



Eduardo Torres, Daniel Collado, Di Wu

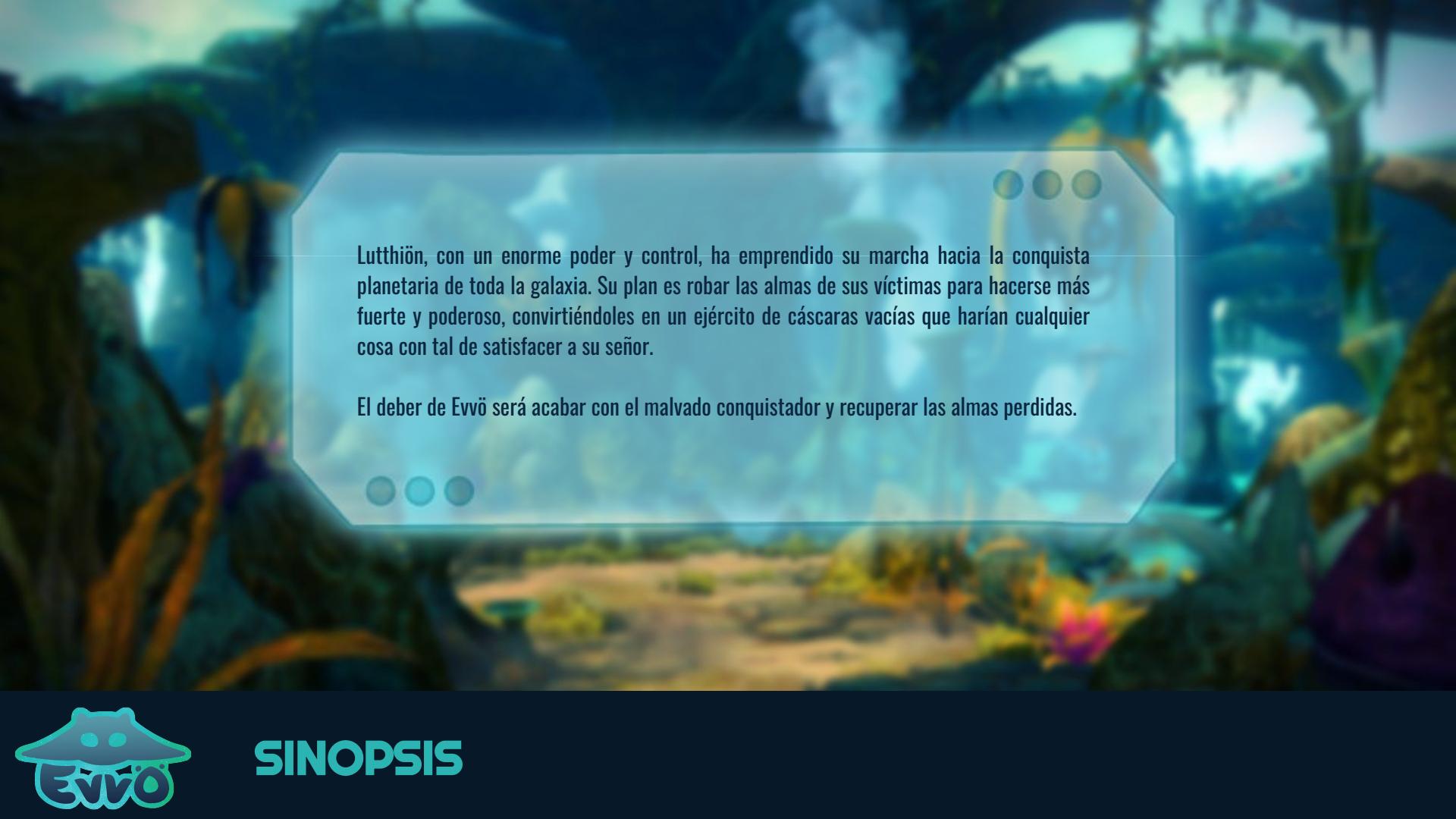


Carlos Piriz , Quim Malet, Laura Arnau

TÍTULO	Evvö
GÉNERO	Aventura / Plataformas
AUDIENCIA	PEGI 12
PLATAFORMAS	PC
MODOS DE JUEGO	Singleplayer
TEMÁTICA	Ciencia ficción/fantasía
ESTÉTICA	Cartoon
MOTOR	Unity Engine



FICHA DEL JUEGO



Lutthiön, con un enorme poder y control, ha emprendido su marcha hacia la conquista planetaria de toda la galaxia. Su plan es robar las almas de sus víctimas para hacerse más fuerte y poderoso, convirtiéndoles en un ejército de cáscaras vacías que harían cualquier cosa con tal de satisfacer a su señor.

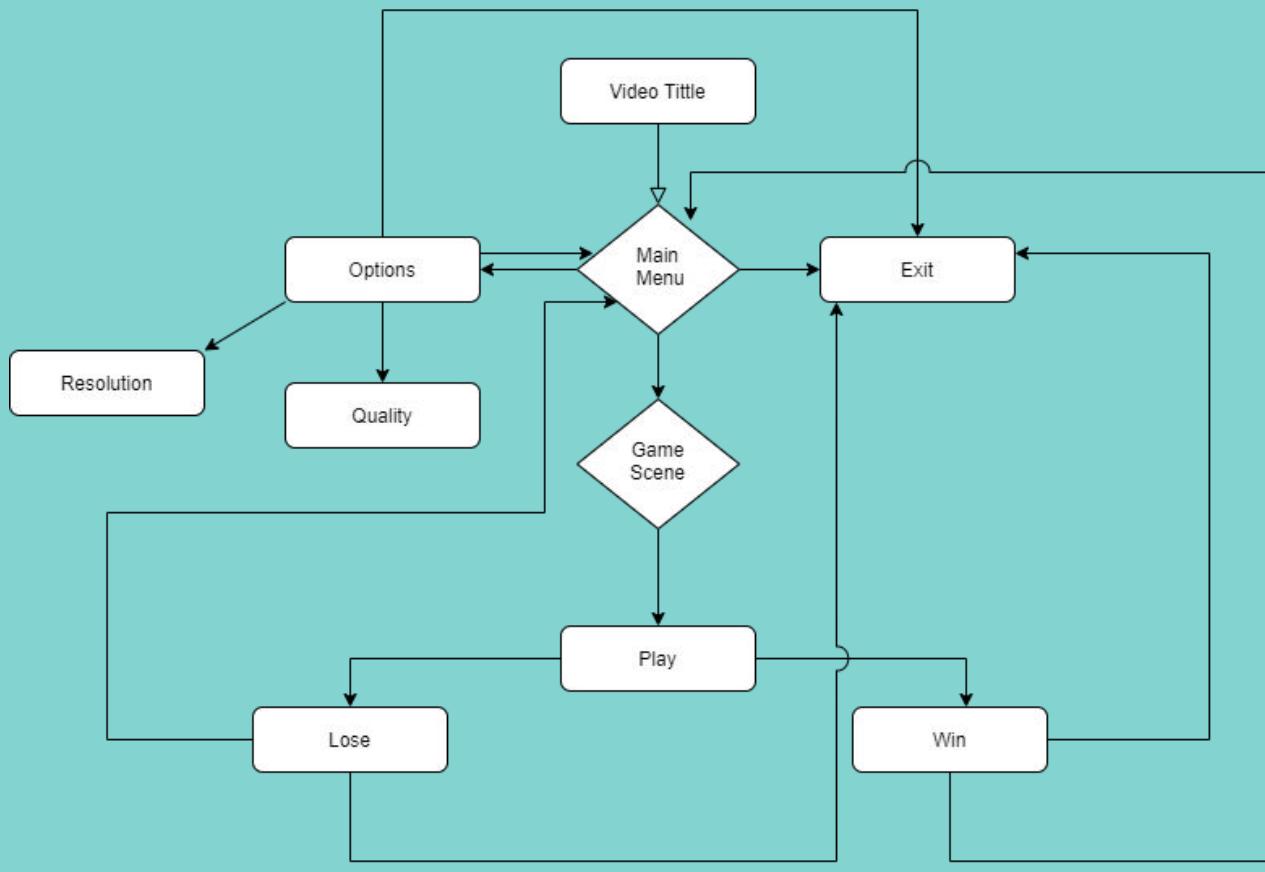
El deber de Evvö será acabar con el malvado conquistador y recuperar las almas perdidas.



