Proyect Ragnarok

*Borrador I*

Limbo busca encontrar un arte minimalista y con una paleta de colores básica, lo que vemos en el juego son casi 2 colores, blanco y negro, junto a leves tonos de grises.

1-¿A qué genero pertenece?

2-¿Es 2D o 3D?

3-Dualidad cromática

Genero

Puzles/plataforma

Enfoca su diseño en estos puzles, buscando darnos mecánicas y el desarrollo de sus niveles a través de estos. El juego de basa en ponernos a prueba con las mecánicas que se implementan con el paso del tiempo.

El diseño de nivel es la priedra angular del juego, que pretende darnos a entender una historia sin utilizar mas vocabulario mas que su propio mundo blanco y negro.

El juego es un juego 2D de tipo plataforma, en el que se intentan dar mecánicas básicas y de rápido entendimiento, estas mecánicas son limitadas por la dimensión y espacio con el que contamos en pantalla.

Estilo artístico

Con esta dualidad cromatica, tenemos poca iluminación, al tener esta minima cantidad de colores el jugador necesita saber bien con que objetos puede y no interactuar, para no volver el gameplay confuso. Por ello, es necesario hacerlo entender esto en puzles chicos, y con el paso del tiempo hacerlo entender que objetos van a ser interactuables en el correr del juego.

Llegando asi a darnos puzles en donde solo podemos interactuar con siertos objetos y nosotros pudiendo entender a donde tenemos que ir sin indicación alguna.

En el gameplay, juntando estos colores con sus controles, limbo busca dar un control complicado sobre el personaje jugable, contradiciendo a un buen gameplay. En el caso de un souls el jugador tiene controles sencillos, con los que familializarse puede llevar un tiempo, pero luego de un par de minutos estos son dominados, entonces la culpa completa del perder o ganar se basan completamente en el jugador, por lo tanto su frustración tiene que ver con el mismo, en el caso de limbo esto se implementa a la temática del juego, donde controlamos un niño, alguien torpe y con movimientos no tan fluidos, los controles son complicados y algunas veces podemos perder por su culpa, pero lo entendemos, es un nene, y sabemos cuanto esta sufriendo en el mundo en el que esta.

Conclusion

Lo que termina por darnos limbo es una experiencia de una dualidad de colores, en donde el gameplay es difícil, pero entre tanta podredumbre de un mundo oscuro se obtiene un gameplay visualmente fluido, donde el jugador entiende que objetos son utilizables sin importar si entiende el puzle de primeras. El jugador mismo va a descubrir que es lo que tiene que hacer.

Un problema grande que puede llegar a tener un juego de este estilo es el hecho de crear mecánicas repetitivas, las cuales el jugador observaría y generaría cansancio en el. Por esto mismo limbo presenta mecánicas nuevas constantemente, dejando de lado en algunos momentos ciertas mecánicas para volver a introducirlas mas adelante, haciendo evolución de estas o no. Asi como también en otros casos estas mencanicas son abandonadas por completo. Al introducir nuevas mecánicas el jugador se ve obligado a rebajar el ritmo del juego, lo cual entra a corde con lo que transita el protagonista, un lugar lento, frio y sombrio. Un mundo desconocido en el cual esta a merced de muchos peligros, en donde camina a tientas.

Narrativa embebida y emergente.

Narrativa embebida : Aquella que impone al jugador una historia, estando este desde un lado de un espectador con especulaciones pasivas.

Narrativa emergente: Es aquella que deja que el jugador cree su propia historia, dejando que este esde desde un lado activo participando de la historia y dando a entender todo esto con sus propias conclusiones.