabe exactamente lo que está ocurriendo. Al mismo tiempo, ambos se adaptarán fácilmente en el juego. A su vez, descubrirán las habilidades y las mecánicas que tendrán que utilizar para avanzar en el juego.

A medida que avanza la aventura, tanto como el jugador como Ibis, destriparán toda la verdad de la historia.

El jugador podrá moverse hacia la izquierda y hacia la derecha. Podrá saltar, atacar y esquivar.

FLOWCHART



AMBIENTACIÓN Y LOCALIZACIONES

Nuestra aventura transcurrirá dentro de un gran sauce llorón.

Principalmente, el juego se iniciará en el exterior, mostrando un bosque con toques mágicos. La localización principal, se caracterizará por tener árboles grandes, plantas exóticas, y su pigmentación de fantasía será de colores fuertes y saturados, con mucha iluminación.



La princesa Mononoke



Rayman Origins

ESTÉTICA

A nivel de arte, **Ibis** comparte similitudes con juegos como *Ori and the Blind Forest* y *Hollow Knight*.

La elección de la gama de colores está inspirada en la de *Ori and the Blind Forest*, ya que se ha buscado una mezcla de colores y tonos que envuelvan al jugador en una atmósfera de fantasía y misterio. Por otra parte, el juego también está basando en temas de mecánicas, enemigos, estilo de personajes y sistema de partículas de *Hollow Knight*.



Hollow Knight



Ori and the Blind Forest

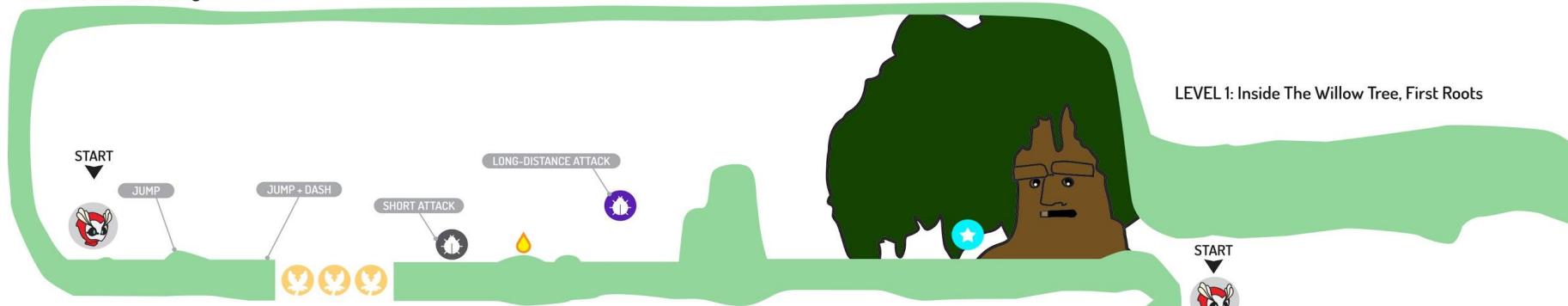
PÚBLICO



- Apto para todas las edades.
- Objetivo: Divertir, explorar y pensar resolviendo puzzles.
- Explorar el bioma con una perspectiva de 2.5D.

MAPA

LEVEL 0: The Awakening



- 🔥 LIFE BONUS: RESIN
- ⭐ EVENT
- 🍁 HUNGRY PLANT
- 🐛 BUG
- sPid SPECIAL BUG

The background of the image is a dense, dark forest at night or dusk. Sunlight filters through the canopy in bright, glowing streaks of blue and red, illuminating patches of ground and some fallen leaves. The overall mood is mysterious and ethereal.

DATASHEET: PERSONAJES

- **Nombre:** Ibis
- **Origen:** Habitante/Guardián del bosque
- **Edad:** Recién nacido

MOTIVACIONES:

Descubrir por qué el bosque se está marchitando y tratar de "sanarlo".

FÍSICO: 1 m. Búho mágico del bosque: lleva una máscara, dos alas con plumas, patas de búho.

