

# MI VIDEOJUEGO

Título	The relics guardian
Género	Plataformas de scroll lateral
Audiencia	Todos los públicos: Niños, adultos, casuales, expertos...
Plataformas	Principalmente PC, pero se pueden hacer ports a consolas
Modos de juego	Historia (un jugador)
Temática	Fantástico
Estética	Dibujado a mano

## Descripción del juego

### Sinopsis

Plataformas 2D de scroll lateral con mecánicas temporales y ambiente tranquilo en el que tendrás que salvar el mundo de su destrucción en tan solo 24 horas.

### Historia

Están ocurriendo fenómenos extraños en la región de Anker: Monstruos aterrando los poblados, tornados, tsunamis, volcanes en erupción, etc. Todo tal y como dice la profecía. Si es cierta significa que el mundo será destruido en un día... A no ser que alguien tenga el poder de salvarnos a todos.

Tú te pondrás en la piel de Kahel, el último guardián de las reliquias sagradas. Al final has logrado hacerte con la gema de Ochron, una gema con con el poder suficiente como para poder salvar la humanidad. Tu misión será llevarla al altar de Pherim para poder parar la gran explosión que acabará con todo aquello que conoces. Pero solo tendrás un día para lograrlo.

### Personajes

- El personaje principal y el que tú controlarás es Kahel.

Kahel es el último guardián de reliquias que hay en Anker. Todos los demás guardianes fueron asesinados por alguien desconocido y desde ese día Kahel juró proteger a los débiles con su vida. Kahel es un chico callado y tranquilo. Y siempre lucha por lo que cree justo. No busca vengarse del hombre que asesinó a sus amigos, pero si el que lo hizo intenta hacer daño a más personas, Kahel no tendrá piedad con él.



- El antagonista del juego se llama Kordyan. Es un hombre de ojos rojos y armadura negra, es el que lo provocó todo, no se sabe más de él. Sólo lo encuentras en uno de los finales (de los cuales hablaré más adelante).

Además a lo largo del juego se podrán ver NPCs en segundo plano, estos no tendrán ninguna relevancia en el juego (en el juego no hay diálogos) y formarán parte de historias secundarias en las que se podrán ver las posturas que tienen éstos en la historia. El único personaje secundario que realmente tiene una utilidad es Dangle, un explorador que nos enseñará secretos ocultos, ya sean tanto caminos alternativos o como Easter eggs.

Kahel

## Entorno

Ankera es un reino de fantasía en el que se podrán encontrar bosques, lagos, desiertos y volcanes conviviendo muy cerca unos de otros, en la más absoluta armonía. Es una tierra que da mucha importancia a lo místico y espiritual como se puede ver en runas y pintadas a lo largo de todo el mundo.

## Experiencia general

El juego es tranquilo y divertido. No intenta ser un plataformas 2D frustrante en el que tengas que intentarlo muchas veces para conseguir tu objetivo, sino todo lo contrario, el juego te da momentos para admirar el paisaje y ver las historias que ocurren a tu alrededor, totalmente ajenas a ti. Esto implica que no habrá una curva de dificultad marcada, sino que según la zona será diferente, por ejemplo, puedes salir de un bosque que haya tenido zonas de gran dificultad y entrar en un poblado en el que apenas puedas encontrar enemigos u obstáculos que dificulten tu camino, lo que te permitirá fijarte en otras cosas mientras avanzas.

## Jugabilidad

Es un juego relativamente corto, pero es muy rejugable. Primero, por el hecho de tener varios finales. Las pantallas se realizan en orden y no los puedes repetir una vez las completes. Al tener varios finales deberás jugar más de una vez para verlos.

Otro motivo es que habrá pequeños Easter eggs, así como guiños a otros juegos ocultos en la aventura, y es muy difícil encontrarlos todos en una sola partida.

Por último, otro motivo de tener que jugarlo varias veces serán las diferentes dificultades que tiene el juego, podrás completarlo en difícil o normal y al hacerlo se desbloquea el modo difícil, obligándote a jugarlo otra vez.

