

NOMBRES: Valentina Fajardo, Alejandra Urueña, Mariana Zuluaga

PROFESOR: Diego Hernando Sosa

ASIGNATURA: Narrativas II

PROGRAMA: Diseño Interactivo



Dinámicas:

- Puesta argumental:

En la Nueva Bogotá, 2046, Ikal Epiayuu (17) busca trabajo en compra-venta de armas para lidiar con la desaparición de su hermana. El mundo de la tecnología ilegal es muy traicionero, así que debe defenderse de las organizaciones peligrosas mientras lucha por sus ideales. Un día por las calles un androide se le acerca pidiendo ayuda, y con el tiempo Ikal reconoce que es su hermana atrapada en otro cuerpo. Ambos se unen para vengarse del grupo criminal y liberar a los demás niños raptados por el laboratorio clandestino.

- Tipo de Usuario:

- **Apuesta estética:** 3D, retrofuturismo
- **Tipo de videojuego:** Diversión dura
- **Clasificación:** ESRB M (Mature 17+)
- **Forma de monetización:**
- **Plataforma:** Steam para PC (Videojuego independiente)



Mecánicas (Juego):

Objetivos: (general)

Llegar a la cima del edificio para apagar el sistema del que se alimenta la IA creada por los delincuentes y el mecanismo de protección contra el sistema de vigilancia del gobierno.

(En cada nivel)

Pelear contra humanos con habilidades especiales, integrantes de grupo ilegal, superar los obstáculos que interponen en el camino, cruzar las puertas y subir las escaleras para subir de nivel.

Objetivos específicos:

- Escapar de la mafia rival de Ikal (Tutorial, persecución)
- Entrar al edificio cuartel principal por los ductos del primer piso (Sótano, Bodega)
- Completar las mejoras de Lania Androide (Taller Movil-Interfaz de Inventario)
- Derrotar a los secuaces de Ícaro Vélez (Big Bosses)
- Derrotar a Icaro Vélez (Final Big Boss)
- Recolectar objetos coleccionables (Peluche de Maleiwa y Discos RadioNovela)

- **Reglas:**

1. Si el jugador permanece quieto, el juego continua, a menos que active la interfaz e inventario o pausa
2. El jugador debe mantener su contador de vida a más del 20%, de lo contrario iniciará una cuenta regresiva para desangrarse que terminará en un game over.
3. El jugador debe cambiar de avatar al menos una vez durante el transcurso del juego para poder enfrentarse al jefe final
4. El jugador no puede pelear con los NPC's
5. El jugador no puede incluir más de 6 objetos en su inventario (Sultos o combinados).

- **Conceptualización de niveles:**

Los jefes a los que se enfrenta el jugador en cada nivel tendrán una progresión de dificultad propia, mientras el jugador progresa, los jefes tendrán una serie de transformaciones, cuyo número aumentará según el piso en el que se esté. La modalidad de juego es de pelea y el objetivo será derrotar a los antagonistas.

(Referente: Cuphead)

- **Mapas (escenarios):**

Tutorial y contextualización: Al inicio del juego, después de la primera cinemática, el jugador pasará desde el apartamento de los Epiayuu por callejones hasta las zonas rojas de la Nueva Bogotá. Durante el recorrido se encontrará con tiendas para la compra de armas y artilugios, objetos coleccionables, recolectables para el inventario de Ikal. Finalmente, el jugador llegará al taller de robótica de la focalización.

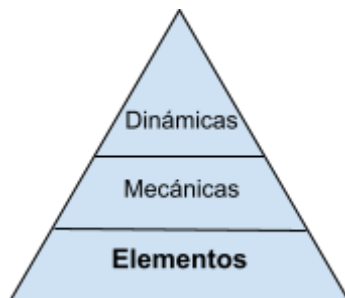
A través del sistema del viejo Transmilenio habrá una persecución entre Ikal y la policía del Consejo Intercultural.

El conflicto del videojuego se desarrollará en las instalaciones del grupo traficante, las cuales tienen un cuartel general en el edificio central. Los seis pisos del cuartel deben ser recorridos para llegar a la cinemática final del juego.

