

The background is a dense, dark forest at night or dusk. Sunlight filters through the canopy from above, creating bright patches of light and long shadows. The ground is covered in fallen leaves and small, glowing blue and red lights, resembling mushrooms or fireflies. A large tree trunk is visible on the left, and a rocky outcrop is on the right.

Ibis

ROLES

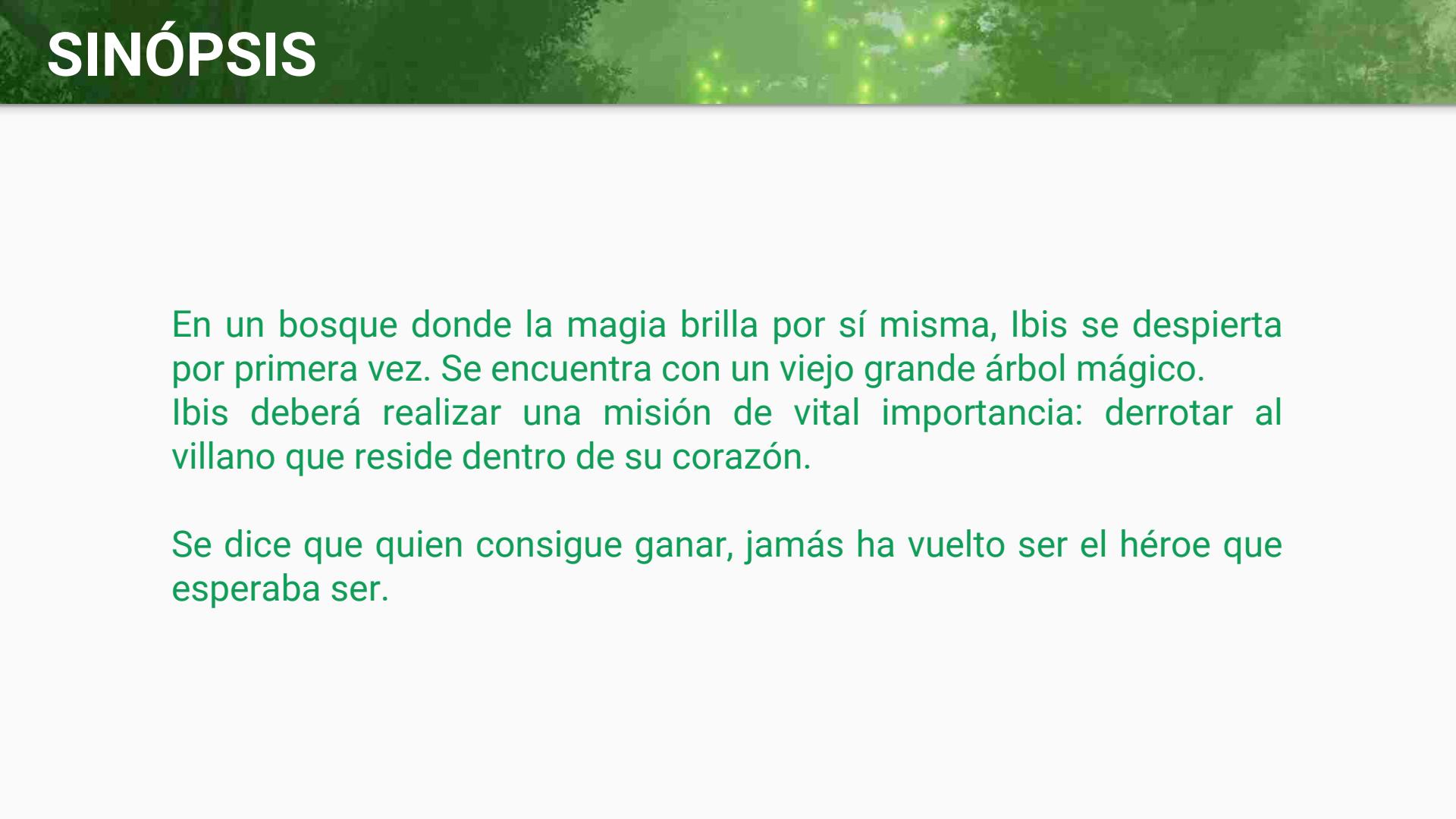
Mar Madrid: Concept Art, Animación

Victoria Pérez: Modelado 3D, Texturizado

Marc Gallardo: Game Design, Programación

Estefania Valencia: Animación, Rigging

SINÓPSIS



En un bosque donde la magia brilla por sí misma, Ibis se despierta por primera vez. Se encuentra con un viejo grande 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.