## Estilo visual

El apartado gráfico es una de las cosas más importantes del juego y se forma por dos puntos clave:

- Dibujo a mano

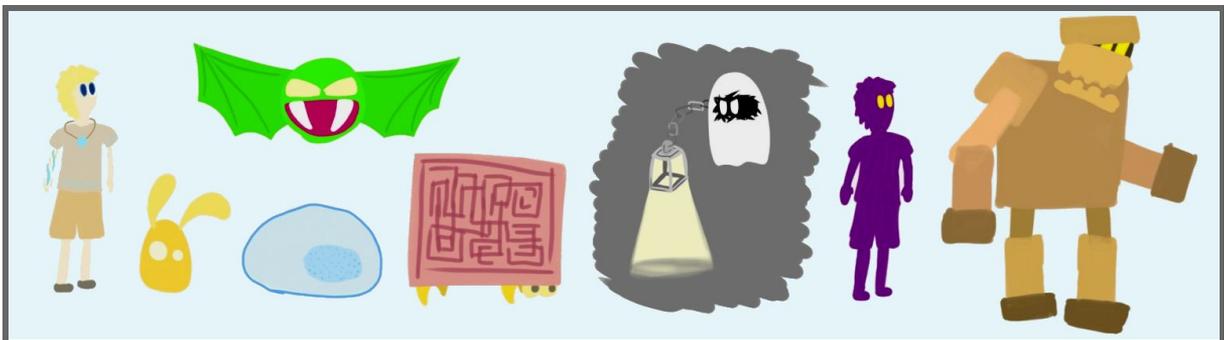
El juego da la impresión de estar dibujado con un pincel. Tanto en los personajes y enemigos, como en el entorno, fondos, y partículas. En todos los elementos se notan trazos de pincel más marcados que otros, así como algunos sueltos.



Referencias artísticas del juego: Rayman Legends, Cerulean Moon, Donkey Kong Country Returns

- Minimalismo

Este juego premia en gran medida la velocidad del jugador, por ello es muy importante esto en el apartado gráfico del juego. Si bien habrá algunas cosas más detalladas que otras. También es muy importante en este juego que todo se reduce a su esencia, dando a todos los elementos algo característico que los hace destacar sobre los demás y sirve para diferenciarlo de otros elementos con sólo echar un pequeño vistazo. Esto también me lleva a la importancia de usar una gran variedad de colores diferentes para poder diferenciarlo todo mejor.



Bocetos de algunos personajes del juego, coloridos y simples

## Mecánicas

### Mecánicas principales

El juego se basa en dos mecánicas relacionadas con el tiempo, y tiene una tercera relacionada con el ataque:

- Paso del tiempo

El juego se divide en pantallas llamadas capítulos. Cada capítulo consiste en cuatro fases: Día, atardecer, noche y final. Cada fase tiene una duración de 3 minutos y presenta principalmente diferencias visuales, a excepción de la fase final, que añade peligros como meteoritos o tornados, además el comportamiento y apariencia la mayoría de enemigos cambiará según la fase.

Lo más importante de esta mecánica son los eventos que ocurren a lo largo del día: Al comenzar una fase te situará automáticamente en la hora a la que deberás estar (si comienzas en la fase II será el atardecer, la III será la noche, y la IV el final). Pero si retomas el juego desde el inicio del capítulo y avanzas rápido podrás llegar a la fase II durante el día o a la IV durante la noche, lo que te permitirá hacer cosas que normalmente no podrías, como pasar algunas zonas sin peligro o descubrir secretos ocultos en el juego.

De la misma forma puede ser que ocurra al contrario y el camino puede estar bloqueado obligándote a esperar, o que algunas zonas sean más peligrosas durante el día que en el atardecer. Además a ciertas horas del día ocurrirán eventos en segundo plano que permitan al jugador descubrir algo más de la historia detrás del juego.

Si se acaba el tiempo del día habrá una pequeña cinemática y perderás la partida.

Esta mecánica es bastante parecida a la que se usaba en *The Legend of Zelda: Majora's Mask*.



Diferentes fases del día en el juego

- Retroceso en el tiempo

Cuando pulsas un botón tu personaje se teletransporta a la posición en la que estaba hace un segundo. Esta habilidad solo se podrá usar cada 10 segundos, haciendo que sea una forma de salvarte en situaciones límite, pero sin poder hacer un uso prolongado de ella.

También tendrá otros usos como la resolución de pequeños puzzles o combates contra determinados enemigos y bosses.

Esta mecánica es similar a la habilidad de Tracer en Overwatch llamada regresión.

