

Idea principal del videojuego

Título del juego: Dumb Ways to Die

Género: Arcade, Aventura

Plataforma: PC

Sinopsis:

"Dumb Ways to Die" es un videojuego arcade de aventura que sigue la historia de un personaje que despierta en una isla sin ninguna memoria de cómo llegó allí ni de su vida anterior. A medida que el jugador explora la isla, se enfrenta a una serie de desafíos, enemigos y misterios para descubrir si lo que está experimentando es real o simplemente un sueño.

En realidad, este personaje se trata de un estudiante común de ingeniería informática de la Universidad de Alcalá de Henares. Debido al estrés por la semana de exámenes y la falta de sueño, nuestro protagonista acaba desmayándose sobre su mesa de estudio. Ahí es cuando, en su fantasía, comienza nuestro juego.

El protagonista irá descubriendo poco a poco lo que ha sucedido mediante interacciones con objetos y NPCs. Además de la historia principal, el mundo de ensueño en el que nuestro protagonista se encuentra tendrá ciertas historias secundarias que, aunque no se mostrarán explícitamente, se podrán deducir con ciertas interacciones con el mundo.

El personaje despertará en una playa, sobre las ruinas de una clase, y, al completar la ruta principal se llegará al jefe final, un dragón. Al vencerlo, un dios desconocido le dará a nuestro protagonista dos opciones, realizar un "acto de fe" y saltar al volcán o volver atrás. Esta última decisión determinará el destino de nuestro personaje; si salta, despertará de su desmayo y volverá al mundo "real", y si decide volver simplemente seguirá viviendo en ese mundo creado por su imaginación, feliz aunque sin nunca recuperar sus verdaderos recuerdos. Por eso, esta es una zona con un ambiente peligroso y feroz.

El estilo del juego estará influenciado por títulos como Reventure, The Legend of Zelda (Game Boy) y Pokémon (Game Boy). Por la influencia de Reventure, se creará una cantidad interesante de finales distintos y divertidos, que se podrán desbloquear al atacar a un NPC al que no deberías atacar, interactuar o vender determinado objeto, morir a manos de un enemigo o, si consigues completar la ruta principal, desbloquear los finales principales. Para completar esta ruta deberás realizar una cierta serie de "pasos" en orden, pasos que deberás ir aprendiendo con cada muerte, identificando "qué debes hacer" y "qué no". A pesar de existir una ruta principal, parte de la "magia" del juego se encuentra en desbloquear e investigar todos los finales posibles, ya que algunos pueden ser bastante inesperados.

Para forzar aún más el sistema de rutas, el inventario del juego estará muy limitado. Por esto, debido a que habrá una gran variedad de objetos recogibles, loot de enemigos, comida y pociones y armas con distintos efectos, será necesario implementar un sistema de tradeo.

Sonido:

Para los efectos de sonido, se utilizará la aplicación Envato Elements, que ofrece una amplia variedad de recursos de audio de alta calidad. Para las bandas sonoras, se ha utilizará FL Studio para crear composiciones musicales que complementen la atmósfera y la acción del juego. Cada mapa del juego, al tener una ambientación distinta y única, contará con su propia banda sonora. Además, para crear una experiencia más inmersiva los enemigos, NPCs e incluso tus propios pasos tendrán varios sonidos distintos que se irán mostrando.

Mecánicas del juego:

Exploración: El jugador puede explorar diferentes mapas, como la playa, el poblado humano, una cueva y un bosque. Cada mapa ofrece diferentes desafíos y secretos por descubrir.

Combate: El jugador se enfrentará a pequeños enemigos y jefes en su camino, utilizando armas y habilidades adquiridas durante la exploración. En el combate habrá diversas armas que serán diferentes tanto por su aspecto como por sus características de fuerza o rango de ataque. Además, se podría implementar mecánicas de ataque o curación con magia, con un cierto tiempo de cooldown, en forma de "habilidad definitiva".

Interacción con NPCs: El jugador podrá interactuar con otros personajes y objetos, tanto para obtener misiones secundarias y objetos útiles como para obtener pistas sobre la historia del juego.

Comercio: Por lo especificado anteriormente, se implementará un sistema de tradeo en el que el jugador podrá comprar o intercambiar objetos con NPCs.

