Oddicey

por RGV



Documento

conceptual

Índice

[Ficha 4](#_Toc460868530)

[Control del documento 4](#_Toc460868531)

[Ficha técnica 4](#_Toc460868532)

[Resumen del concepto 5](#_Toc460868533)

[Interacción 5](#_Toc460868534)

[Motivación 5](#_Toc460868535)

[Ambientación y narrativa 5](#_Toc460868536)

[Mecánicas nucleares 5](#_Toc460868537)

[Afecto (*estética* según el marco de trabajo MDA) 5](#_Toc460868538)

[Innovaciones 5](#_Toc460868539)

[Características 6](#_Toc460868540)

[Análisis de la competencia 7](#_Toc460868541)

[Nicho de mercado 7](#_Toc460868542)

[Ejemplos concretos y líder 7](#_Toc460868543)

[Justificación 7](#_Toc460868544)

[Creatividad 8](#_Toc460868545)

[Acerca del arte 8](#_Toc460868546)

[Acerca de la narrativa 8](#_Toc460868547)

[Acerca del sonido y la música 8](#_Toc460868548)

[Acerca del diseño 8](#_Toc460868549)

[Alcance y prioridades 9](#_Toc460868550)

[Línea de tiempo 9](#_Toc460868551)

Ficha

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Control del documento | | |
| Versión | Fecha | Descripción |
| 1.0 | 29/08/2016 | Transcripción del documento original |
| 1.1 | 04/09/2016 | Revisión una vez refinada la idea |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ficha técnica | | | | | | |
| Público objetivo | Sobre todo enfocado a la juventud (no tanto a la infancia) | | | | | |
| Clasificación de contenido | ESRB | Everyone | PEGI | 3 | CERO | All Ages |
| Descriptores de contenido | Ninguno en potencia | | | | | |
| Tipo de jugador objetivo | Ambos extremos: tanto esporádico como habituado y experto | | | | | |
| Plataformas | Android e iOS. PC | | | | | |
| Género | Plataformas | | | | | |
| Número de jugadores | Uno. Posible editor de niveles global | | | | | |
| Fecha de lanzamiento | No fijada | | | | | |

Resumen del concepto

Al adentrarse en el videojuego móvil, los plataformas 2D se han centrado básicamente en el frenesí y el salto. *Oddicey* le añade la mecánica de elegir una cara concreta de un dado en el momento justo.

# Interacción

El jugador tiene que controlar al dado en su avance irrefrenable. El objetivo es evitar que los obstáculos paren su progreso, ya sea mediante saltos a través de plataformas o cambiando la cara visible del dado tal como lo requiera el propio nivel constantemente.

# Motivación

Evitar los obstáculos es el único modo de que el dado mantenga su progreso constante y de esta manera generar la sensación de superación de retos, potenciada por supuesto por la narrativa.

# Ambientación y narrativa

La narrativa se presenta brevemente mediante imágenes estáticas con algún que otro efecto simple en movimiento. Se sitúa en el mundo de las *Tierras de Odd*. El dado protagonista, *Oddie*, ha despertado y tomado consciencia de sí mismo tras un incidente en la fábrica donde lo ensamblaban. Ahora desea ser algo probabilísticamente mucho menos limitado que un dado de seis caras, y para ello viajará empedernidamente hacia los dominios del *Mago de Odd*, quien le concederá su deseo.

# Mecánicas nucleares

Las posibilidades del jugador son esencialmente dos:

* **Saltar**: mecánica base del género de plataformas. Elevaciones del terreno, cambios de nivel o de altura, obstáculos, etc. requieren que el jugador propulse el salto en el momento adecuado y de la manera adecuada. Como detalle mecánico, saltar invierte la cara visible del dado (debe pensarse en ese salto más bien como una voltereta en el aire).
* **Rotar el dado**: ello provoca el cambio de cara visible. La cara visible es la que guía al jugador, que debe conocer la situación del resto de caras para hacer eficientes sus movimientos. El nivel, en su avance incontrolable, muestra con claridad qué cara debe estar mostrándose en cada momento.

