

SEMILLA -SEED - BROTE – BLOSSOM?

Overview

En este juego, asumirás el rol de la última semilla de árbol que sobrevivió a una debacle ambiental. Tú misión es llegar a salvo a un lugar con las condiciones necesarias para comenzar a germinar. Deberás llegar a destino esquivando las pisadas de la gente, los pájaros y otros obstáculos derivados del caos ecológico creado por la mano del humano.

1. Género: platformer (con obstáculos)
2. Perspectiva: scroll lateral
3. Arte: 2D – simil gris – cada nivel tiene una paleta diferente tendiendo cada vez más a colores vivos. Comenzando en tonos cemento / desierto / árido llegando a verdes / rosas / amarillos. Antropomorfismo.
4. Audio: similar al gris, con banda sonora cada vez más “alegre” dando a entender que a medida que avanzamos la naturaleza va reclamando su lugar.

Referencias

1 – Moodboard





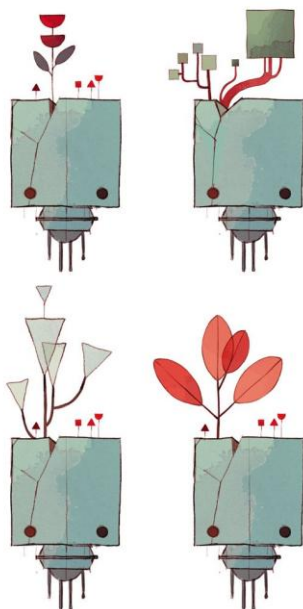
2 – Lógica visual de niveles / estilo de arte



Se espera que cada nivel tenga una paleta específica de colores, acorde a la estación del año y el estado en el que se encuentra el medioambiente.

3- Visual de personaje / enemigos / npcs / etc.

El personaje es una semilla, la idea es que a medida que vaya avanzando cambie su forma, vaya teniendo brotecitos a modo pelo, para dar idea que esta germinando y esta cerca el momento de plantarse. El personaje es una



semilla de tilo. Inicialmente aparece en escena cayendo con la hojita tipo planeando.



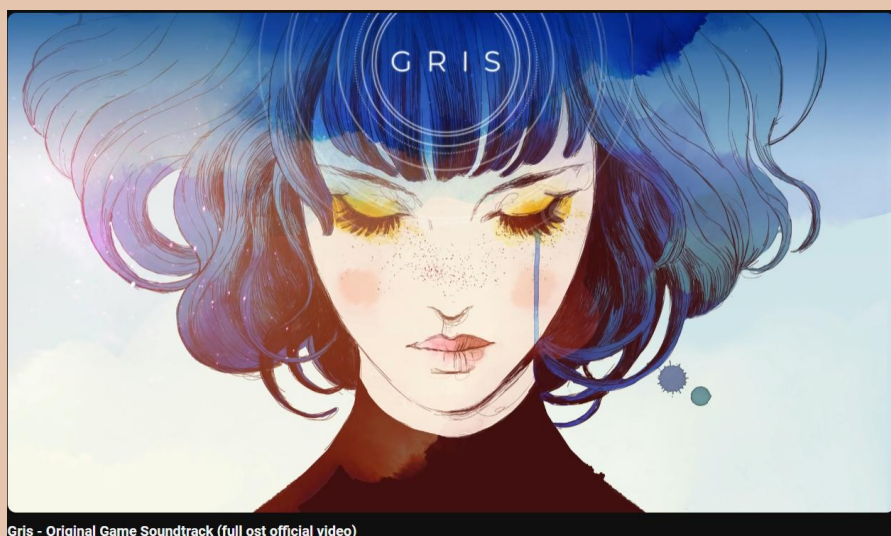
Enemigos más grandes que la semilla, tanto sean pájaros que tendrán sonidos de “bestias” o pisadas que serán solo pies.



De los enemigos del nivel 3 solo veremos los pies (obviamente siguiendo la lógica visual planteada).

4- Audio / Banda sonora.

<https://www.youtube.com/watch?v=I6rufOINyYM&t=3892s>



Gris - Original Game Soundtrack (full ost official video)

Pantalla
s

1 – Inicio

● Título
del juego

- botón de jugar – tuto – créditos - salir

Interacciones:

- click / enter

2 – Tutorial

- Explicar que los comandos son A S (o flechas) y barra espaciadora para saltar – definir con programación y QA-
- Descripción reglas principales:
 - (a) esquivar obstáculos.
 - (b) Llegar al final del nivel, que sería un nivel por estación del año.
 - (c) Tenés 5 vidas.
 - (d) Recuperá vidas recolectando gotas de agua, que serán escasas.

