

Concepto del juego

Introducción

[x] es un videojuego en tercera persona que combina los elementos de criaturas coleccionables, RPG y exploración en un mundo postapocalíptico. El protagonista iniciará su aventura al verse obligado a emprender un viaje para reparar la turbina de la central eléctrica de su poblado.

Trasfondo

[x] bebe del manantial de inspiración que ha sido la saga Pokémon durante años, y busca comprender la fórmula y explotar algunos puntos del género que no han avanzado junto a los avances tecnológicos en el mundo de los videojuegos. Asimismo, la intención es obsequiar al público adulto, que ha crecido con la saga de Pokémon, con un juego del mismo género adaptado a las crecientes necesidades de este grupo y aprovechando las posibilidades narrativas que ofrece desligarse del mundo infantil.

Descripción

En el juego [x], el jugador comenzará en una aldea típica donde aprenderá sobre la historial del mundo y las mecánicas básicas. Se le presentará ante el director del departamento de investigación del laboratorio de biología, que consiste en recuperar datos perdidos sobre la biodiversidad en el mundo, esto introducirá el objetivo secundario del juego, que fomentará la colección de criaturas. Posteriormente, una vez el sistema de juego haya sido explicado y tras una introducción de la historia de forma natural y agradable, aparecerá el detonante dramático que dará sentido al objetivo principal del juego, la ruptura de la turbina en la central eléctrica. Desde este punto, la historia irá tomando matices más oscuros a medida que el jugador avance con ella, reflejando los peligros del mundo que los rodea.

Características principales

Historia adulta

La historia tratará de ser interesante por sí misma y no ser un mero elemento secundario. Tocar temas importantes sobre la guerra, la sociedad y las relaciones entre naciones.

Entorno

Los mapas a menudo tendrán salas secretas y otro tipo de elementos ocultos, que recompensarán al jugador con recursos valiosos y criaturas exclusivas por su afán explorador. El objetivo es crear lugares emblemáticos con características únicas y diversos caminos y puntos de interés que el jugador quiera visitar y, aún más importante, permanecer en ellos.

Con frecuencia, el jugador encontrará personajes en los diferentes poblados que le solicitarán ayuda con diversas misiones que generalmente enlazarán con actividades a desarrollar en otros poblados u otro tipo de lugares que el jugador visite. En las actividades de estas misiones es importante que no sean repetitivas, sino que demuestren la vitalidad del mundo, los personajes que lo habitan, sus sociedades y las relaciones entre estos elementos. En algunas misiones se pueden poner límites de tiempo “flexibles”, es decir, que el jugador sea avisado de antemano que si quiere ayudar a un determinado personaje tiene que hacer una acción A antes de hacer B. Un ejemplo puede ser ayudar con una plaga antes de abandonar el poblado. Así se aumenta el impacto del personaje en el mundo sin crear una lista de recados infinita ni producir ansiedad.

Dimensionalidad

El entorno y los gráficos tridimensionales se usarán para transmitir la grandeza de las criaturas más relevantes y la belleza de los lugares más remarcables.

Coleccionismo

Existirá un amplio número de criaturas con diseños interesantes que fomentarán que los jugadores capturen todas las que puedan.

Combate desafiante

El Gameplay introducirá progresivamente nuevas mecánicas y elementos de juego que obligarán al jugador a encontrar nuevas estrategias y hacer el mayor uso de las actuales para poder progresar en la historia.

Cámara

La cámara digital permitirá enfatizar ciertas acciones de interacción con el entorno, así como momentos importantes de la narrativa. El uso de la misma será vital para sumergir al jugador en la historia.

Género

El juego formará parte del género RPG, en concreto de aquellos con combate por turnos y con criaturas coleccionables.

Plataforma

Está previsto que el juego sea desarrollado para las plataformas de Nintendo Switch y PC.