GUIÓN

PRINCIPIO:

Gran Árbol: Hola, pequeño búho. Vaya... conozco ese rostro perdido y confuso.

No te preocunes, pequeño búho. Todo tiene sus respuestas. Sé manso y escúchame atentamente: Las estrellas siempre me han acompañado desde los principios de la vida. Me apodaron de todas las formas posibles... así que dejémoslo en que me llamo... Gran Árbol. Tú... mmmh... verdad, no tienes nombre. Hoy es tu día de suerte, te llamarás... Ibis.

Tú, IBIS, eres el guardián de mi bosque. Te creé por una simple razón: me estoy marchitando. En el interior de mi corazón hay un ente que me quiere borrar para siempre. Y tu misión, como guardián del bosque, es protegerme. Como tu creador, tu cometido será expulsar el mal de mi interior. Sé que puedes hacerlo, confío en ti, Ibis.

GUIÓN

FINAL:

NOX CON POCA BARRA DE VIDA:

E-Espera...

N-No...

No sabes lo que haces...

...

NOX KAPUTT: N-no... Creí q-que... cr-creí... Fui el primer guardián de su bosque... Estuve por tantos años a su lado, por tanto tiempo... Que descubrí el daño que causó... *por tantos siglos...* Alguien tenía que detenerle... Tuve que pararlo, para que no cometiera otra tragedia... Intenté detenerte para unir fuerzas, pero... no es tu culpa... seguramente acabas de nacer. Es evidente que no sabías nada sobre eso... N-no debo rendirme, debo protegerlos, debo derrotarlo, debo...

NOX MUERE.

GRAN ÁRBOL: Sabía que lo conseguirías, Ibis. Estoy muy orgulloso de ti.
(Ibis se mira las manos y mueve la cabeza extrañado).

A dark, atmospheric forest scene. In the foreground, there's a path or clearing with fallen leaves. The background is filled with tall trees, their trunks and branches silhouetted against a bright, hazy sky. Some leaves are glowing with a bright yellow light, suggesting fireflies or magical elements. The overall mood is mysterious and ethereal.

GAME DESIGN

UN RETO CONSTANTE

El jugador se tendrá que enfrentar a una serie de **puzzles** y **enemigos** que le mantendrán **concentrado en todo momento**.

Una exigente aventura muy entretenida para el jugador que busque un reto tanto **mental**, como **interactivo**.

Ejemplo: *Trine 2*



PARA EXPLORADORES

Secretos, interacción constante con el entorno y enemigos por doquier.

La curiosidad y la astucia repetida del jugador, le proporcionará grandes recompensas.



REFUERZO Y CASTIGO

El jugador tendrá **varias recompensas al finalizar una zona**, como la de guardar, curar toda la vida; y si ha conseguido un objeto oculto, conseguirá un plus de vida hasta que reciba daño.

La penalización será que **cuando pierda todas las vidas, tendrá que empezar de nuevo**.

Obtendrá 1 de vida cuando elimine a un monstruo más grande que los demás.