HISTORIA: Ibis despierta en un bosque y tratará de salvar el gran árbol.

PSICOLOGÍA: Fiel, responsable, inocente, sentimiento neutral.

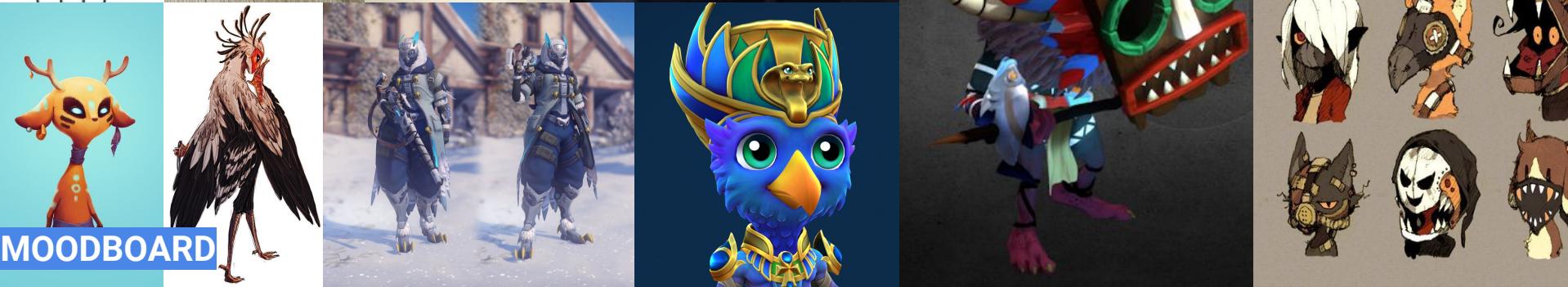
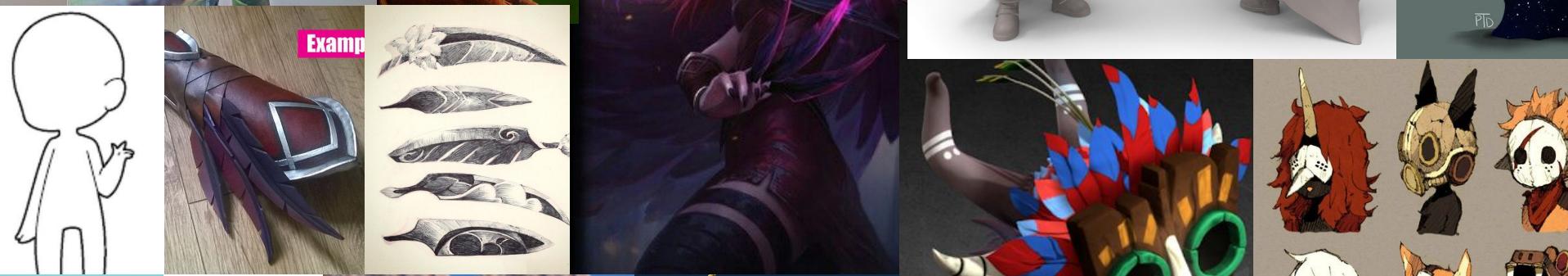
PERCEPCIÓN:

Árbol & Enemigos a Ibis: Manipulable, ignorante, controlable, fácil de engañar.

Nox: inocente, cegado fácil de manipular, incapaz de ver las cosas como son.







MOODBOARD

- **Nombre:** Nox
- **Origen:** Habitante/Guardián del bosque.
- **Edad:** Desconocida.
- **Puntos importantes:** No es el verdadero villano, sino el verdadero héroe.