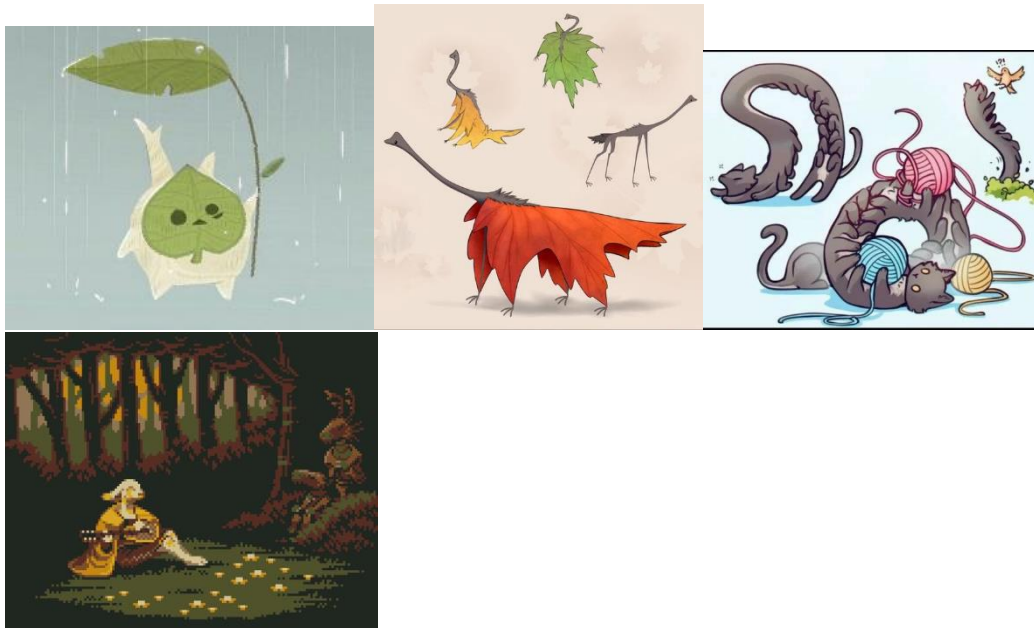
Estilo visual: El juego presenta gráficos pixelados inspirados en los juegos clásicos de Game Boy, con una paleta de colores vibrantes y detallados entornos que invitan a la exploración.

Personajes:

El juego presentará una variedad de personajes, incluyendo animales, duendes y NPC que simulan a personas de los poblados. Cada personaje tiene su propia personalidad y papel en la historia, proporcionando interacciones diversas y entretenidas para el jugador.

"Dumb Ways to Die" ofrecerá una experiencia de juego emocionante y desafiante, combinando exploración, combate y resolución de acertijos en un mundo intrigante lleno de peligros y misterios por descubrir. Por otra parte, nuestro protagonista tendrá la cara y el cuerpo totalmente tapados, ya que en la ilusión no conserva nada de sus recuerdos, ni siquiera su propio aspecto físico.

Ideas de diseño de NPCs:



Mapas:

Cada uno de los mapas del juego tendrá un aspecto único y “de ensueño”, con enemigos y NPCs específicos. El juego estará basado en cinco mapas principales, divididos a su vez en varias subzonas distintas. A continuación, se indicarán los distintos mapas principales y algunos secundarios, así como ciertas ideas de arte conceptual para cada uno.

Playa: Nuestro protagonista despertará en unas ruinas en la playa, que, si te fijas, tendrán carteles y pupitres rotos, bolígrafos u otro material escolar. En general la playa será una zona alegre, dulce y divertida, con enemigos más bien “inofensivos” como cangrejos.

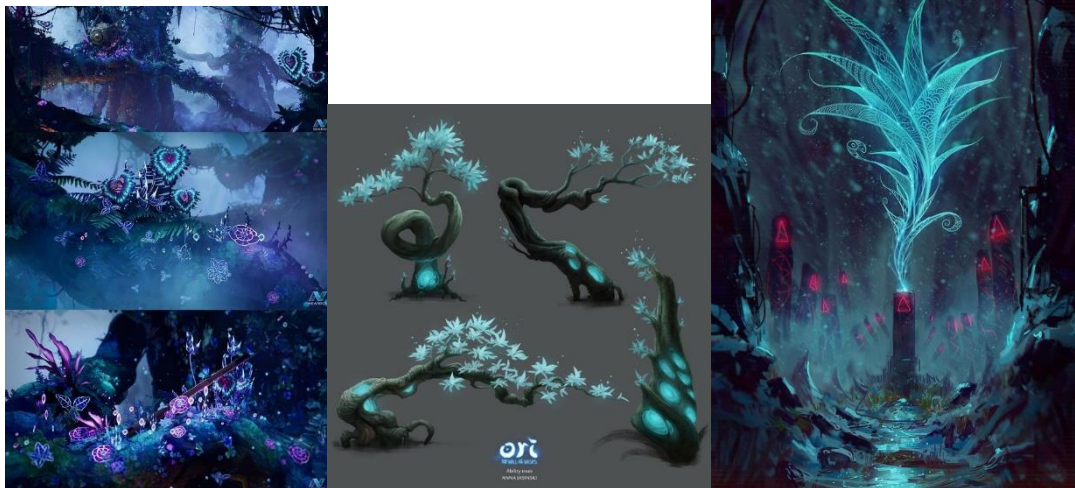


Poblado Humano: Un área habitada por otros personajes. Aquí el jugador puede obtener misiones secundarias, comerciar y descubrir lugares secretos con armas y objetos valiosos.