SINOPSIS



ESTILO VISUAL



FLOWCHART



NOMBRE	Evvö
EDAD	Desconocida
GÉNERO	Desconocido
ORIGEN	Desconocido
HOGAR	Nevoris, Planeta Nevin

Adoptado por los Nev, **Evvö** creció en Nevoris creyendo que era el último de su especie. Cuando conoce a **Lutthiön** descubre que no es así, ya que también es como él: un **Vörex**, de una raza olvidada con el poder de absorber el alma de cualquier criatura. Decidió aprender de él y se convirtieron en maestro y aprendiz, creando un fuerte vínculo.

Con su nuevo poder Evvö era capaz de absorber almas y **evolucionar**, haciéndose cada vez más fuerte.

Al de enterarse del malvado plan de Lutthiön, su objetivo era utilizar este poder para acabar con él, recuperar las almas que ha robado y salvar a su planeta.



EVVÖ



NOMBRE
EDAD
GÉNERO
ORIGEN
HOGAR

Lutthiön
Desconocida
Desconocido
Desconocido
Ninguno

Lutthiön, un ser extremadamente misterioso. Se contaban leyendas de el último de los Vörax, la ancestral raza capaz de absorber almas. Creció solo, pensando que su especie se había extinguido, sin familia y sin hogar. Hasta que conoció a Evvö y con él surgió su esperanza. Su plan era entrenarle y, cuando estuviera listo, empezar juntos una invasión galáctica absorbiendo el alma de planetas enteros. Así, con un ejército de cuerpos vacíos y obedientes, dominaría la galaxia y jamás volvería a estar solo.



LUTTHIÖN



Final form



base form



LUTTHIÖN



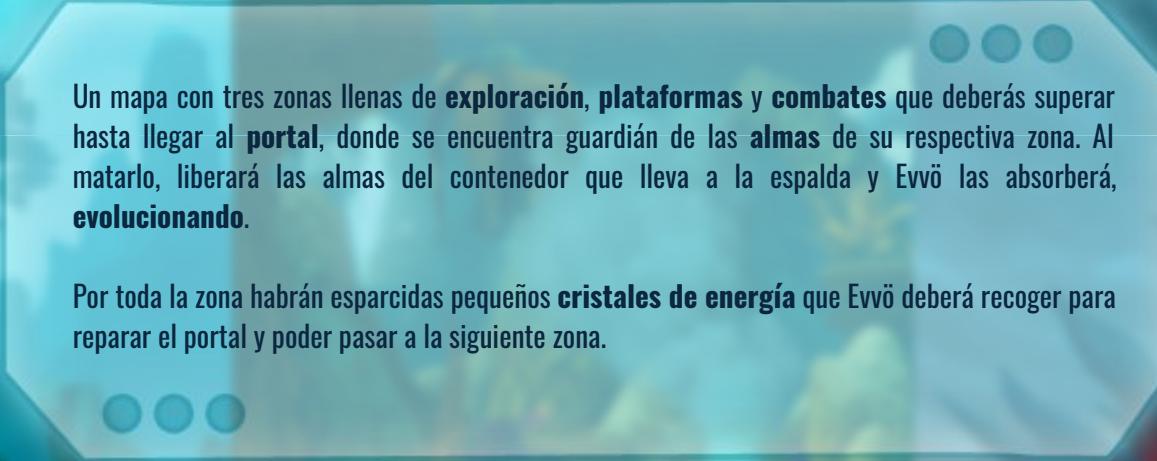
RAZA
GÉNERO
ORIGEN
HOGAR

Khal'Thor
Desconocido
Planeta Thurin
Planeta Thurin

Los Khal'Thor son una raza de naturaleza guerrera, razón por la cual fueron las primeras víctimas de Lutthiön. Cuando llegó a su planeta, a pesar de resistirse tratando de luchar contra él, Lutthiön absorbió sus almas hasta que no quedó nadie con vida. Ahora, controlados y sin vida en su interior, forman las filas de su ejército.

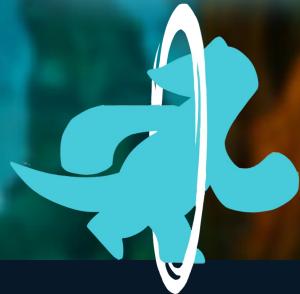


KHAL'THUR

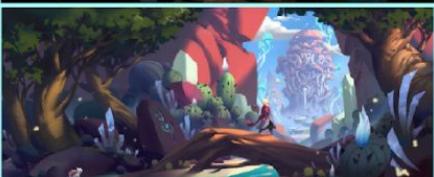
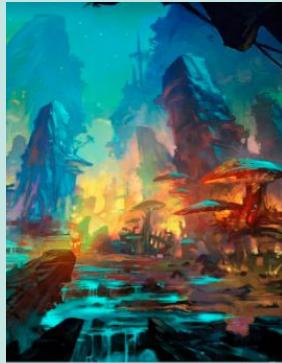


Un mapa con tres zonas llenas de **exploración, plataformas y combates** que deberás superar hasta llegar al **portal**, donde se encuentra guardián de las **almas** de su respectiva zona. Al matarlo, liberará las almas del contenedor que lleva a la espalda y Evvö las absorberá, **evolucionando**.