3- Lore

Pequeña intro de lo que sucedió y como se llego a una situación critica a nivel medioambiente. Tal vez algunas imágenes que denoten caos / devastación / mal uso de recursos. Imágenes con fondo estático y alguna figura que se mueva dentro de esa imagen (referencia overwatch)

4- Nivel 1 -verano- (antes de cada nivel que haya una portada indicando la estación ej: “cap. 1 verano”)

- escenario: árido, devastación, desolación, paleta de grises o marrones / amarillos (a definir con arte). Viento. Paleta árida
- personaje inicialmente a la izquierda de la pantalla, se mueve de izquierda a derecha, salta. Esquiva obstáculos y enemigos para avanzar, en el primer nivel hay agujeros en la tierra seca, hojas secas, ramas, mucho viento y polvo, la semilla va contra el viento, que puede tirarnos en los pozos.

5- Nivel 2 -otoño-

- escenario: continúa árido, pero van cambiando levemente las cosas, tonos tierra, cobre, amarillos, rojos (a definir con arte).
- personaje inicialmente a la izquierda de la pantalla, se mueve de izquierda a derecha, salta. Esquiva obstáculos y enemigos para avanzar, en el segundo nivel hay basura (papeles, latas o cosas de ese estilo) que te puede empujar y golpear, se mantiene el viento del nivel 1, y la aridez.

6- Nivel 3 -invierno-

- escenario: hay nieve, frío, aparecen primeros indicios de verde, plantas de invierno, tonos azulinos, celestes, verdes opacos, blancos (a definir con arte).
- personaje inicialmente a la izquierda de la pantalla, se mueve de izquierda a derecha, salta. Esquiva obstáculos y enemigos para avanzar, en el tercer nivel hay pisadas de humanos que ya habiendo pasado cierto tiempo de “regeneración” de la naturaleza empiezan a salir nuevamente (esquivamos pies gigantes que vienen desde arriba), además debemos parar y buscar refugio cada tanto, porque el frío nos afecta. (nota: congelar la pantalla?)

7- Nivel 4 – primavera-

- escenario: naturaleza recuperada PERO sin árboles, tonos verdes, rosados, amarillos, flores / plantas, tal vez abejas para justificar la presencia de plantas (a definir con arte).
- personaje inicialmente a la izquierda de la pantalla, se mueve de izquierda a derecha, salta. Esquiva obstáculos y enemigos para avanzar, en el último nivel hay que esquivar pájaros que quieren comernos vienen de arriba los picos y son tipo monstruos (no visualmente) ruidos fuertes, golpes de pico. Llegamos al final del nivel y logramos encontrar nuestro lugar para plantarnos y crecer, dando lugar al inicio de la reforestación. Podemos poner una escena pos-crédito o dentro de los créditos donde se vea como creció el árbol.

8- Cierre juego (win - lose)

- win / lose: si ganamos mostrar una imagen de un lugar con vegetación recuperándose. Si perdemos, la semilla “muerta” en tonos medio lúgubres, ya que no va a haber árboles.

9- Final

Gracias por jugar, créditos (nombres - role).

Mecánicas

1- Mecánicas de nivel:

- Obstáculos / enemigos:

1. llegan generalmente desde arriba y tienen movimiento de izquierda a derecha tendiendo a desaparecer por izquierda, habrá que esquivar dependiendo el nivel: agujeros / pozos – pisadas / frío – pájaros – etc. Además habrá plataformas y obstáculos dentro del nivel que habrá que sortear
2. Los enemigos y objetos son de diferentes tamaños (hitbox diferente).

- Vidas

1. Cada X cantidad de tiempo aparecería una gota de agua que nos recupera una chance.
2. Cada vez que hay colisión con un enemigo se pierde una vida.

2- Mecánicas de personaje:

- Movimiento:

1. 2 direcciones controlado con AS / flechas der-izq. Salto con spacebar o flecha hacia arriba.
2. Al recibir golpes o congelarnos, perdemos vidas.

- Chances:

1. Se comienza con 5 vidas, cada golpe resta 1.
2. Atrapar gotas de agua esparcidas en el nivel para restaura chances, puede que haya gotas pero si están a tope las vidas, no suman.

Condición ganar / perder

- Win / lose: sobrevivir hasta donde se pueda, perdés las 5 chances, termina el juego y te dice hasta que estación llegaste. Depende si llegás o no al final habrá una pantalla u otra (ver pantalla 8)