

Bogdan, asesino de dragones



Caballero medieval



Dragón mitológico



Castillo medieval

concepto: Es un juego de plataformas 2d ambientado en el medioevo en el que interpretamos a un caballero llamado Bogdan. Bogdan es un soldado de origen Bulgaro, hijo de un molinero y el último de 7 hermanos. Con orígenes muy humildes fue comprado por el ejército medieval búlgaro por una suma módica para ser entrenado desde niño en el arte de la guerra, así como el entrenamiento de dragones, rápidamente fue destacado por su maestría en combate. Terminado su entrenamiento fue condecorado con el rango de jefe en mando de brigadas operativas, de esta forma accediendo al privilegio de utilizar un dragón mitológico en combate llamado Zmey. A la edad de 21 años comienza su participación en batalla en las guerras búlgaro-bizantinas. batallas de Marcelae (756), batalla del paso de Rishki (759), batalla of Anquialo (30 de junio de 763), batalla de Berzitia (octubre de 774), en esta última perdería la vida. Ahora, 50 años después de su muerte, Bogdan es revivido por una secta de magos negros para liberar a una serie de pueblos Búlgaros oprimidos por el malvado Eje (un conjunto de ciudades/estado que amenaza con tomar control de todo occidente). Bogdan, confundido y sin su fiel compañero, pero con muchas ansias de combate, accede al pedido de sus coterráneos encaminándose a una nueva batalla.

Objetivo del juego: Avanzar derrotando enemigos por los distintos pueblos medievales para finalmente enfrentar a un jefe final por nivel. Este jefe es un caballero, del mismo estilo de Bogdan, maestro en el arte del dominio de dragones. Bogdan debe enfrentarse a ellos solo.

Alcance: Un pueblo medieval, pueblerinos, soldados razos, un castillo (casa del boss), caballero & dragon (boss).



Dragón eslavo. En Croacia, Bulgaria, Serbia y Montenegro, es conocido como zmaj, zmei o lamja



Apariencia de un soldado Búlgaro de caballería pesada.

Atractivo: Situar en otra época, diseño y ambiente, pelear con dragones colosales, mecánicas de juego, power ups, dominar dragones.

Tecnología tentativa: Unity3d, phaser.

Género: Plataformas 2d, acción/aventura, hack & slash.

Desplazamiento del personaje: El personaje va a tener que sortear los diversos obstáculos propuestos por el nivel, para esto se desplaza de forma bastante dinámica y posee un salto corto,

Bogdan, asesino de dragones

también posee un salto mas largo (doble salto) el cual se acciona pulsando dos veces el botón de salto. La forma de desplazarse seria muy parecida a la del ninja gaiden (nes) pero solo un poco mas lento, y sin el salto en forma de bolita (que seria mas propio de un ninja), pero la idea es que el personaje se sienta ligero.

Escenarios: Los escenarios presentan una dificultad en forma de obstaculos y enemigos estrategicamente colocados, juegos ejemplo serian: Ghost n' goblins, castelvania, etc.

Hack & Slash: El personaje utilizado diversas armas para abrirse camino entre los enemigos, como espadas, hachas, cuchillos, etc. En un principio se va a hacer algo sencillo como un Golden Axe con cambio de armas con un botón, luego se iria mejorando para lograr mejores combinaciones.

Vida: El personaje posee tres corazones que simbolizan la cantidad de golpes que puede recibir por parte de sus enemigos, el personaje puede hallar corazones en el camino. Si el personaje cae en un pozo pierde automaticamente. Una vez pasado el nivel la energia se restaura por completo.

Juegos similares: MediEvil (1998) --> escenarios, ambiente. Shadow of the Colossus (2005) --> Boss (idealmente asi serian los dragones, como un coloso). God of war (2005)--> power ups (idealmente) & metodologia del juego (avanzar por un escenario, enfrentar un boss por nivel), Golden Axe (hack & Slash), ninja gaiden (movimientos del personaje, pero no tan rápido, obstáculos en el escenario).

Referencias:

- https://es.wikipedia.org/wiki/Drag%C3%B3n_eslavo
- https://es.wikipedia.org/wiki/Ej%C3%A9rcito_medieval_b%C3%A1lgaro