# Afecto (*estética* según el marco de trabajo MDA)

Por el lado menor, la narrativa trata de suscitar la empatía del jugador a través de encanto, así como su nostalgia con referencias al cuento de hadas clásico o, más concretamente, *El Mago de Oz* en la inmensa mayoría de las ocasiones.

El corazón de este juego reside en el desafío y en experimentar el punto de “no retorno” en momentos de gran dificultad o bien como castigo. Por ejemplo, al saber el jugador que ha rotado hacia una cara que no debía sus sensaciones se adelantan al desastre de caer contra un obstáculo.

# Innovaciones

La mecánica de las caras del dado es el principal punto aportado al género.

Características

* Mecánicas heredadas del género de plataformas. Sorteo de obstáculos, cambios de altura, movimiento horizontal continuo y no controlable por el jugador, enemigos estáticos y dinámicos…
* Mapa general desde el que acceder a los distintos niveles y modos, imbuidos en la propia ambientación del juego (*Tierras de Odd*). Áreas temáticas.
* Mecánicas inyectadas de otros géneros. Concepto de jefe, más bien sujeto a unas mecánicas desafiantes y únicas en el juego que a la identificación de un jefe como tal.
* Estética 2D todo lo cercana posible a lo animado. *Scroll Parallax* en los fondos, con varias capas a diferente velocidad y bien diferenciadas. Colores extremadamente planos y paleta muy minimizada, sobre todo en elementos relacionados. Animaciones exageradas y reducidas a pocos fotogramas.
* Narrativa simple pero encantadora en torno a elementos relacionados con la probabilidad y los juegos de azar.

Análisis de la competencia

# Nicho de mercado

Podríamos confinar la competencia dentro del género y la plataforma en los que *Oddicey* se ubica. Esto es, el juego plataformas en móvil. Tras la erupción del videojuego móvil, muchos desarrollos han partido del género plataformas más esencial, siendo la mayoría de ellos en 2D por naturalidad con el medio. Podríamos hablar también de competencia en cuanto al modelo de negocio, pero es un género bastante restrictivo en este aspecto por sus características. La mayoría dejan de lado el micropago, muy difícil de incluir salvo que se diseñen mecánicas a propósito pensando en él.

# Ejemplos concretos y líder

Antes de entrar en los ejemplos más cercanos cabría mencionar juegos como *Temple Run* u otros pioneros. También franquicias mucho más antiguas que el videojuego móvil actual, como *Rayman*, han encontrado su hueco en esta plataforma. Más cercanos en el tiempo, las adaptaciones a móvil de *Never Alone* y *Brothers: a Tale of Two Sons* terminan de conformar lo más remarcable en plataformas móvil 3D.

Sin embargo son desarrollos demasiado alejados de *Oddicey*, que encuentra su competencia más directa en el plataformas 2D. En este compartimento hay un evidente rey: *Geometry Dash*. *Oddicey* parte de sus mismas mecánicas en tanto que son las más básicas e ineludibles del género: saltar y avanzar en un eje. Bajo el dominio de *Geometry Dash* hay muchos desarrollos más que interesantes, en los que en este momento destacan la serie de *BADLAND,* *Leo’s Fortune, Cordy* y el estudio Amanita. Por desgracia hay que mencionar también a toda la vorágine derivada de *Flappy Bird,* si bien la calidad y el peso de estos productos suelen ser muy pequeños.

# Justificación

En resumen, *Geometry Dash* es la competencia directa. Y de lo que más debe *Oddicey* diferenciarse como producto, teniendo cuenta que en esencia es un planteamiento muy similar. Lo que *Oddicey* aporta reside en añadir más juego a las mecánicas nucleares del género. Aquí no sólo saltas; debes tener en todo momento muy clara la ubicación de tu dado para rotarlo cuando el escenario te lo requiera, porque los obstáculos se evitan en función de la cara completamente visible del dado, que es sólo una. Debes hacer rápidos giros y saltos y entender para dónde se encuentra cada cara del dado.

