

Lost Shadow

Documento de diseño de videojuego

1. Público objetivo

Principalmente jóvenes de más de siete años con mínima comprensión lectora.

2. Historia

En la última batalla de la Cima Tenebrosa, Light cae debilitado tras ser separado de su sombra. Esta, precipitada al vacío se materializa dando forma a Shadow, la copia oscura del héroe. Desde el fondo se da cuenta de que debe volver a unirse a Light para que esté completo y pueda seguir luchando. Decidido se aventura a buscarle, desprotegido pues no posee arma alguna. En su camino debe evitar los glows, burbujas de luz pura encargadas de eliminar los restos de oscuridad del mundo, ya que solo con tocarlos será destruido. Pero es ingenioso y descubre que si se oculta en las sombras que proyectan las entidades que hay a su alrededor, puede pasarles inadvertido. De esta forma consigue llegar hasta su cuerpo casi inerte y lo abraza. Una vez que recupera todo su poder, Light se disculpa, pues creía que al eliminar su parte oscura, obtendría el mayor poder de luz pura para derrotar al enemigo. Deshacerse de su sombra casi le cuesta la vida, pues sin la protección de esta, la luz pura le consumía. Ahora, lleno de fuerzas, podría derrotar al enemigo final.

3. Objetivos

Conseguir que Shadow llegue hasta Light sin que sea destruido por los glows. Para ello deberá ocultarse en las sombras e irlos esquivando.

4. Controles

Shadow podrá desplazarse con los *cursores* para ir a la izquierda o a la derecha. Mediante la *barra espaciadora* podrá saltar y con la *tecla E*, Shadow usará su habilidad para ocultarse en las sombras o salir de ellas. Además al pulsar la *tecla P* se podrá entrar en el menú de pausa.

5. Por qué jugarlo

Con este juego se pretende conseguir sentir la soledad de las sombras, que son pisadas y tratadas como algo innecesario, que nos admiran desde abajo y no permitimos que muestren su verdadera esencia. Se podrá descubrir que también son fuertes, que no hacen falta armas para salir victorioso, que en parte nos completan y que sin ellas no seríamos nada. Que todos tenemos claroscuros, matices de grises, no somos perfectos. Y que debemos aceptarnos con nuestras ventajas y nuestros defectos.

Además muestra la angustia de conseguir esconderte en el último segundo, que a veces hay que luchar por sobrevivir, no por nosotros, sino para salvar algo que nos importa de verdad.

6. Referencias

La referencia principal es el juego *Limbo* de *Playdead*, en el que controlamos a un niño en un mundo de sombras. Aunque la idea principal surgió de un nivel en *Kingdom Hearts* (*Square-Enix*) en el que controlas la sombra del personaje que se forma al perder el corazón (llamada sincorazón) y tiene que recuperarlo.

Sprites:

Open Game art: <http://opengameart.org/content/cave-tile-map-image>

Sprisers Resource: <https://www.sprisers-resource.com/>

Música:

Canción principal: https://www.youtube.com/watch?v=r7ZvDIV_aQY

Click: flashkit.com

Fondos: <https://alpha.wallhaven.cc/>