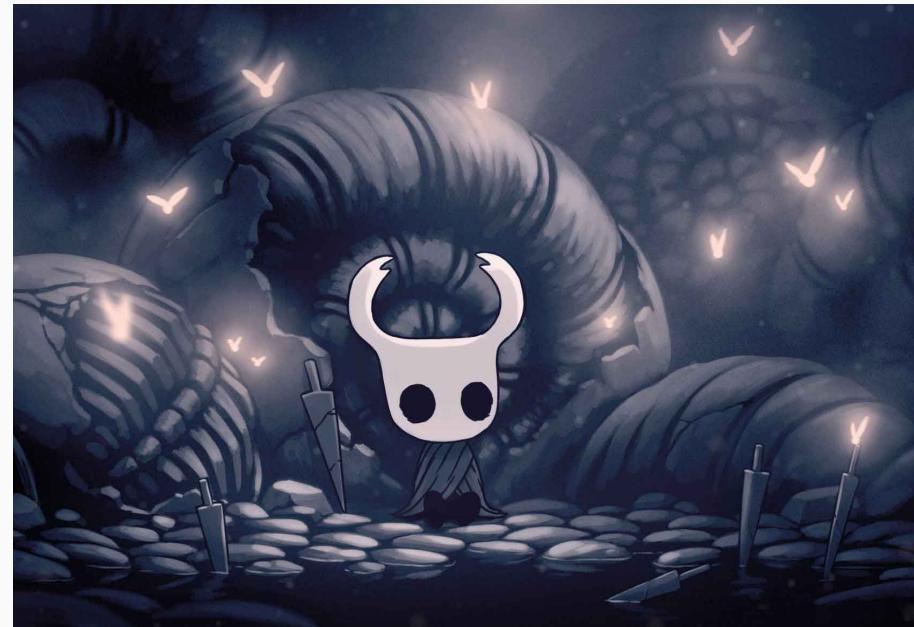


Ej: *The Binding of Isaac*

RELÁJATE Y PIENSA

No hay tiempo límite en el juego.
Se podrán realizar los puzzles y los niveles con tranquilidad.

Si el jugador se desespera, perderá vidas innecesariamente.



APTO PARA TODO EL PÚBLICO



**PEGI 7: Escasa violencia
Everyone Todos.**

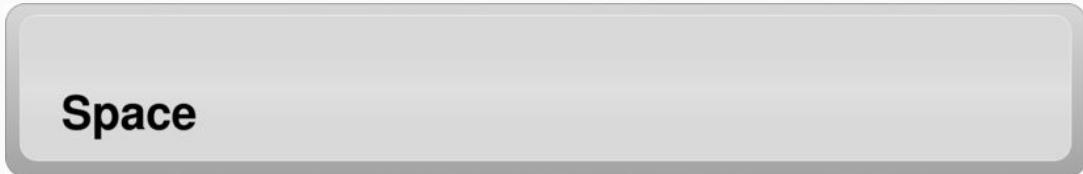
CONTROLES



DASH



MOVE



JUMP

CÁMARA



Cada golpe agitará la cámara, como en *Hollow Knight*.

También habrá una pequeña pausa.



Habrá zoom cuando se requiera, como en pasadizos estrechos, que no es necesario que abarque tanto.

El ejemplo más claro es *Trine 2*, que dependiendo el momento utiliza este tipo de zoom.



