

Game Concept - Loop:Rabbit Detectives Adventure

High Concept

Es un juego Point to click de aventura del genero novela de detectives en el cual se encarga a una coneja antropomórfica llamada loop una detective que se encarga de resolver diversos casos en una ciudad futurista Cyberpunk, drogas, crimen, corrupción, filosofía una aventura de detectives tradicional en un ambiente no tan tradicional,



Dialog system example



Dialog system example



Explored system example

Features

- Cell shading Art 2D
- Dibujo a mano
- Juego Evolutivo, con casos que se van ejecutando por el tiempo
- Gameplay Investigativo
- Juego escalable
- Facil mantenimiento
- Ilustraciones a mano para excenas
- Exploración del mapa según los casos

override

Loop: Rabbi Detective adventure es un de avntura point to click convinado con una trama y mecanicas de detective, encargando a Loop una joven detective decidida que lograra

resolver los casos y obstaculos que se le presenten, El juego tiene varias partes primero la parte de encontrar pistas y exploracion que mediante point to click se puede desplazar por un escenario y haciendo click en objetos y diferentes superficies que den pistas, dialogos descriptivos o deducciones/ pensamientos de lo que puede significar o ser

La parte de exploracion se camina de izquierda a derecha desplazándose por el lugar caminando y yendo por callejones para acceder a diferentes partes de la ciudad, entrando a los edificios tanto caminando como atraves de un mapa que puede ser usado en cualquier momento, y las mecanicas de dialogos estas son las mas completas se puede seguir hablando con un cuadro mostrando diferentes respuestas, a parte 2 es cuando se dan o una contradiccion, e interrogatorio,

El interrogatorio se da por una frase que puede es importante, esto se elige preguntas o cosas que hayan dicho otros personajes para averiguar mas.

Cotradiccion, esto se pueden usar de dos formas o con pruebas que esto es una manera solida, o mintiendo e intimidar que esto también puede servir o no

Estos sistemas se basan en un sistema de balanceo uno es su enojo y otro de su verguenza/sumisión esto puede hacer que terminan confesando falsamente y el otro puede causar que el personaje no te hable por un tiempo ya que está enojado o que se niegue a dar información, la dos pueden afectar al final.

A medida que pase el tiempo se harán diferentes casos los cuales se pueden comprar como dlc esto permitirá evolucionar el juego a medida que pase el tiempo y extender su vida útil.

Player Motivation:

Vivir una aventura con personajes hechos con cariño, viviendo sufriendo y compartiendo sus vidas en un mundo mas haya de sus casos, disfrutar de un mundo vivo que respira.

Genere:

Point to click, Adventure, Detectives, Graphic novel, Anthropomorfos, atmosferico cyberpunk, Futuro, 2D, Dibujo a mano.

Plataformas:

PlayStation, xbox, nintendo, PC(steam, itchio, Gamejolt, EpicGames)

Target Customer

Este juego estaenfocado entre adultos de 13 años en adelante teniendo semi desnudos contenido para adultos lenguaje sobre drogas y bebidas alcholicas, principalmente esta diseñado para aplicar a un publico amplio, aunque los que mas van a disfrutar este juego seran las personas que les gustan estos juegos.

Competition

La saga Danganronpa, aventuras graficas, novelas visuales etc.

- Unique selling points
- Dibujo a mano
- Dibujo cell shading
- Diálogos ramificados