Por toda la zona habrán esparcidas pequeños **cristales de energía** que Evvö deberá recoger para reparar el portal y poder pasar a la siguiente zona.

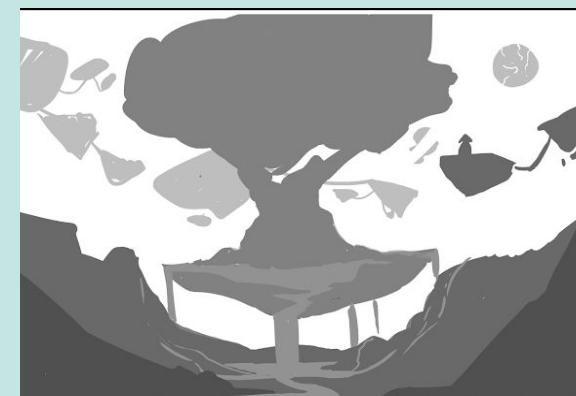


ESTRUCTURA



Destaca por sus **colores vivos** y por su gran variedad de **vegetación**

En la parte más alta de la zona predomina un **árbol gigante** (que va a ser la clave del nivel) rodeado de un **lago**

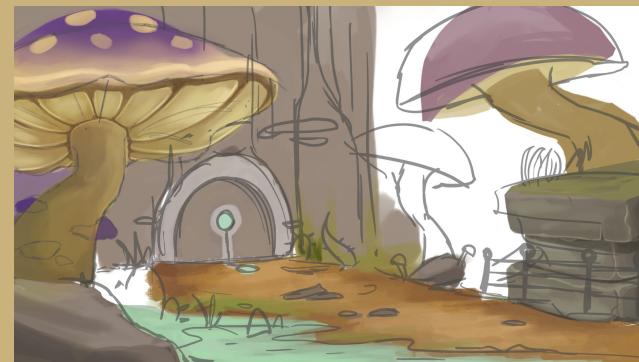


ZONA I

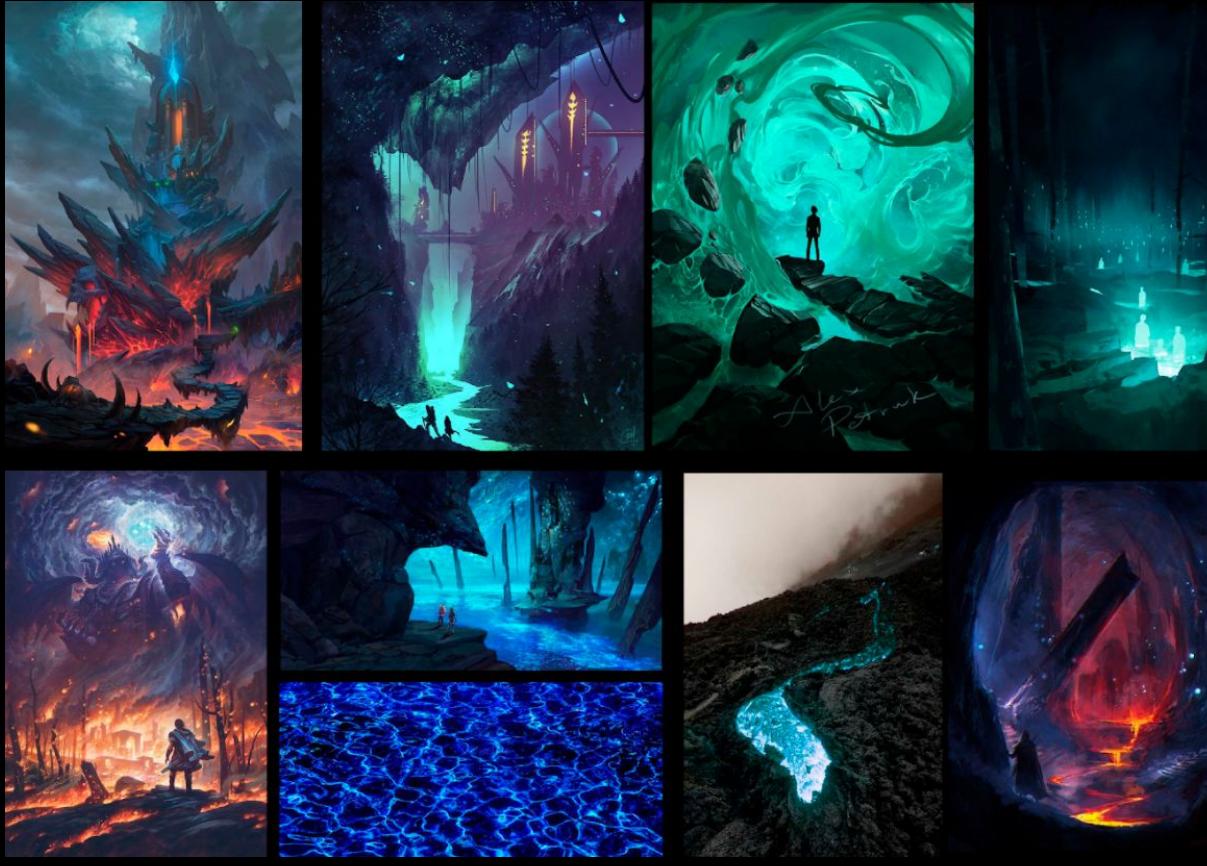


Zona muy **calurosa**, con colores apagados y cálidos y una constante neblina

En éste paisaje rocoso, predominan las **setas gigantes**, sustituyendo a los frondosos árboles de la anterior zona