- Mecánica de combate: proyectiles

En las fases más difíciles del juego tendrán gran importancia la velocidad y la toma de decisiones, y se puede apreciar totalmente en el uso de esta mecánica.

Al pulsar un determinado botón, tu personaje comenzará a correr y comenzará a cargar el disparo (sólo se carga al estar en movimiento), al soltarlo disparará automáticamente. Cuanto más tiempo cargues el disparo, más fuerte será. No tiene un límite de carga. Esto obligará al jugador a decidir si en ciertos momentos debe disparar a un enemigo para quitárselo de en medio fácilmente, o si por el contrario debe arriesgarse a sortearlo y guardarse el ataque cargado para un enemigo mayor.

## **Mecánicas secundarias**

Las mecánicas secundarias son las diferentes dificultades del juego y las fases especiales:

- Dificultades

- Fácil: Siempre que te golpean el juego automáticamente realiza un retroceso en el tiempo. Puedes perder la partida si se acaba el tiempo del día.

- Normal: Tienes 3 vidas, en las dos primeras al golpearte realizará un retroceso, al tercer golpe pierdes la partida.

- Difícil: Se desbloquea al completar el juego en modo fácil o normal. Cada vez que te golpean pierdes la partida

En los modos fácil y normal, los puntos de guardado se realizan automáticamente al llegar a una fase nueva. En el modo difícil se guarda al terminar un capítulo.

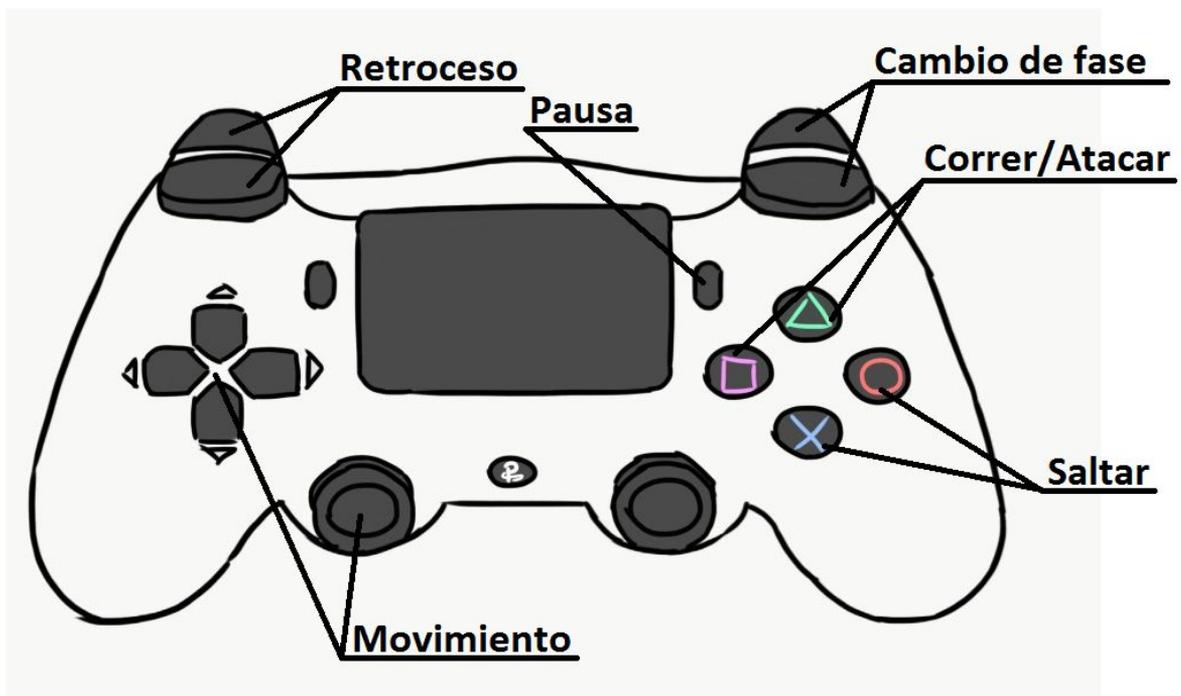
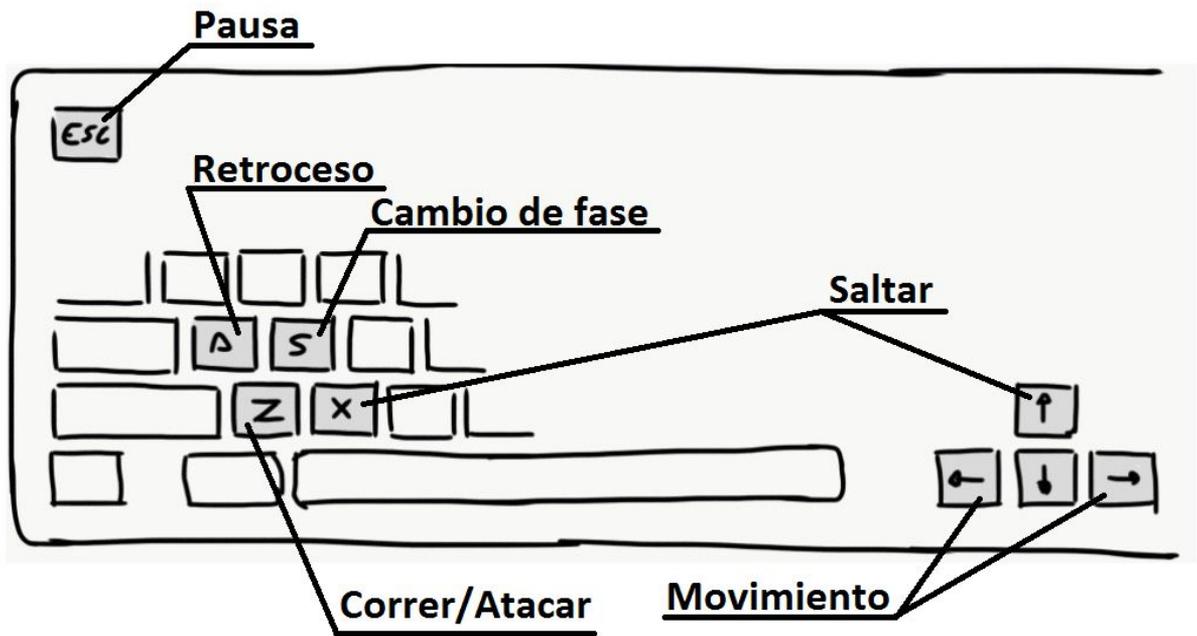
- Fases especiales

