Project Soul

Características

**Nombre:** Project Soul  
**Plataformas:** PC  
**Género:** RPG  
**Jugadores:** Un jugador  
**Modelo de negocio:** Free to play

Concepto

Project Soul es un RPG por turnos dónde todos los ataques tienen microjuegos o quick-time events. La protagonista llamada Argia deberá reunir 6 poderosas almas que están repartidas por todo el planeta para enfrentarse a un temible Dios que planea destruir su mundo.

Puntos fuertes

* Gameplay sencillo.
* Unión entre un mundo 3D con personajes 2D.
* Conceptos: experiencia, habilidades desbloqueables, compañeros que ayudan en combate…

Propósito y público objetivo

* Mayores de 3 años
* Combate entretenido
* Exploración

Jugabilidad

Project Soul es un RPG por turnos dónde el jugador tendrá que hacer más cosas aparte de seleccionar los ataques en los combates, teniendo que completar **quick-time events o microjuegos** para realizar los ataques correctamente. Cada ataque tendrá su propia acción que será explicada al jugador brevemente para que pueda realizarla sin problemas, enseñando todo el rato el botón o botones a pulsar y el timing con el que tiene que hacerlo. Las habilidades especiales se realizarán con microjuegos más diferenciados.

Fuera de los combates el mundo guardará varios secretos que el jugador tendrá que descubrir, algunos de ellos opcionales y otros necesarios para poder avanzar. Entre estos secretos se podrán encontrar desde nuevas habilidades hasta nuevos compañeros para el equipo.

Modelo de negocio

Project Soul está pensado como juego Premium, pero el primer capítulo se pondrá gratis para que la gente pueda probarlo y ver si genera suficiente interés como para terminar su desarrollo. En caso de cumplirse el desarrollo del juego este se vendería por unos 20-30 euros.

Diseño

Se unirá un mundo 3D con personajes 2D creando un efecto curioso. Se jugará bastante con las luces y las sombras que estas generan para intentar darle algo de volumen a los personajes, haciendo que el mundo parezca más creíble.

Escalabilidad

* Posibilidad de añadir más capítulos en el caso que el primero guste.
* Al añadir más capítulos se añadirán más enemigos, ataques, compañeros...

Riesgos

* No diferenciarse lo suficiente de otros juegos del género.
* Que el combate no resulte lo suficientemente entretenido y variado.

Puntos de venta diferenciales

* ¡Combate cumpliendo con los comandos de acción para hacer daño extra!
* ¡Explora el mundo para encontrar nuevas habilidades y compañeros!
* ¡Sube de nivel para poder aguantar más golpes y usar más ataques!

Análisis competitivo

Desde la salida de Paper Mario: La puerta Milenaria en 2004 el género se quedó huérfano cuando Intelligent Systems decidió cambiar el género de los juegos de Paper Mario. Hace unos años se publicó otro juego AAA claramente influenciado por Paper Mario: South Park: La Vara de la Verdad(2014, Obsidian Entertainment), pero en la próxima entrega estos también se alejaron del género. Unos años más tarde, los niños que jugaron a los primeros Paper Mario han crecido y han empezado a hacer juegos ellos mismos, empezando a salir unos cuantos de este estilo, como por ejemplo Bug Fables: El Retoño Eterno(2020, Moonsprout Games). Aun así, el género sigue sin tener demasiados juegos y creo que es el momento perfecto para desarrollar un juego del estilo, ya que parece que se está aproximando una segunda juventud del mismo.

Centrándonos en la exploración no encontraremos demasiadas diferencias con otros juegos RPG tradicionales, como pueden ser Octopath Traveller (2018, Square Enix), Dragon Quest 11(2017, Square Enix) o Persona 5 (2017, Atlus). Aquí podríamos seguir nombrando juegos durante un buen rato, por lo que vemos que la exploración de un nuevo mundo gusta mucho al público generalista.