



THE LOST SWORD

TRAS LA ESPADA DEL MAESTRO

Creado por : David Ramos Ruiz

Título: **The lost sword** (Tras la espada del maestro)

Videojuego para PC

PEGI 3

Target: Adolescentes y adultos jóvenes

Lanzamiento: 12 Diciembre 2023



Presentación del juego

Comienzo: Tras la muerte de su maestro, nuestra pequeña heroína debe buscar la espada que este perdió en su última batalla

Nudo: Para encontrarla deberá adentrarse en un territorio inexplorado y lleno de enemigos que necesitará vencer

Desenlace: Consiguiendo la espada logrará la paz del espíritu del maestro y tomará su relevo

Personaje principal: Niña discípula del maestro

Cámara: Cámara con perspectiva en tercera persona, con enfoque centrado en el personaje principal.

Ambiente: Mundo imaginario al aire libre

Objetivos: Vencer a los enemigos y llegar al final para conseguir la espada

Enemigos: Habitantes de ese mundo que intentan atacar a quien se cruce en su camino

El player

Protagonista: Huérfana de 15 años que ha sido criada por su maestro

Habilidades: Gracias al entrenamiento del maestro conoce las artes marciales y el manejo de la espada.

Mapeo controles:



Jugabilidad

Estilo y genero del juego: Se trata de un juego de aventura tipo Roguelike diseñado en un estilo Pixel Art

Mecánicas principales

- Desplazamiento, sprint y salto
- Ataque a corta distancia con espada
- Power ups en cada zona que potencian las habilidades del personaje
- Barra de energía/vida

Secuencia de experiencia: Hay 3 niveles que se deben superar para completar el juego. Para superar el tercer nivel habrá un jefe final que se deberá vencer.

Plataforma a la que va destinada: En una primera fase se hará un lanzamiento para juego individual en PC. Según la aceptación se estudiará lanzarlo en otras plataformas



Mundo del juego

El mundo en el que se desarrolla: El juego está ambientado en un mundo imaginario

Dónde tiene lugar el game play: Se trata de escenarios al aire libre en la naturaleza.

Qué hay en cada lugar para el personaje: En cada pantalla encontrará tanto enemigos a vencer como power ups que le ayudarán

Música ambiente: La música va siendo cada vez mas oscura según transcurre la historia, desde Greenpath by Christopher Larkin (Nivel 1) pasando por Limgrave by Tsukasa Saitoh (Nivel 2) y terminando con la ciertamente inquietante Judgment of Mourning para el Jefe final.

Como están conectadas las localizaciones entre sí: La conexión entre localizaciones se realiza con un salto al vacío por parte del protagonista.



Experiencia de juego

Sensaciones que debe producir el juego:

- El comienzo es sencillo y el personaje principal (la niña) tiene poca potencia.
- Se intuye claramente que debe avanzar por los diversos escenarios y a través de ellos ir luchando con los enemigos intentando no perder vida.
- Según va avanzando el juego el jugador debe sentir la necesidad de conseguir power ups para aumentar su potencial y poder llegar hasta el fin.
- La música acompaña en cada escenario haciendo que la tensión se mantenga.