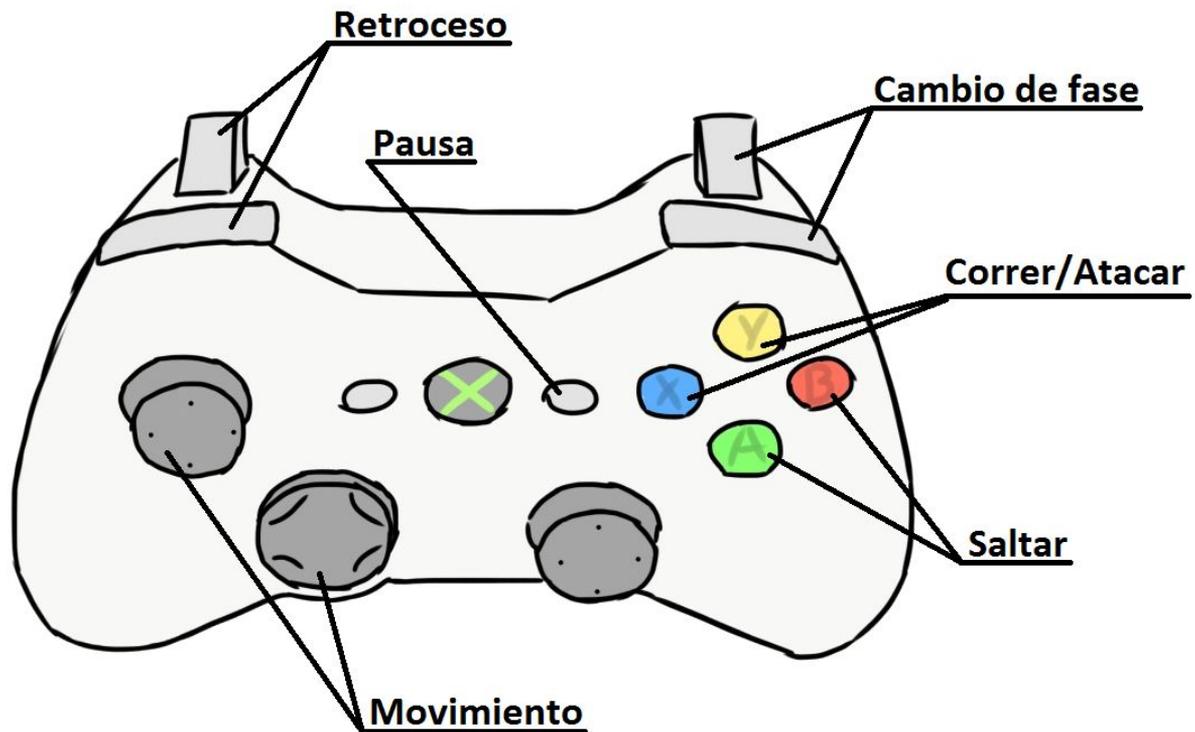
- Sigilo: En algunas fases deberás pasar sin ser visto por los guardias. Si los guardias son humanos te enviarán de vuelta a checkpoints en puntos de la fase. Si son monstruos te golpearán automáticamente.