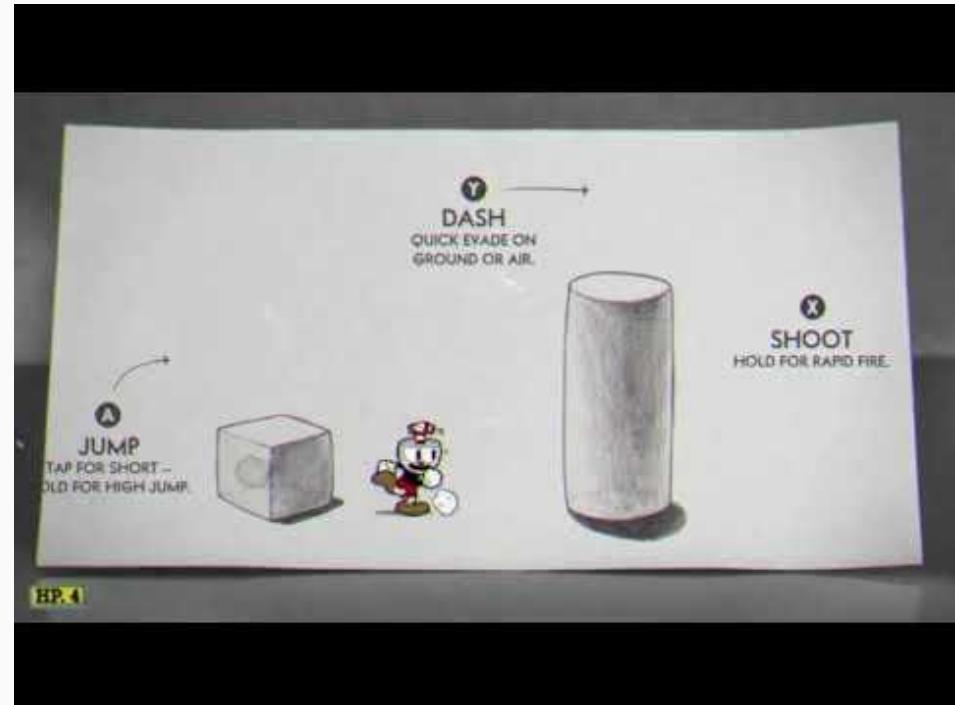
GÉNERO Y TIPO DE JUEGO

- Tercera persona
- Plataforma 2.5D
- Puzzles



MECÁNICAS

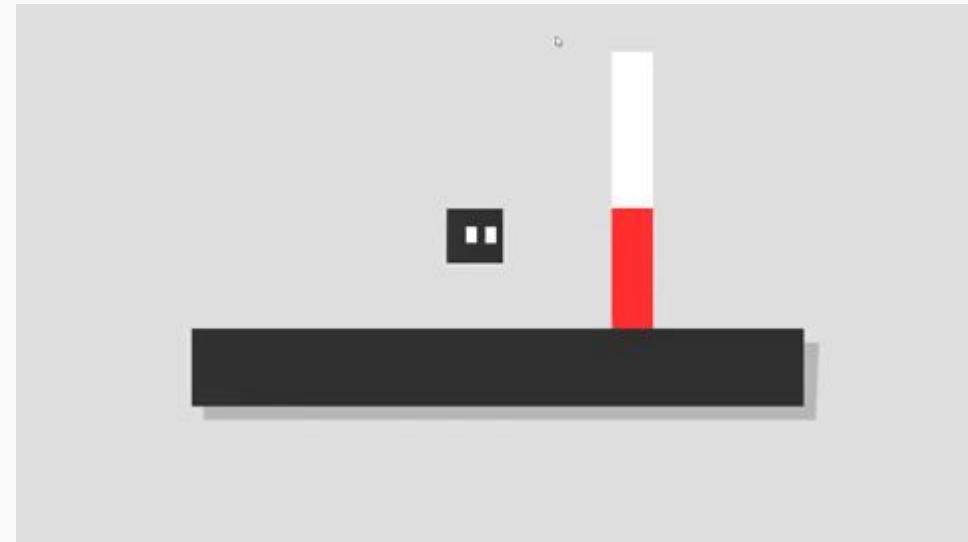
- DASH (Permite evadir cualquier daño)
- SALTO (Puedes decidir la altura del salto)
- SALTO + DASH
- ATAQUE
- ATAQUE A DISTANCIA



1:12

PUNTOS CLAVE DEL PROYECTO

- Mecánica de puzzles con enemigos
- Rompe el cliché del héroe bueno
- Plataforma con una movilidad y fluidez muy atractivas



A dark, atmospheric forest scene. The foreground is dominated by large, dark tree trunks and branches. Interspersed among them are bright, glowing yellow and orange leaves, suggesting autumn or a magical light source. A path or clearing leads into the distance, where a bright, hazy light filters through the trees, creating a sense of mystery and depth. The overall mood is mysterious and ethereal.

CONCEPT ART

DATASHEET: IBIS

- **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.

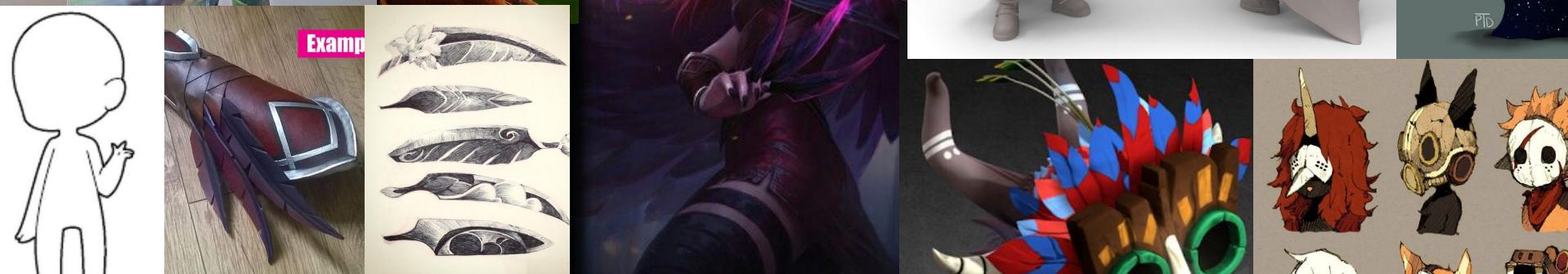
HISTORIA: Ibis despierta en un bosque y tratará de salvar el gran árbol.

PSICOLOGÍA: Fiel, responsable, inocente, sentimiento neutral.

