

PRODUCT SHEET

Título

[no decidido]

Story Line

El videojuego se ambienta en un mundo postapocalíptico destruido casi en su totalidad a causa de una guerra mundial. El protagonista trabaja en el almacén del pequeño pueblo en el que vive junto a su familia, pero, para ganar un dinero extra, ayuda al científico del laboratorio con su investigación sobre las formas de vida desaparecidas durante la guerra y cómo se han adaptado al nuevo entorno. Un día cualquiera, los habitantes del pequeño pueblo, pierden el suministro eléctrico al estropearse uno de los generadores de energía. El protagonista se ofrecerá como voluntario para iniciar una exploración en busca de otro generador junto a otros de sus vecinos. En el camino el protagonista aprovechará para ayudar al científico con su investigación y descubrirá los efectos de la guerra, la pobreza y la corrupción en las sociedades tribales.

Descripción

En este videojuego el jugador explorará un mundo post apocalíptico en el que la humanidad está tratando de reestructurarse, pero aun así existen grandes debilidades que los vándalos aprovechan, es por tanto un mundo optimista pero tremendamente intranquilo. El juego tratará de explorar diversos dilemas morales sobre la guerra y la pobreza y cómo afecta principalmente a las personas con menos recursos. La narrativa propondrá que es la unión humana lo que hace que podamos progresar y desarrollarnos, por lo que debemos luchar contra los pensamientos individualistas. No obstante, la intención es mostrar también cómo en determinadas situaciones el individualismo y la violencia surge desde una situación de vulnerabilidad y desesperación causados por el contexto. El videojuego hará uso de peleas entre criaturas a consecuencia de un mundo desmilitarizado y prácticamente desindustrializado por culpa de la guerra. Esta experiencia jugable también resultará como contrapunto optimista a la realidad que viven los personajes, este contrapunto se verá marcado por un contacto cercano con la naturaleza y la exploración de entornos fascinantes. El jugador también hará uso de estas criaturas para moverse por el entorno, desarrollando así una relación tanto de utilidad como afectiva con las criaturas que lo acompañen. Finalmente, los objetivos del jugador se dividirán en dos muy marcados, el primero basado en la historia, en el que el jugador trata de salvar a su familia y amigos y otro, secundario en el que el jugador entrará por interés propio que se basa en la exploración del mundo y descubrimiento de las criaturas que lo habitan.

Estética

Uno de los pilares de la estética del juego ha de ser transmitir una sensación de escala en el jugador, que por el diseño de escenarios y entornos ha de sentirse como una pequeña mota en un mundo inmenso. Para conseguir este efecto lo más óptimo será desarrollar el juego en 3D, en tercera persona y poniendo un gran énfasis en tener la cámara a la altura del hombro del jugador y conseguir que se adapte para mostrar de la forma más espectacular los escenarios. Visualmente, los personajes usarán formas más estilizadas mientras los entornos gozarán de un texturizado de mayor calidad.

PRODUCT SHEET

Género

RPG, videojuego de criaturas coleccionables, aventura.

Mercado

Público objetivo: adolescentes entre 12 y 18 años.

Referencias jugables: Pokémon, Monster Hunter Stories, Spectrobes.