ZONA II

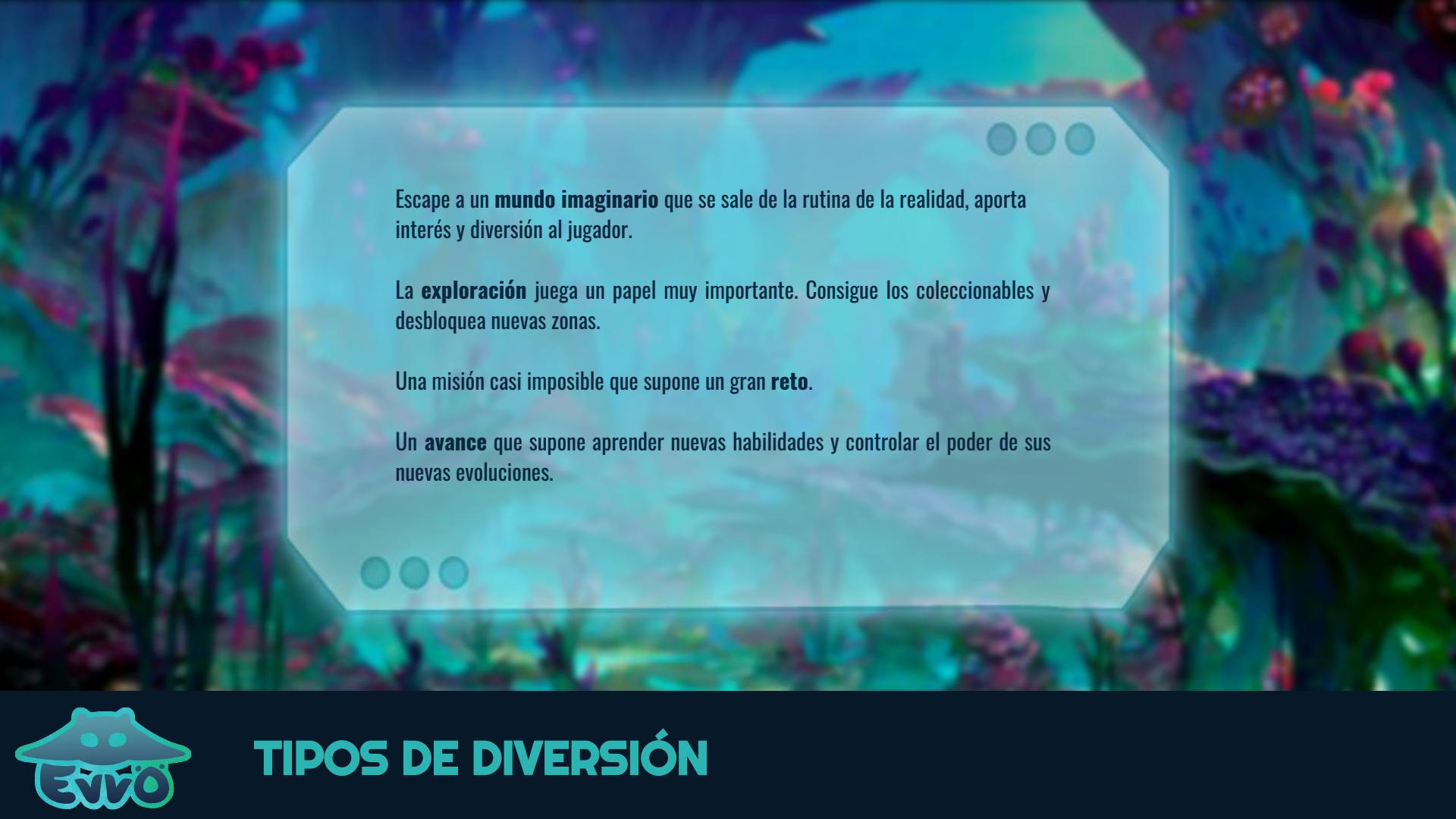


La **cueva** donde se encuentran Lutthiön y sus prisioneros, y donde Evvö deberá ir para salvar a los suyos

Al haber estado **Lutthiön** tanto tiempo allí, la cueva se ha adaptado a él y un halo de **iluminación azul** envuelve todo el lugar. Incluso la lava es ahora del color de las **almas** que ha absorbido, y además mucho más peligrosa...



ZONA III





Escape a un **mundo imaginario** que se sale de la rutina de la realidad, aporta interés y diversión al jugador.

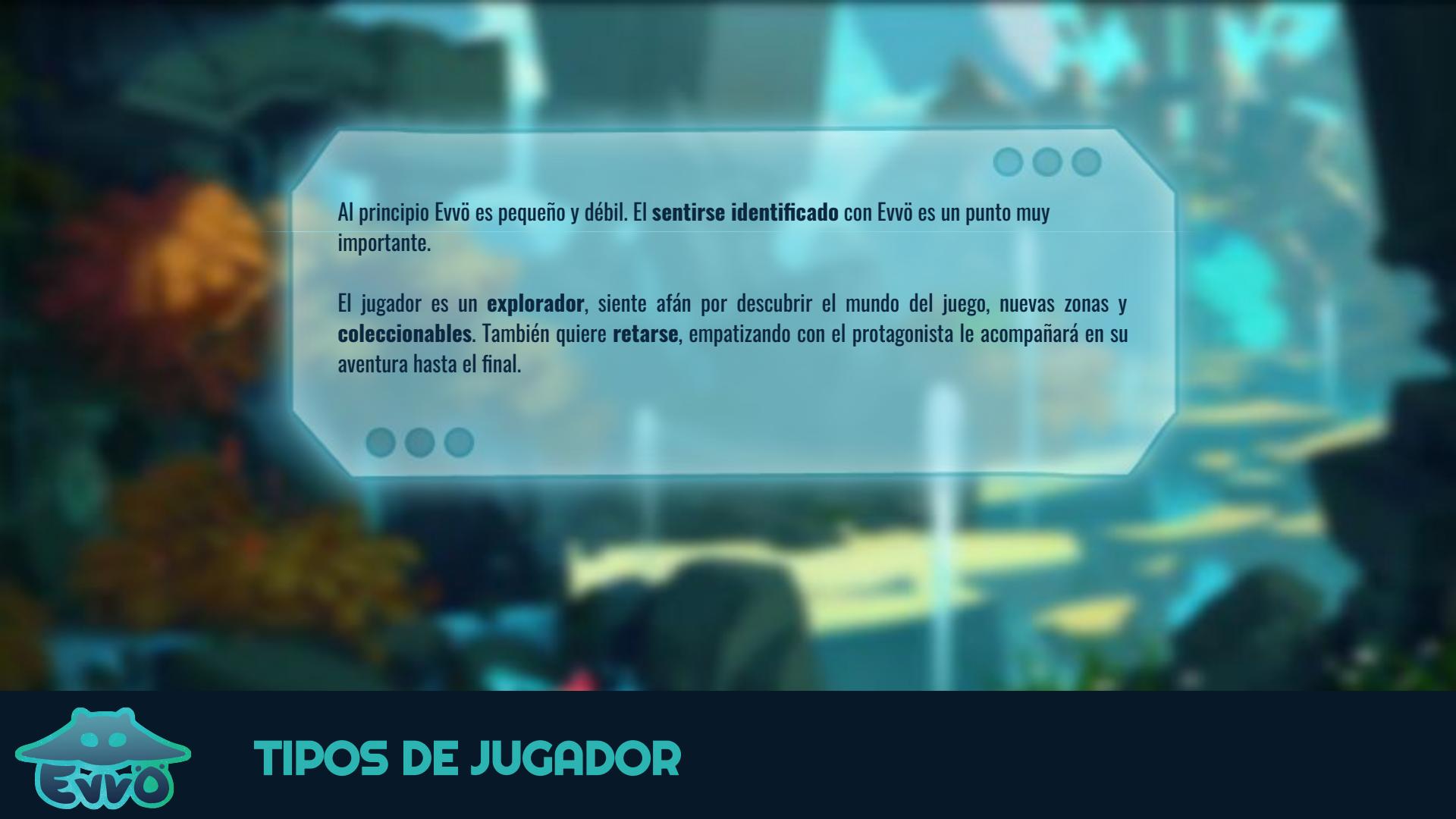
La **exploración** juega un papel muy importante. Consigue los colecciónables y desbloquea nuevas zonas.