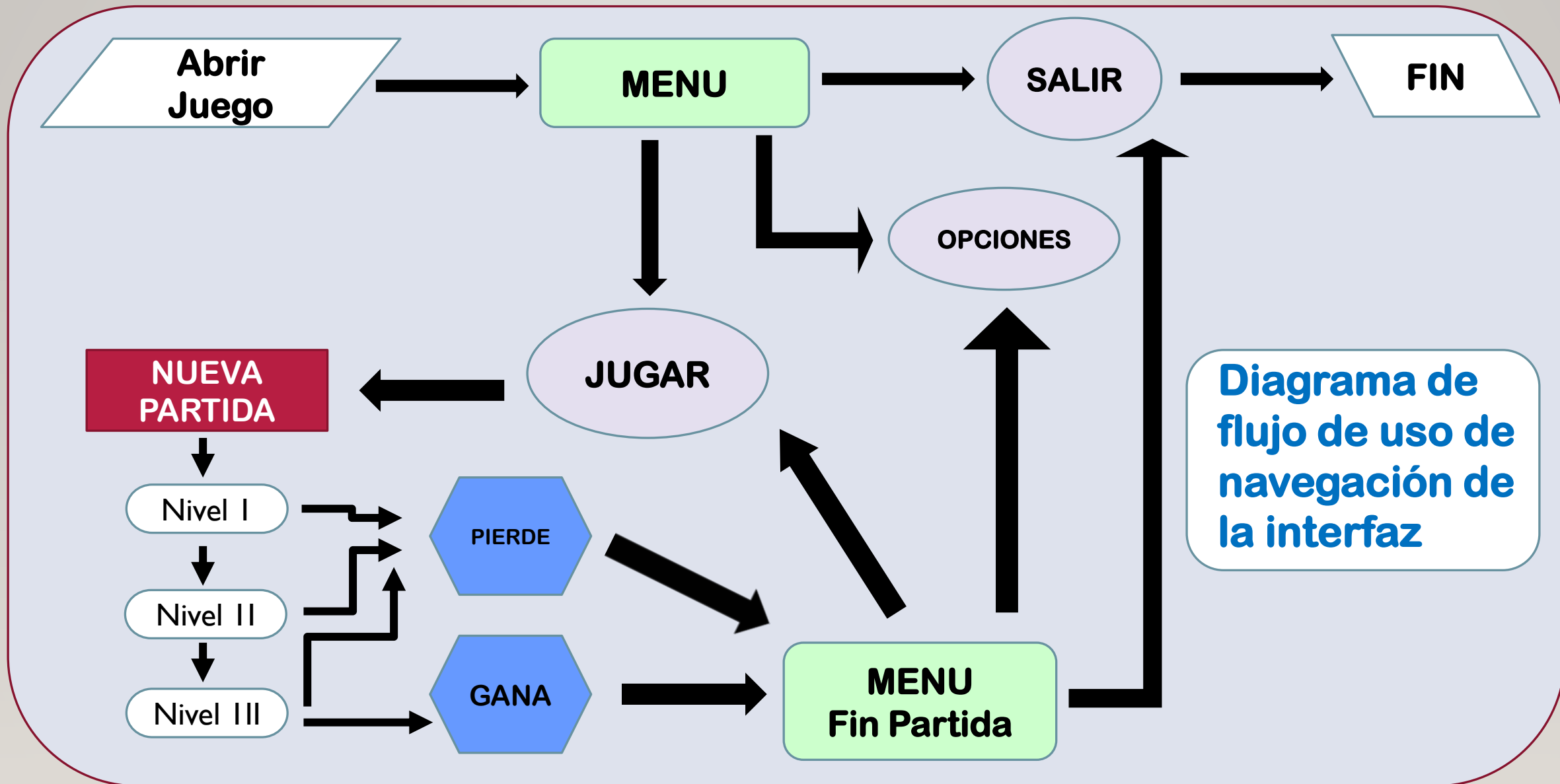


Diagrama de flujo de uso de navegación de la interfaz

Mecánicas de juego

Mecánicas para avanzar en el juego:

- El jugador debe hacer andar/correr/saltar a la niña por diversos escenarios con el fin de llegar a encontrar la espada de su maestro.
- Según vaya avanzando se encontrará obstáculos y deberá luchar contra enemigos que van apareciendo y que le pueden restar vida incluso llegar a matarla.
- Consiguiendo los power ups que irá encontrando puede potenciar sus habilidades.
- Para conseguir la victoria será necesario superar todos los niveles del juego, pero si es derrotado en cualquiera de ellos, deberá iniciar de nuevo desde el primer nivel.
- Al final del tercer nivel deberá enfrentarse al jefe final para conseguir la espada del maestro y completar así el juego.



Enemigos y Bosses

Enemigos: En cada uno de los niveles el jugador va encontrando diferentes enemigos a los que deberá vencer con su espada.

Hay varios tipos:

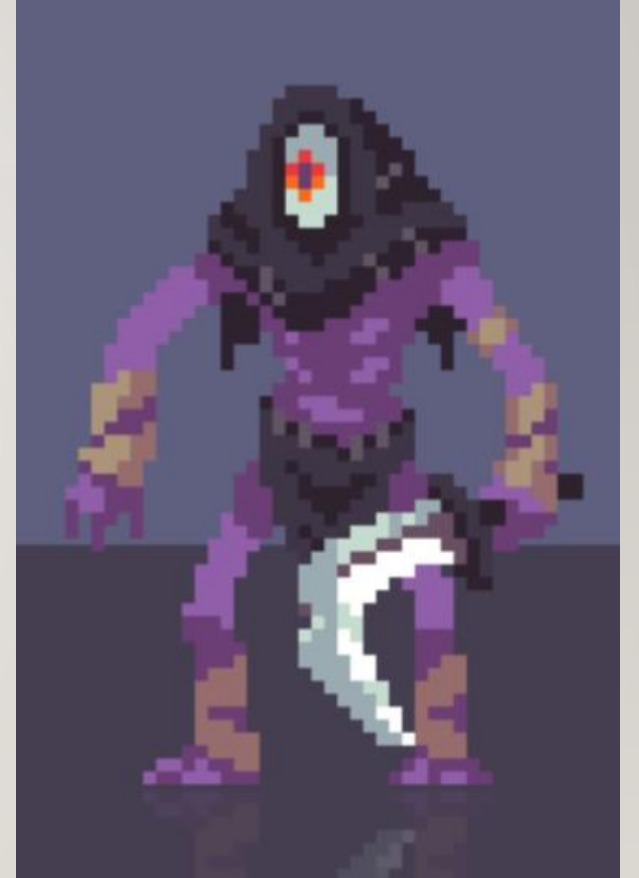
Dos de diferente tamaño se desplazan de lado a lado esperando al personaje principal para atacar.