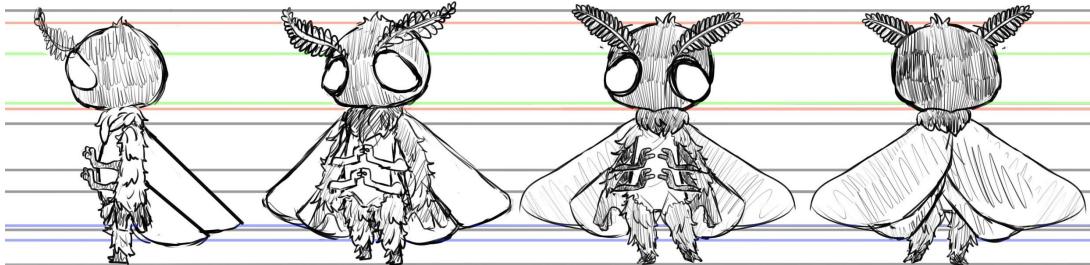
MOTIVACIONES:

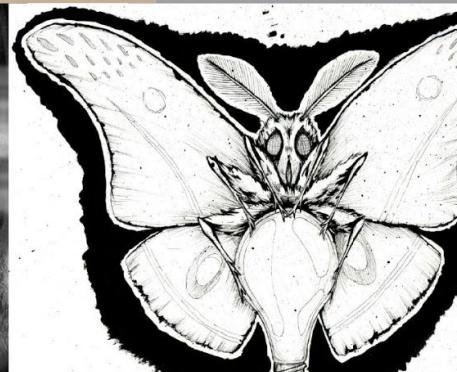
Impedir que el gran árbol haga el mal. Salvar el mundo.

FÍSICO: Polilla, tímida, valiente. 2m.

HISTORIA: Era el antiguo guardián del bosque. Descubrió los planes maléficos del Gran Árbol y quiso parar sus “pies”. Por ese motivo, se adentra hacia el corazón de su enemigo para matarlo, ya que allí es su punto débil.







MOODBOARD

- Nombre: Willow Tree
- Origen: ?
- Edad: ?

Puntos importantes: Miente y engaña a nuestro protagonista.

MOTIVACIONES: Quiere el control absoluto del bosque y del planeta.

FÍSICO: Willow Tree.

HISTORIA: No tiene historia, de momento. Es irrelevante.

