|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Oddicey  por RGV | Público objetivo | Enfocado a juventud (no tanto a infancia) | | | | | |
| Clasificación contenido | ESRB | Everyone | PEGI | 3 | CERO | *All ages* |
| Descriptores contenido | Ninguno en potencia | | | | | |
| Tipo de jugador objetivo | Ambos extremos: tanto esporádico como 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

El jugador controla un dado que avanza horizontalmente sin pausa. Debe hacerlo saltar y rotar su cara visible a gran velocidad según el nivel y los obstáculos lo condicionen. La motivación del reto, que es mantener el avance del dado a cualquier precio, reside en la narrativa.

El dado es un extraño elemento que, debido a un incidente en su ensamblaje, ha cobrado consciencia de sí mismo. Y quiere ser algo mucho más complejo que un dado de seis caras, por lo que viajará por las *Tierras de Odd* hasta personarse frente al *Mago de Odd* y pedirle que le conceda su deseo. Esta narrativa y el apartado estético buscan suscitar el encanto en el jugador, su nostalgia de la infancia. Se agranda mediante referencias a cuentos infantiles y, sobre todo, *El Mago de Oz.* Esto compone la estética (según el marco de trabajo MDA) o el afecto que el juego desea sobre el jugador, junto con lo derivado de la superación o la frustración del reto.

Características

* Mecánicas heredadas del género: saltos, sorteo de obstáculos, cambios de altura, frenesí…
* Mapa general para acceder a niveles y modos. Áreas temáticas.
* Mecánicas inyectadas de otros géneros: concepto de jefe.
* Estética: 2D, todo lo animada posible, paleta reducida, colores planos y vivos, *scroll parallax,* animaciones exageradas de muy pocos fotogramas.
* Editor de niveles: importante para el género. Pese a ser muy costoso, se tiene en cuenta de cara a aliviar el diseño de niveles.

Análisis de la competencia

Plataformas 2D ideados para móvil. Claramente reina en este terreno *Geometry Dash,* que comparte las mecánicas básicas en tanto que son las inherentes al género.

Cabe mencionar plataformas móviles de otro corte, como el pionero *Temple Run*; *Rayman,* que tiene su hueco en el mercado móvil; *Never Alone* o *Brothers: A Tale of Two Sons*.

Pero, junto a *Geometry Dash*, la principal competencia estaría en *BADLAND, Leo’s Fortune*, *Cordy* y, en menor medida debido a su apuesta por la narrativa y la estética, el estudio Amanita. También deben mencionarse los derivados de *Flappy Bird,* pero su peso y calidad suelen ser anecdóticos.

Alcance y prioridades

El proyecto tiene como principal objetivo funcionar como juego de porfolio, pero se le podrán dedicar recursos suficientes como para conseguir una versión estable y digna de lanzarse al mercado. El modelo de negocio más adecuado para ello parece la versión gratuita con publicidad y la versión de pago sin publicidad.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 |