

16.06.2019

Equipo: La Piragua

Game Concept Document: Killing Alex

Concepto

Tú eres Alex, el apodo que su mamá le había dado a Alejandro de Humboldt y que el propio Humboldt odiaba. Tu sueño: ser el científico más famoso de todos los tiempos. ¿Cómo lo logras? Meter tu nariz en asuntos ajenos y tu trasero en sitios peligrosos hasta que hayas muerto. Bienvenido a ¡Killing Alex!

¿Quién es el protagonista?

Alejandro de Humboldt era un genio y un loco.

Provenía de una familia noble en Prusia. Su padrino era el hijo del Rey. Con la muerte de su mama, se volvió millonario. Desde entonces dedicó todo su tiempo y toda su fortuna a volverse el científico más famoso de su tiempo. Alcanzó esta meta.

Era un hombre igualmente valiente y obsesionado. Subió tan alto como ningún europeo antes. Bajó a los cráteres de volcanes. No parecía conocer límites. Parecía sentir gusto al arriesgar su vida.

Público

El juego se dirige a jugadores y jugadoras con una afinidad para juegos tipo *adventure*, con un mínimo interés en historia y por supuesto en Humboldt. Creemos que es apto para personas más de 16 años.

Mercado: Europa, América Latina.

Gameplay

Tu mundo virtual es el Nuevo Mundo de Humboldt. Una vez que te hayas puesto las gafas, estás inmerso en los llanos de Venezuela. Ese el primer escenario del juego. Habrá 10 escenarios o niveles en total. Cada nivel corresponde a un episodio conocido en la ruta de Humboldt por América Latina. Como el alemán vas descubriendo un nuevo mundo desconocido en cada nivel.

Nuestro juego es un *adventure*. Tú podrás mover objetos y hacer acciones con ellos. En cada escenario habrá una persona con la que puedes interactuar.

¿Cómo llegas entonces al siguiente nivel? Tu tarea será encontrar – entre varias acciones – la acción más estúpida que te haga el mayor daño físico posible. La persona con la que puedes interactuar te da una pista para que entiendas cual es determinada acción.

Un ejemplo: en el primer nivel habrá un río. En este río verás anguilas eléctricas, al lado del río pastando un caballo, en una palmera está un loro etc. Un ejemplo para una interacción posible: Podrás meter el caballo al agua como lo hicieron Humboldt y Bonpland para que las anguilas descargaran su carga eléctrica. La acción deseable será que tú mismo te metes al agua para sentir el choque eléctrico. ¡Recuerda! La lógica del juego será hacerte el daño.

Cada nivel comprende una zona caminable y una zona visible a la que no tienes acceso. Una vez que hayas encontrado la acción deseable, se te abre el camino a una zona a la que aún no tenías acceso, en otras palabras al siguiente nivel.

No habrá un *Game Over* como tal. Tienes todo el tiempo para descubrir cada nivel e interactuar con los objetos.

Ganaste el juego muriéndote al final del nivel 5. Te volviste en un mártir y además en el científico más famoso de todos los tiempos. ¡Felicitaciones!

Code

Estamos desarrollando el juego usando las plataformas Unity y Microsoft Mixed Reality. Ensayamos el entorno VR con las gafas Samsung Gear VR.

Gráfica

Usamos la técnica del diorama. Los objetos y elementos son en 2D. Las personas con las que Alex interactúa son en 3D.

Unique Selling Points

- Los juegos para VR son un su mayoría *ego shooters*. Queremos usar el género del *adventure* en VR.