PERCEPCIÓN:

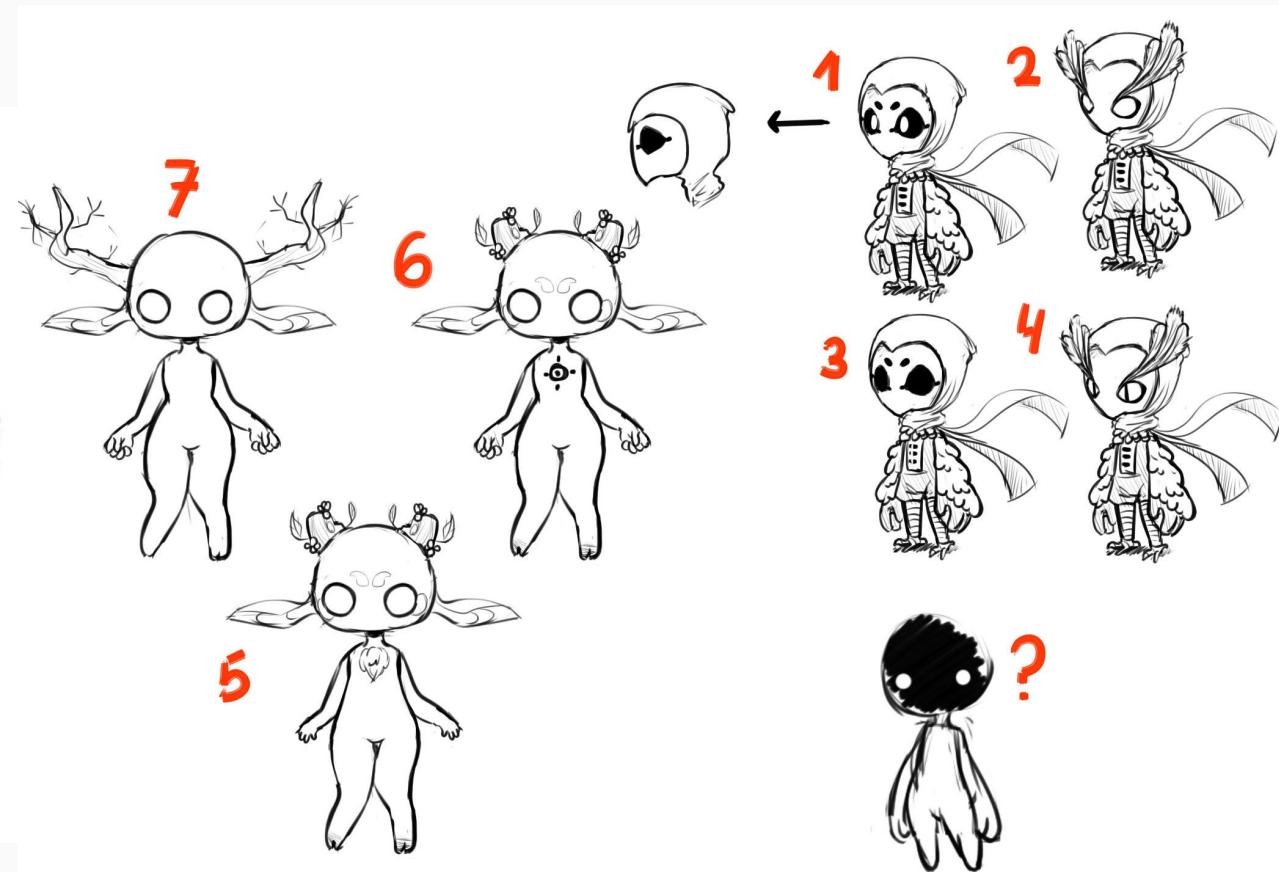
Árbol & Enemigos a Ibis: Manipulable, ignorante, controlable, fácil de engañar.

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



MOODBOARD: IBIS

SKETCHES: IBIS



PRUEBAS DE COLOR:



DATASHEET: “Villano”