- Primer piso: sótano, bodega, es el punto a donde llegan los recursos robados y donde se hacen las transacciones. Escenario con cajas y partes de artefactos. (Jefe de torturas)
- Segundo piso: Tienda de barrio, Xoox, supermercado, es la fachada del grupo, donde aparentan la legalidad del edificio y esconden el verdadero uso. Aquí se enteran de lo que pasa a sus alrededores (Comandante secuestrador)

- Tercer piso: almacenamiento de materiales robado y comprados ilegalmente y sustancias usadas para el secuestro (Gemelos Tóxicos)
- Cuarto piso: laboratorio de investigación y planeación (Señorita Química)
- Quinto piso: centro de vigilancia y seguridad del edificio (Sancho Panza)
- Sexto piso: laboratorio de experimentos y cápsulas de criogenización. Lugar de administración de la IA (Ícaro Velez)
- **Big bosses:** Cada big boss es un integrante del personaje colectivo (Grupo Traficante Serie Web), y cada uno se encuentra en un piso del edificio (Instalaciones).
(Referente: DoubleDragon)
- **Factor tiempo:** El jugador podrá observar contadores de vida sobre Lania e Ikal, los cuales que se debilitan cuando se falle esquivar algún golpe de los jefes y se recargan en un tiempo corto. (Referencia: It Takes Two) Cuando alguno de los dos contadores se agote a el último 20%, se convertirá en una cuenta regresiva con sonido en la que el jugador será puesto a prueba con un minijuego de acción rápida y atención por un solo botón en pocos segundos. (Skill Check) (Referente: Dead By Deadlight)
- **Sistema de recompensas y castigos:** Si el jugador acierta en la cuenta regresiva ya mencionada, el contador de vida subirá, si falla, este bajará. En los últimos diez segundos sonará un beep para alertar al jugador, ya que si no consigue recuperar el contador a más del 20% a tiempo, el avatar se desangrará y esto significará un Fin del Juego. (Referente: Sonic The Hedgehog Drowning Music)
- **Mecánicas del personaje:** Los personajes jugables serán la focalización, Ikal y su hermana Lania. A continuación las mecánicas correspondientes:
 - Ikal: Combos de combate por teclas (Mano a mano), Mejoras de armas (Robótica complementaria) y recarga de tiros de magia a través de la meditación. (Referente: Ghost of Tsushima)
 - Lania: Combos de combate por teclas (Armas de fuego y láser) y mejoras de armas (Dependiente del inventario de Ikal)
- **Turnaje:** El videojuego no tendrá modalidad multijugador, local o en línea. Será para un solo jugador, pero existirá la posibilidad de intercambiar su avatar entre Ikal y Lania para aprovechar a su criterio las habilidades especiales de los personajes entre los niveles.
(Referencia: Beyond Two Souls, Fifa)
- **Diseño de jugabilidad:** El punto de vista del jugador será en tercera persona, para apreciar las animaciones de combate y tener más control sobre el mapa, así como también de la mecánica de intercambio de avatar.

- **Sistema de guardado:** En cada uno de los pisos/niveles del edificio del cuartel general donde se encuentran los big bosses, el jugador podrá guardar su partida en espacios de un escritorio. El juego no funcionará con autoguardado.
- **Diseño de progresión de dificultad:** A lo largo de los niveles, la dificultad aumenta según el jefe al que se enfrente el jugador. En ocasiones el jugador se enfrentará de forma aleatoria o según su experiencia en el mundo a minijuegos que le ayudarán a entrenar sus habilidades.
- Llegando al final de la narrativa, en el climax el jugador tendrá la opción de escoger el final entre quedarse con cual versión de la hermana de Ikal. Esto desatará una bifurcación de final del juego.



Elementos:

- **Avatares:** Ikal Epiayuu y Lania Epiayuu
- **Diseño de usabilidad (Interfaces gráficas y sonoras):**
El videojuego contará con un mapa para ayudarle al jugador a marcar su experiencia en el recorrido.
- **Escenarios: (carta de color, concepto fotográfico y de arte)** (Referente: Arcane League of Legends)
- **Objetos (del paisaje e interactivos)**
Hologramas, basura de zonas rojas, NPC's habitantes de la ciudad y vendedores de armas.