Una misión casi imposible que supone un gran **reto**.

Un **avance** que supone aprender nuevas habilidades y controlar el poder de sus nuevas evoluciones.



TIPOS DE DIVERSIÓN



Al principio Evvö es pequeño y débil. El **sentirse identificado** con Evvö es un punto muy importante.

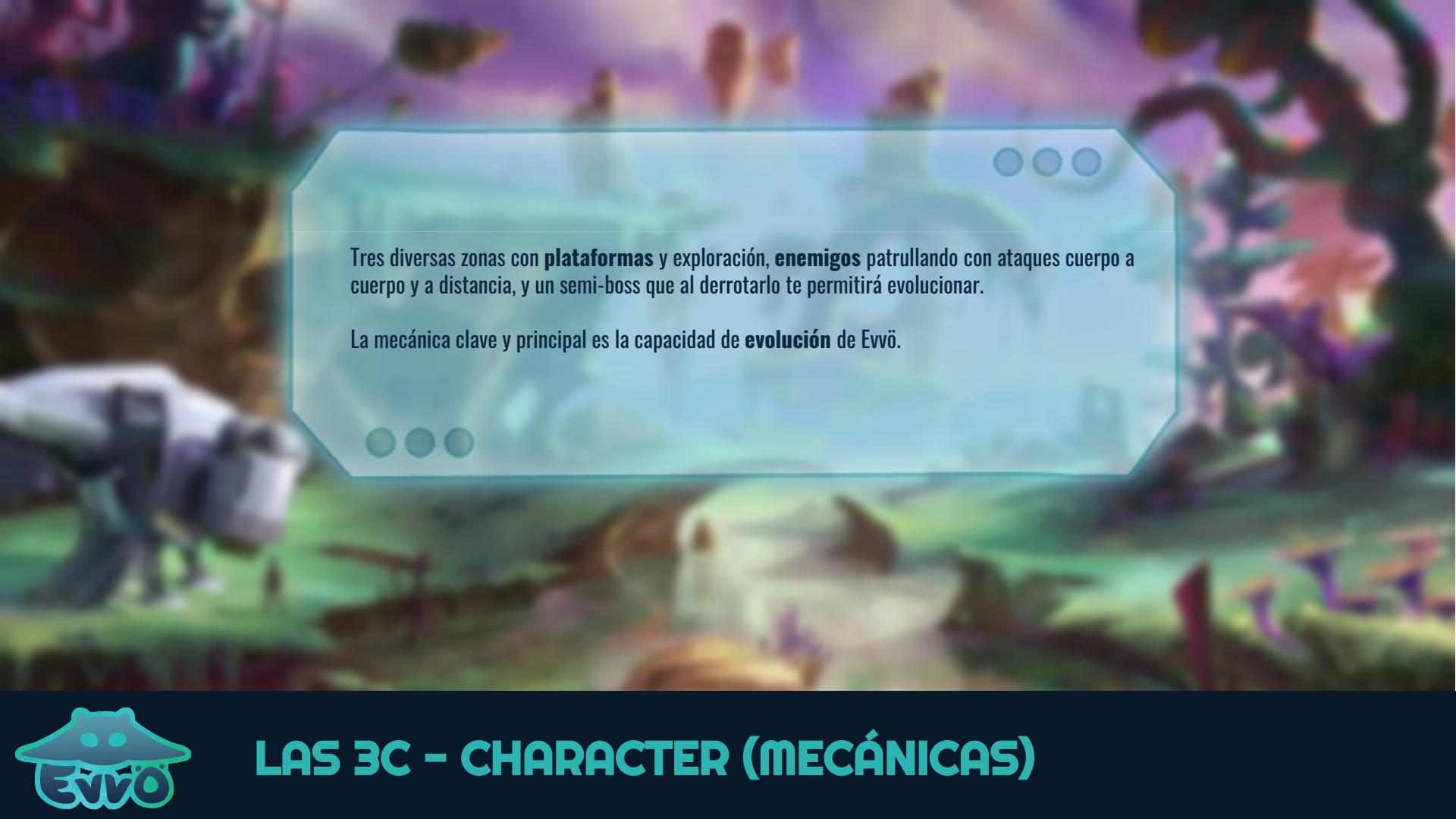
El jugador es un **explorador**, siente afán por descubrir el mundo del juego, nuevas zonas y **colecciónables**. También quiere **retarse**, empatizando con el protagonista le acompañará en su aventura hasta el final.

Al principio Evvö es pequeño y débil. El **sentirse identificado** con Evvö es un punto muy importante.

El jugador es un **explorador**, siente afán por descubrir el mundo del juego, nuevas zonas y **colecciónables**. También quiere **retarse**, empatizando con el protagonista le acompañará en su aventura hasta el final.



TIPOS DE JUGADOR



Tres diversas zonas con **plataformas** y exploración, **enemigos** patrullando con ataques cuerpo a cuerpo y a distancia, y un semi-boss que al derrotarlo te permitirá evolucionar.

La mecánica clave y principal es la capacidad de **evolución** de Evvö.



LAS 3C - CHARACTER (MECÁNICAS)



EVOLUCIONES

EVOLUCIÓN 1

Ataque básico (o de puño)

Ataque giratorio (o de puños) - Ataque de *pequeña* área.

Ataque de salto (o de caída) - Ataque de *pequeña* área frente a él.