Creatividad

# Acerca del arte

Será llevado a cabo por un diseñador gráfico profesional. La intención a prevalecer es buscar siempre lo más animado posible (*cartoonish*). Pocos colores, muy planos, una paleta cromática estrechada pero muy viva.

# Acerca de la narrativa

En el desarrollo independiente y, en concreto, en el mercado móvil, se está tornando tendencia el uso de la narrativa muda a través de imágenes. *Oddicey* hará uso de secuencias muy cortas de imágenes estáticas con pequeños efectos de movimiento, generalmente buscando agrandar la sensación de encanto. Sin embargo no será una narrativa tan silente como en el caso de *Limbo,* donde casi todo el trabajo recae, de forma magistral, sobre el espectador. Ejemplos más cercanos serían *el.*, *Chicky Duo* o *Blown Away.*

# Acerca del sonido y la música

Carga en los efectos de sonido. La música debe sólo acompañar la sensación general. Todo basado en lo animado y encantador.

# Acerca del diseño

La dificultad crecerá y se enriquecerá con la combinación entre mecánicas: más dados, combinaciones concretas, cubo de Rubik o similares. De hecho, estos serán jefes con mecánicas únicas que, al derrotarse, se unirán como elemento indirectamente jugable.

Un editor de niveles es lo que ha fortalecido a la competencia principal. Esto, unido a la falta de experiencia en el diseño de niveles, lo hace interesante pese a ser muy costoso.

Alcance y prioridades

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Línea de tiempo | | | |
| Encuadre | Hito | Característica | Descripción |
| Desarrollo y diseño base |  | Creación del dado | Diseño y animaciones del personaje |
| Obstáculos | Mecánicas diferentes bien identificadas |
| Mecánica base | Requerimiento del cambio de cara |
| Salto | Junto con diseño de plataformas |
| Bocetos | Contacto tangible con las ideas |
| Prototipo | Generadores | Gestores de aparición aleatoria de obstáculos y plataformas, para pruebas y un modo infinito básico |
| Completado del juego base |  | Mecánicas jefes | Jefes únicos en niveles marcados |
| Fondo | *Scroll Parallax* con elementos del juego |
| Introducción | Primer acercamiento a la narrativa |
| Enemigos base | Obstáculos “vivos”, en movimiento o estáticos |
| Efectos de sonido | Elección de los más primordiales |
| Música | La más esencial. Susceptible de cambio |
| Base | Modo infinito | Base del juego y de pruebas |
|  | Generadores | Nueva generación de enemigos |
| Mecánicas añadidas | Mecánicas de movimiento, lugares concretos, etc. |
| Base nueva | Android | *Build* primigenia para pruebas |
| Desarrollo del primer lanzamiento |  | Jefes | Más trabajo de jefes finales o medios |
| Enemigos | Creación de nuevos enemigos y obstáculos en general |
| Interfaz | Botones y estructura |
| Mapa | *Overworld* como punto de partida |
| Escenas de animación | Narrativa evolucionada |
| 1ª versión estable | Sinergias | Mecánicas combinadas |
| iOs | *Build* previa |
| Desarrollo en mayor profundidad |  | Narrativa | Más carga a la trama e imágenes |
| Audio de interfaz | Sonido y música |
| Primer mundo | Completamente jugable e hilado |
| Lanzamiento o 2ª versión estable | Música de escenas | Música para la narrativa si procede |
| PC | *Build* para pruebas finales |
| Desarrollo final |  | Editor de niveles | Con base de datos y valoraciones |
| Trofeos | Adaptados a cada plataforma |
| Mundos | Más mundos conectados al primero |
| Arte conceptual | *Concept Arts* pulidos del desarrollo |
| Coleccionables | Objetos escondidos o a la vista |
| Mac | Última plataforma en lanzamiento |
| Lanzamiento | Integración | Lanzamiento conjunto |