Otro es un mago y dispara una bola de fuego si el personaje está en su campo visual.

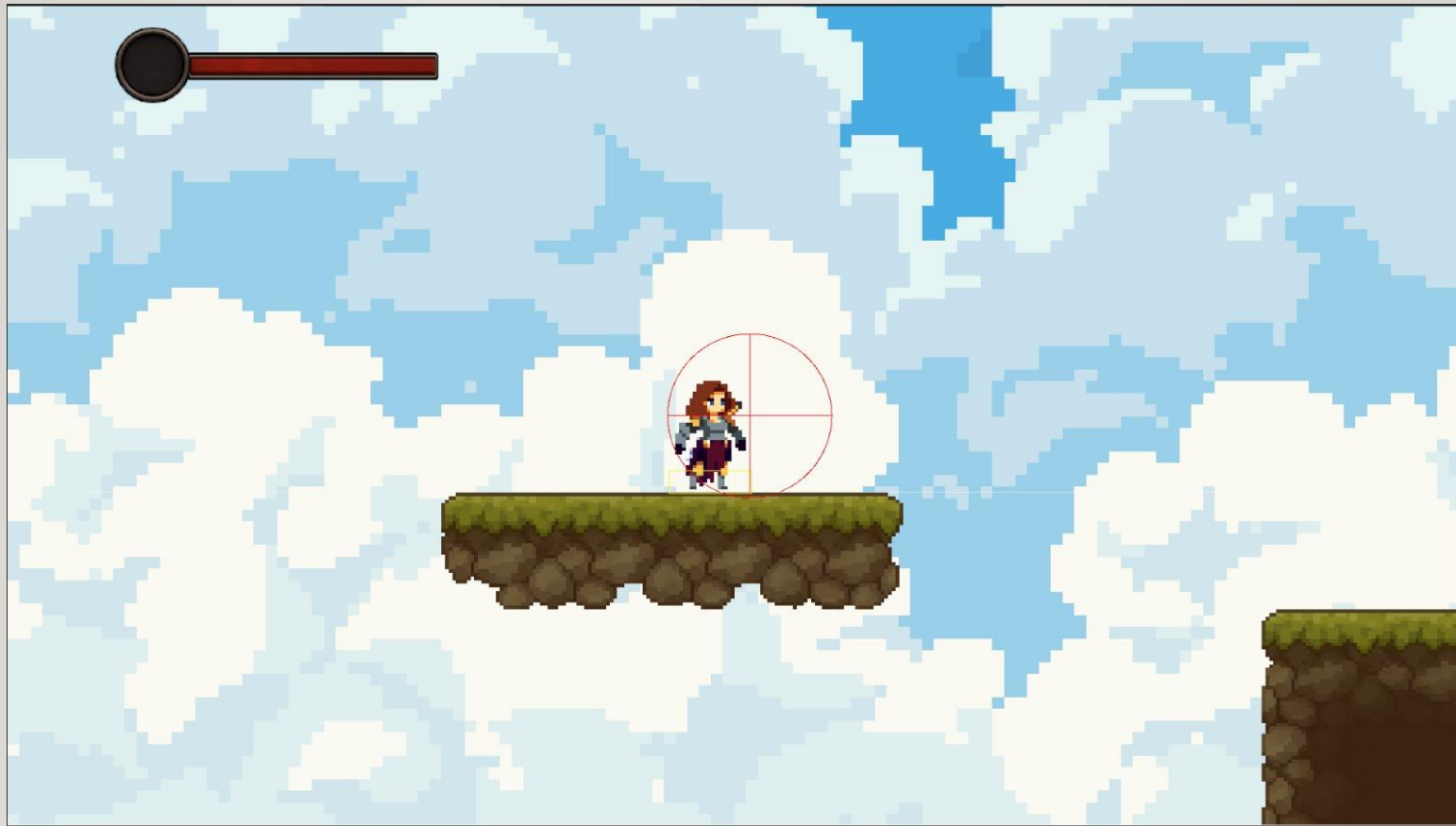
Otro persigue al jugador para infligirle daño.

Peligros: En la lucha contra ellos, el protagonista puede perder vida o incluso llegar a morir, en cambio si los vence, tiene la posibilidad de conseguir un nuevo power up.

Jefe Final: Aparece en el nivel 3 y ataca con las diversas magias que posee.



Aspecto del juego



Material Extra

Motivación:

El posible jugador tendrá el aliciente de ir superando los niveles para poder llegar al jefe final, pues si pierde toda la vida, deberá comenzar de nuevo.

Competencia:

Existe una gran variedad de juegos en el mercado y la competencia es feroz.

Contamos con el beneficio de ser un juego corto y de fácil mecánica.

El precio deberá ser muy económico para poder ser competitivo.