EVOLUCIÓN 2

Ataque fuerte (o de puño)

Ataque giratorio (o de cola) - Ataque de mayor área.

Ataque de salto (o de caída) - Ataque de mayor área a su alrededor.

EVOLUCIÓN 3

Ataque fuerte (o de cuchilla)

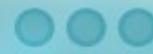
Ataque giratorio (o de cuchillas) - Ataque de gran área.

Ataque de salto (o de caída) - Ataque de gran área a su alrededor.



ATAQUES DE EVÖ





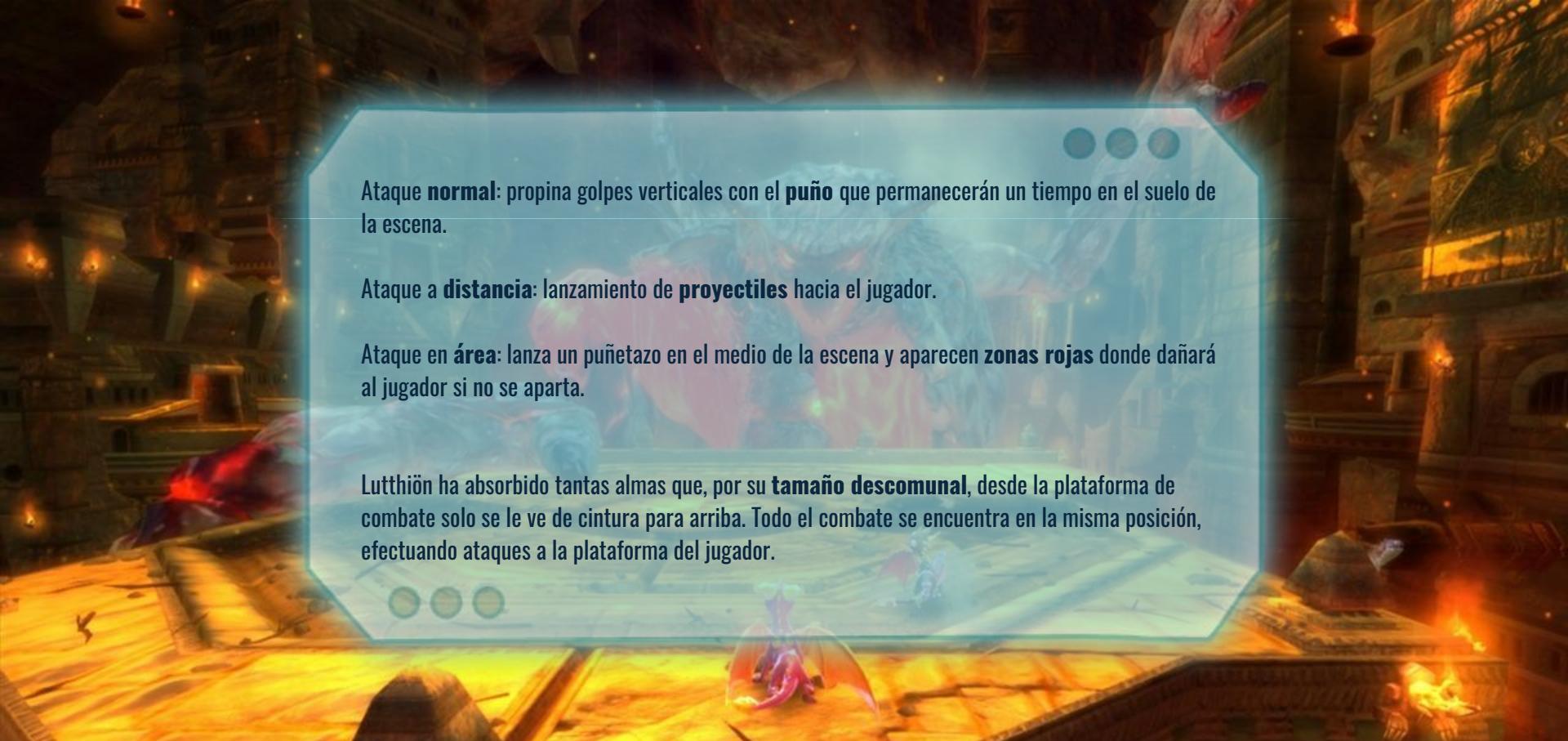
Evvö **recogerá** almas dropeadas por los guardianes de almas, indispensables para evolucionar y pasar de nivel. Así como **vidas** repartidas por el escenario, recuperando la vida perdida al cogerlas.

Mecanismos y plataformas deberán ser **activados** para poder usarlos y así llegar a ciertos puntos de interés. Así como cajas u objetos que se podrán **mover**.

Un **combate** simple pero funcional, con tres ataques básicos que en cada evolución pasará a ser más potentes, adaptándose a la nueva forma de Evvö.



MECÁNICAS PRINCIPALES - EVVÖ



Ataque **normal**: propina golpes verticales con el **puño** que permanecerán un tiempo en el suelo de la escena.

Ataque a distancia: lanzamiento de **proyectiles** hacia el jugador.

Ataque en área: lanza un puñetazo en el medio de la escena y aparecen **zonas rojas** donde dañará al jugador si no se aparta.

Lutthiön ha absorbido tantas almas que, por su **tamaño descomunal**, desde la plataforma de combate solo se le ve de cintura para arriba. Todo el combate se encuentra en la misma posición, efectuando ataques a la plataforma del jugador.