- **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: NOX

SKETCHES: NOX



PRUEBAS DE COLOR: NOX



DATASHEET: WILLOW TREE

- 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: WILLOW TREE

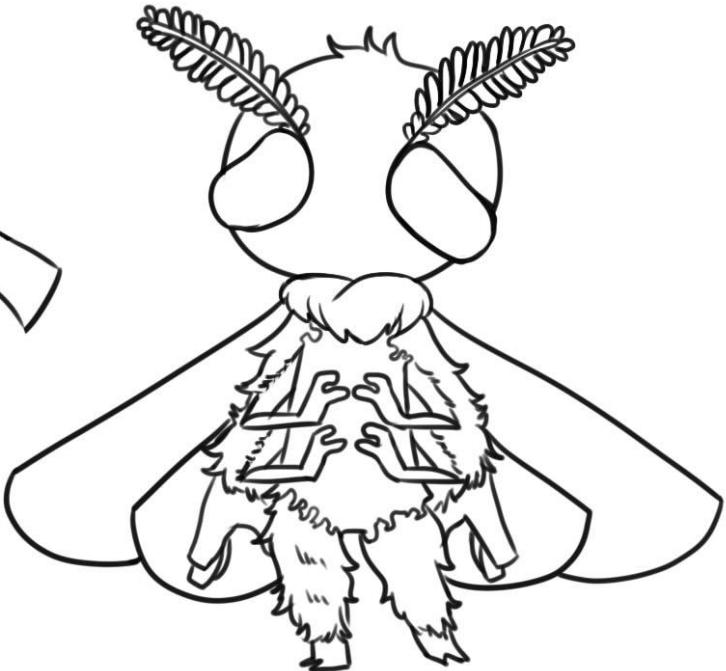
SKETCHES: WILLOW TREE



PRUEBAS DE COLOR: WILLOW TREE



LINEART





MOODBOARD: ENVIRONMENT



MOODBOARD: PROPS + ENEMIGOS

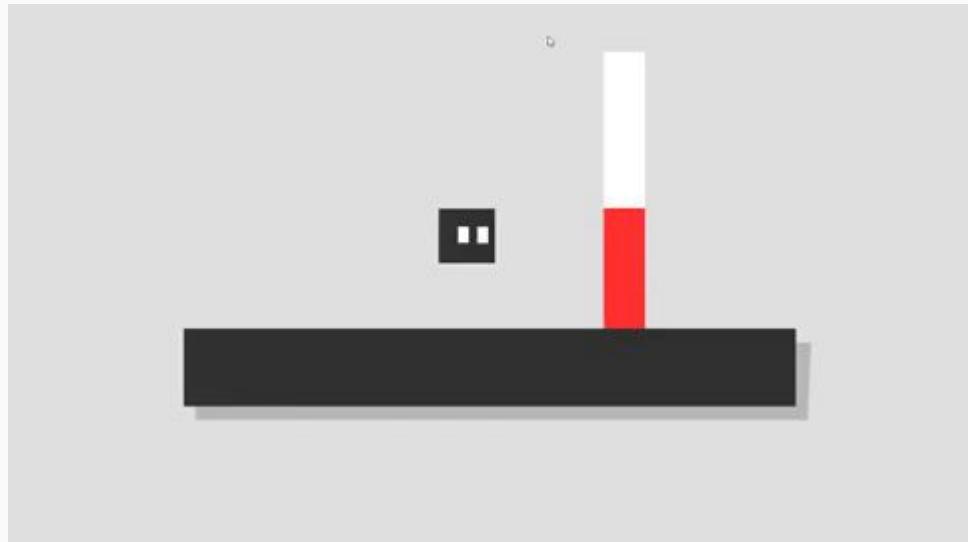
GÉNERO Y TIPO DE JUEGO

- Tercera persona
- Plataforma 2.5D
- Puzzles



PUNTOS CLAVE DEL PROYECTO

- Mecánica de puzzles con enemigos
- Rompe el cliché del héroe bueno
- Plataforma con una movilidad y fluidez muy atractivas



The background of the image is a dark, atmospheric forest scene. In the foreground, there are several glowing blue mushrooms with red stems scattered on the ground. A path leads into the distance through the trees. The overall mood is mysterious and magical.

MOCKUPS

Ibis

RESUME
START GAME
OPTIONS
CREDITS
EXIT

SETTINGS

DISPLAY

1280 x 720 1920x 1080

FULLSCREEN

MUSIC

SOUND





x1



0



MODELOS 3D

IBIS & NOX (WIP)





A dark, atmospheric forest scene. In the foreground, there's a path or stream bed with glowing blue mushrooms scattered across it. The background is filled with tall, dark trees and foliage, with some light filtering through the canopy, creating a mysterious and magical atmosphere.

AUDIO

AUDIO

- Referencias: Oris and the Blind Forest.
- La ambientación: “Aventura fantástica”
- Menú: viento soplando muy bajo.
- Botones: “rama” (zapsplat).
- Entorno bosque: música muy baja y suave, estilo “fantasy” con violín.entrar
Entorno interior del árbol: Música muy baja con un toque tétrico.