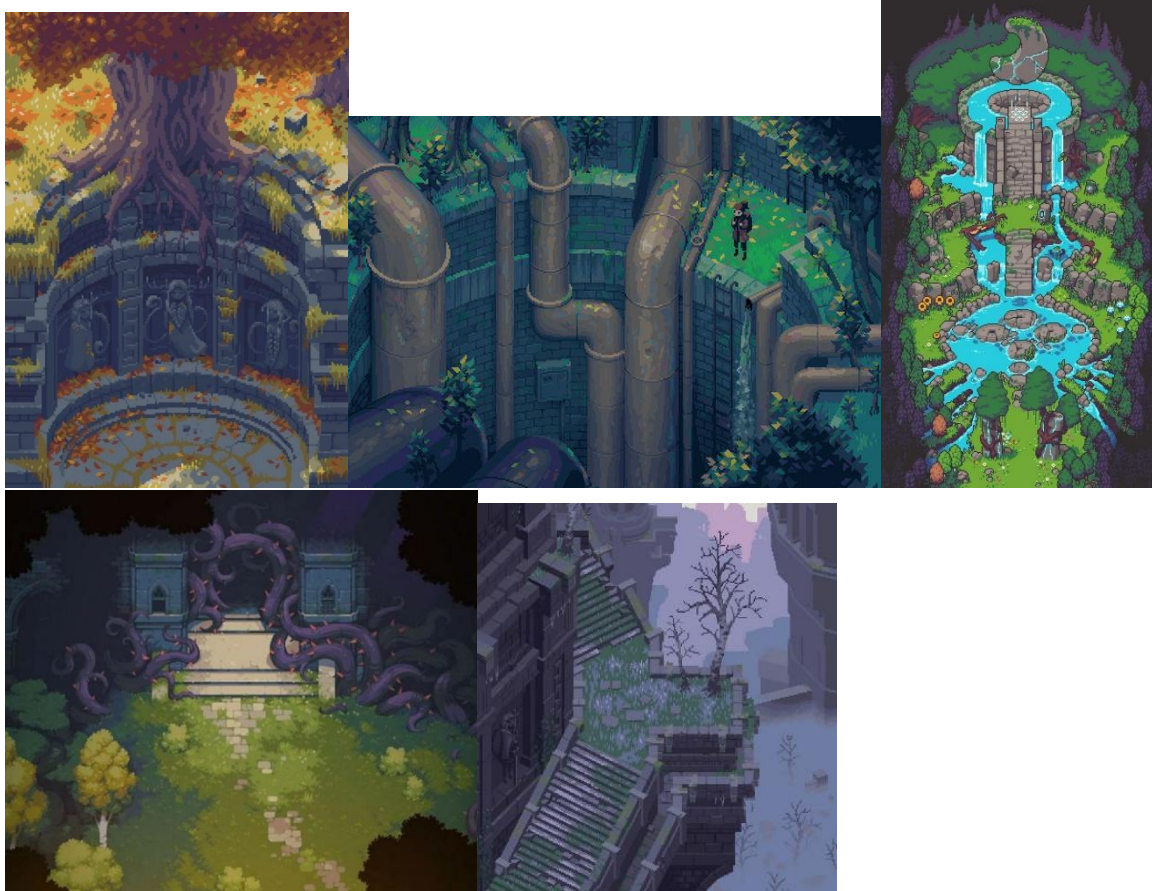


Cueva: aunque es un entorno oscuro y peligroso, lleno de enemigos y jefes desafiantes, tendrá zonas de gran belleza, con plantas y animales únicos por haber podido sobrevivir en un entorno tan hostil.





Montaña: Un área boscosa que alberga un castillo misterioso. Aquí el jugador puede encontrar valiosos objetos y enfrentarse a poderosos enemigos. Aun con los toques de misterio de la zona, en general se muestra como una zona en general divertida y llena de naturaleza



Volcán: Debido a que será la zona final del juego, esta es una zona con un ambiente peligroso y feroz.