MECÁNICAS PRINCIPALES - LUTTHIÖN

A + **X** = ATAQUE DE SALTO

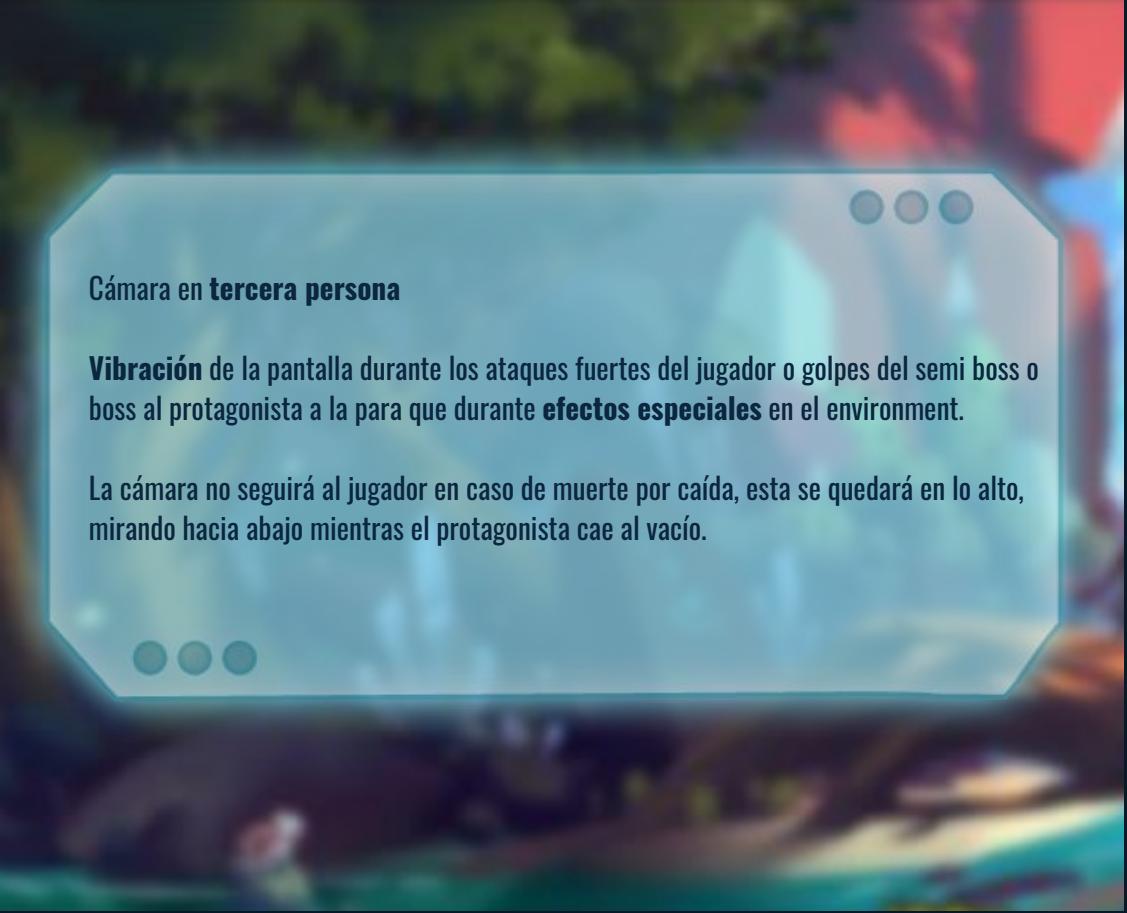


LAS 3C - CONTROLLER (MANDO)

SALTO + AT. BÁSICO = ATAQUE DE SALTO



LAS 3C - CONTROLLER (TECLADO / RATÓN)



Cámara en tercera persona

Vibración de la pantalla durante los ataques fuertes del jugador o golpes del semi boss o boss al protagonista a la para que durante **efectos especiales** en el environment.

La cámara no seguirá al jugador en caso de muerte por caída, esta se quedará en lo alto, mirando hacia abajo mientras el protagonista cae al vacío.



LAS 3C - CAMERA

Recompensas

Al derrotar semi-bosses Evvö absorberá almas que le permitirán **evolucionar**.

Al recoger **colecciónables** (cristales de energía) podrás activar plataformas/puertas/portales que te permitirán avanzar y explorar.

Castigos

El daño por caída resta una **vida**, que tendrás que recuperar encontrandolas por el mapa o recogiendo las si las dropea un enemigo.

En cada zona puedes encontrar dos **checkpoints**. Cada vez que los actives se guardará tu progreso y si mueres volverás al último que hayas encontrado. Si mueres más de un de un determinado número de veces, empezarás el nivel de nuevo.



RECOMPENSAS Y CASTIGOS

Retroalimentaciones

A cada evolución:

- más daño
- mayor tamaño
- más vida
- muchos más enemigos
- movimiento más lento

Flow

Estructura simple y coherente que hace que el jugador se concentre en el juego sin que le resulte repetitivo gracias a la mecánica de las **evoluciones**, que aporta **variedad** al gameplay manteniendo su estructura base.