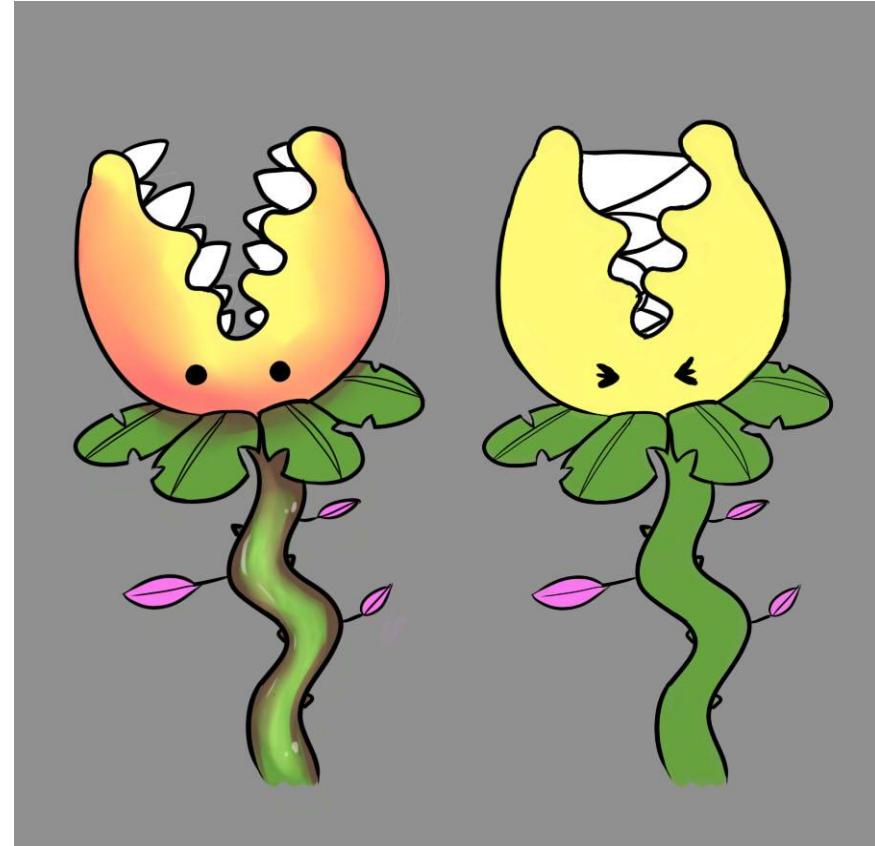


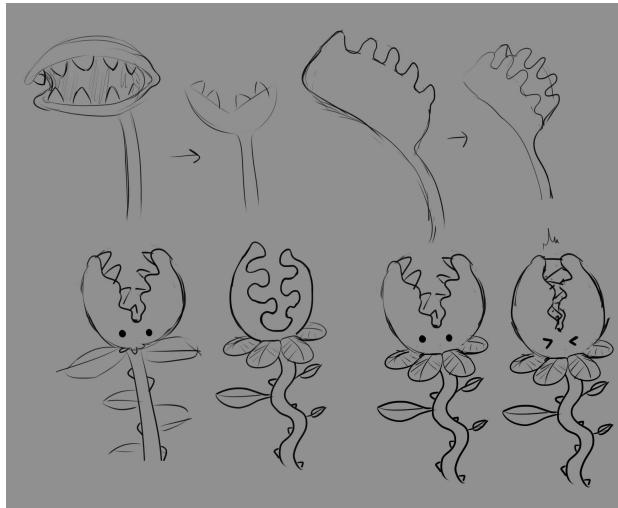
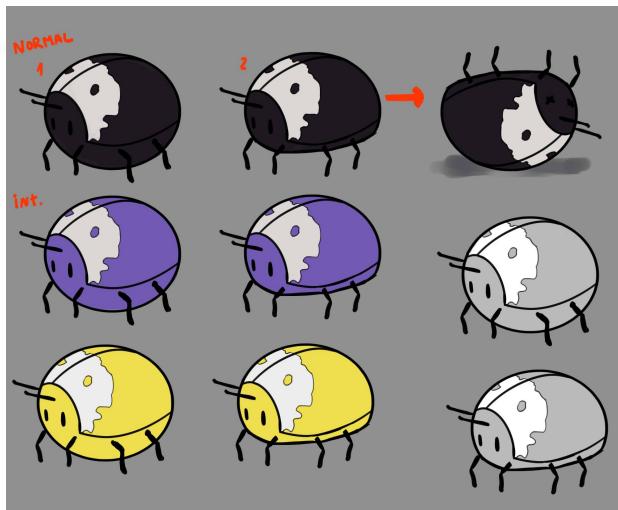




MOODBOARD

ENEMIGOS SECUNDARIOS







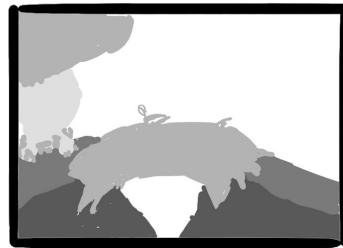
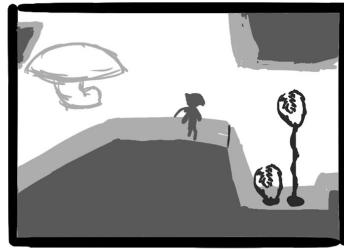
MOODBOARD



ENVIRONMENT







INTERFACES

El **HUD** (*heads-up display*) está completamente integrado en la pantalla de juego.



- HP.
- Disminuye al recibir daño.
- Aumenta recuperar vida.



- Disminuye usando DASH.
- Disminuye usando ataque fuerte.
 - Disminuye toda la barra.
- Recupera barra sola.

MECÁNICA GENERAL

- Moverse libremente por el mapa.
- Esquivar y Saltar.
- Enemigos.
- Ataque:
 - Corto (cuerpo a cuerpo)
 - Larga distancia (ataque fuerte).
- Barra de stamina (Recarga para ataque fuerte)
- Vida (resina, nos permite recuperar HP)
- Dash (permite evadir cualquier daño)
- Salto (puedes decidir la altura del salto)
- Salto + Dash (un combo de esquivar)

