

Zamná Atlante

Documento de Concepto

Versión 1.0.0

30/08/2018

Caminiti Gastón Alberto

1. Visión General

1.1. Un Renglón

Zamná Atlante es un videojuego de plataforma 2D, con elementos puzle, donde controlamos los ciclos de día y noche.

1.2. Un Párrafo

Zamná Atlante es un videojuego de plataforma 2D, donde personificamos un arqueólogo, que empleando la reliquia de Zamná puede controlar el día y la noche, permitiéndonos viajar en el tiempo, con el objetivo de superar distintos retos, tanto de destreza como lógicos, en búsqueda de la ciudad perdida Atlántida. Desde la perspectiva MDA, apela a las estéticas Fantasía, Narrativa, Descubrimiento y Pasatiempo.

1.3. Características Principales

A fin de contar con una aproximación al concepto del título, se propone probar el prototipo adjunto "Día_y_Noche_Prototipo". A continuación, se detallan las características principales del videojuego.

1.3.1. Modo Campaña

A lo largo de diez niveles, embárcate a una aventura en busca de la Atlántida.

1.3.2. Escenarios Vivos

Controlando el día y la noche, elementos vivientes del escenario y en movimiento tendrán distintas formas y resultados, emplea el crecimiento de las plantas para acceder a zona prohibidas o de vela con la noche lo que no se percibe a la luz del día.

1.3.3. Una historia de búsqueda.

Sumérgete en una historia de fantasía aparente e interrogantes frecuentes ¿Eran los mayas los guardianes de los secretos de la Atlántida?

1.3.3. Logros

Un arqueólogo hábil no deja misterio sin descubrir, los escenarios contarán con lugares solo accesibles a quienes empleen al máximo los poderes de la reliquia de Zamná.

1.4. Background

Inicialmente el concepto está inspirado en la mitología maya, principalmente en el mito de [Zanma](#), en torno al manejo de los cielos para determinar el crecimiento de lo viviente (ramas, árboles, incluso personas), a medida que se avanzaba en la construcción de la propuesta, profundizando la investigación, se advirtió la hipótesis de que [los mayas representan a la cultura atlante](#), apreciación de gran riqueza narrativa para conectar la mecánica de alternancia día/noches, con la fuente de dicho poder y el objetivo de la propuesta. Se optó por la figura del arqueólogo como protagonista, dado el [arquetipo](#) de explorador de lo oculto ante civilizaciones perdidas.

1.5. Audiencia y Tecnologías soportadas

La presente propuesta se encuentra ideada para dispositivos móviles, con la intención de hacer llegar a la mayor cantidad de dispositivos una aventura acotada, con una inmersión leve, que sirva de entretenimiento casual.

1.6. Historia

“Aruma en una de sus excavaciones se topa con una reliquia, no tarda en descubrir que se trata de un artefacto personal del Zamná, al que luego de su ascensión reconocerían como Itzmaná, deidad maya de los cielos, el día y la noche. Con ella, puede convertir el día en noche y la noche en día. Algo le indica que este poder tiene un origen impensado... Atlante...”

1.7. Arte

Se apunta a un aspecto caricaturizado con influencias de [arte maya](#). Un estilo pixel art puede ser acorde al título.

1.8. Música

Zanmá Atlante contara con una ambientación musical centrada en instrumentos de viento, maximizando las sensaciones en torno a sonidos como los de la [ocarina maya](#).