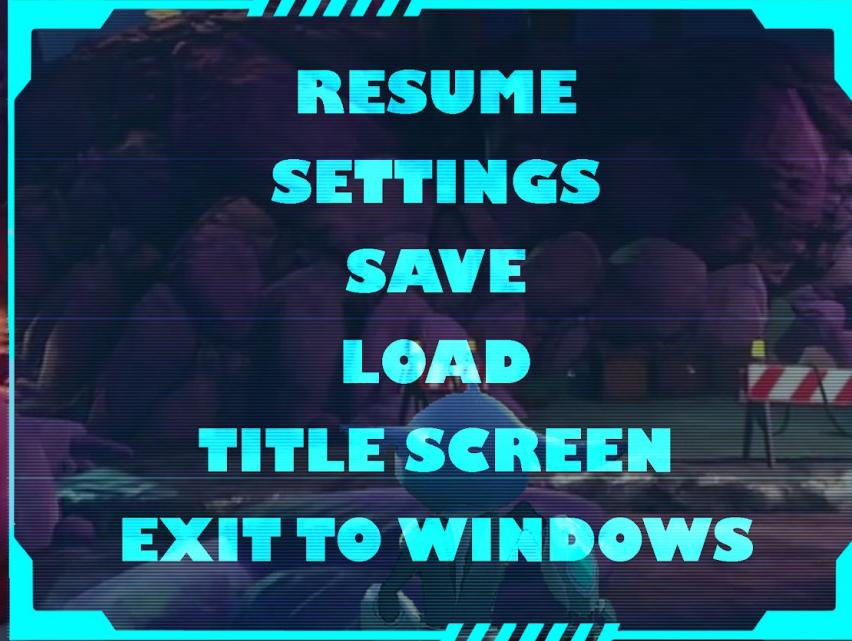
Estilo artístico divertido y simple,

Buen **feedback sonoro**

Plataformeo clásico al cual todos los jugadores están acostumbrados

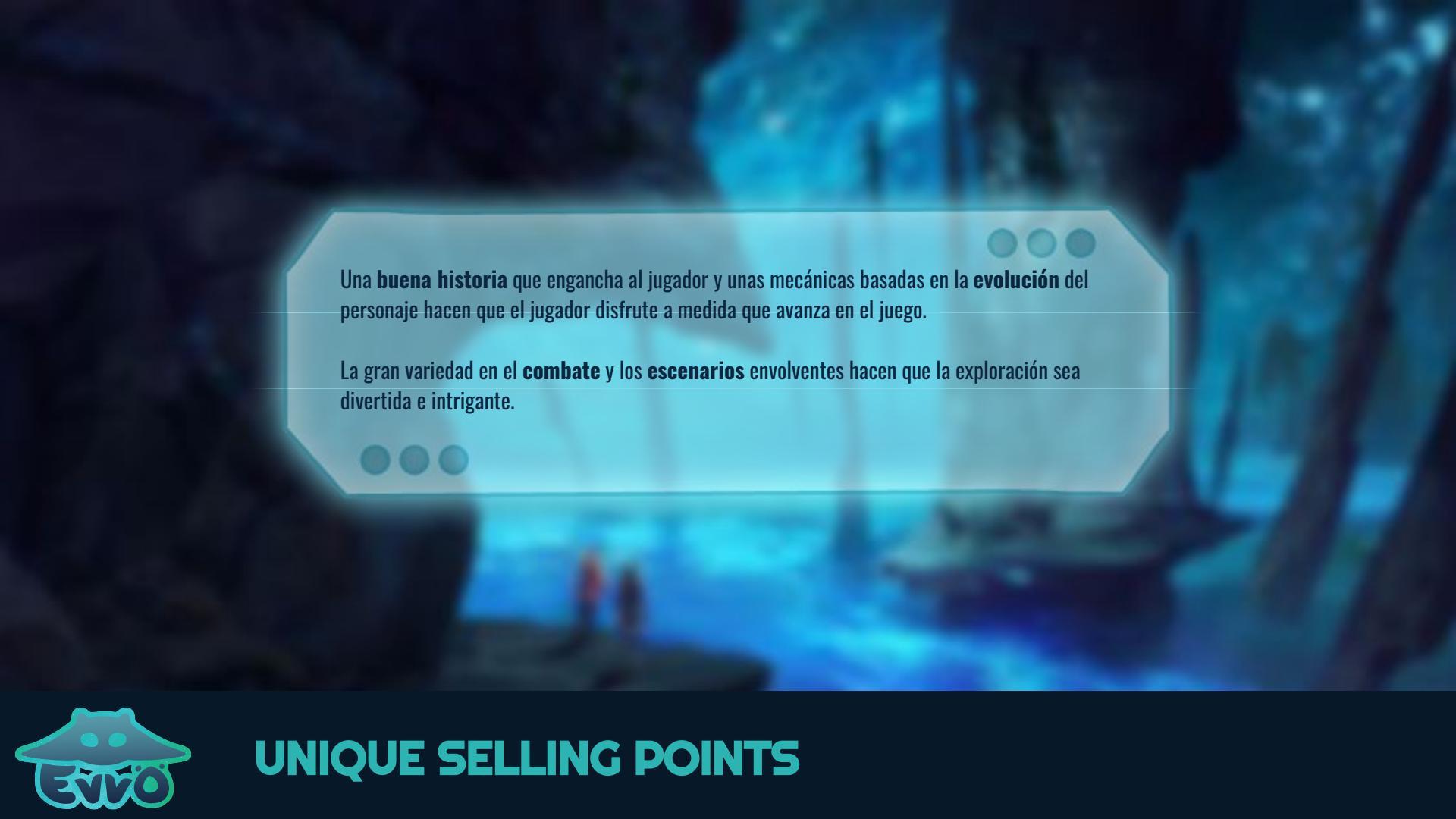


RETROALIMENTACIONES Y FLOW



MENÚ / INTERFAZ





Una buena historia que engancha al jugador y unas mecánicas basadas en la **evolución** del personaje hacen que el jugador disfrute a medida que avanza en el juego.

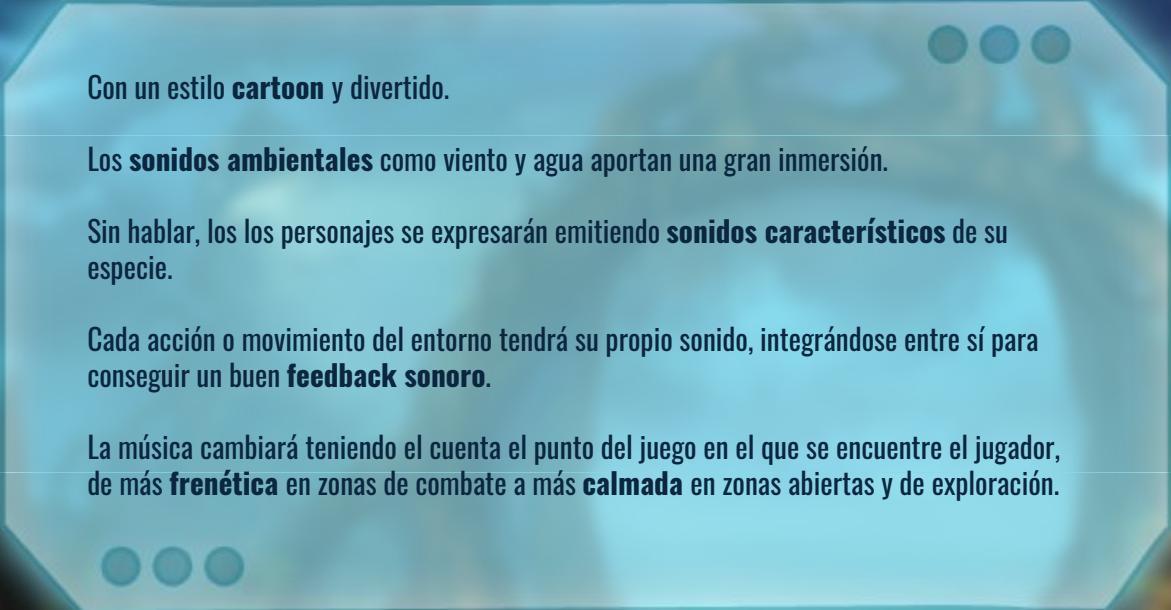
La gran variedad en el **combate** y los **escenarios** envolventes hacen que la exploración sea divertida e intrigante.

Una buena historia que engancha al jugador y unas mecánicas basadas en la **evolución** del personaje hacen que el jugador disfrute a medida que avanza en el juego.

La gran variedad en el **combate** y los **escenarios** envolventes hacen que la exploración sea divertida e intrigante.



UNIQUE SELLING POINTS



Con un estilo **cartoon** y divertido.

Los **sonidos ambientales** como viento y agua aportan una gran inmersión.

Sin hablar, los personajes se expresarán emitiendo **sonidos característicos** de su especie.

Cada acción o movimiento del entorno tendrá su propio sonido, integrándose entre sí para conseguir un buen **feedback sonoro**.

La música cambiará teniendo en cuenta el punto del juego en el que se encuentre el jugador, de más **frenética** en zonas de combate a más **calmada** en zonas abiertas y de exploración.



AUDIO