- Correr: En determinadas fases ocurrirá algo en pantalla que te obligará a estar corriendo todo el rato, haciendo que pierdas si te frenas.

- Jefes: Fases contra un enemigo extremadamente fuerte. No están siempre al final del capítulo ni se encuentran en todos los capítulos.

# Controles





## Puntos clave

### Puntos destacados del juego

- Las mecánicas temporales
- La fluidez con la que se ve el juego
- El ambiente relajado y las historias de fondo
- El apartado artístico

### ¿Por qué mi juego y no cualquier otro?

- Porque es un plataformas 2D con mecánicas diferentes a lo que la gente suele ver.
- Porque es un juego bonito visualmente..
- Porque al contrario de otros juegos del mismo género no está hecho para frustrar al jugador, sino para que pase un rato ameno. Pero también puedes intentar el modo difícil y será un gran reto.
- Porque les interesa el lore detrás del juego. Las historias de los personajes secundarios y del mundo en sí.
- Porque es divertido.

## Flujo y narrativa

### Resumen de los primeros 5 minutos

El juego comienza con una cinemática en la que sale el mundo siendo destruido, la gema se destruye y se produce el reinicio del día. Kahel se acerca al altar donde se encuentra la gema y se la cuelga en el cuello. Comienza la parte jugable y empiezas a avanzar a lo largo de las ruinas. De repente unas rocas caen encima de ti y el juego con una imagen te indica cómo usar el retroceso en el tiempo. Lo usas y evitas las rocas, sigues avanzando y llegas a la segunda fase. Te encuentras un gran muro, el juego te indica cómo adelantar el tiempo y tu pasas a la tarde, el muro se ha destruido. Ahí comienza la verdadera aventura. Sigues avanzando a lo largo de las ruinas hasta completar el capítulo. Sale una cinemática en la que llegas a un altar temporal (hay uno al final de cada capítulo) y vuelves al comienzo del día.

## Historia

Kordyan ha provocado el fin del mundo mediante un báculo, el cual es considerado una reliquia de Ankerá. Kahel será el único capaz de salvarlos gracias al poder de la gema de Ochron.

La gema de Ochron tiene un gran poder, al ser destruida, vuelve atrás en el tiempo a un momento en el que se encontraba en perfectas condiciones, recoge la energía del ambiente, y cuanto más energía tenga, más retrocede en el tiempo. Por ello, los guardianes se dedicaron a colocar altares temporales que permiten a la gema recoger más energía.

Así que la misión de Kahel es llevar la gema al lugar más cercano del origen de la explosión, que se origina en el altar de Pherim, para que esta al ser destruida vuelva atrás en el tiempo y la destrucción no se pueda extender, provocando un bucle infinito.

Si no lo logra la humanidad será destruida infinitas veces debido al bucle formado por la gema y la gente ni siquiera lo recordará. Haciendo que siempre sea igual de desesperante para los habitantes de Ankerá.

En el juego no habrá diálogos ni textos, así que el jugador sólo sabrá lo que está ocurriendo mediante el entorno del juego.

## Estructura

El juego se divide en capítulos formados por 4 fases. Estos son:

Ruinas, pradera, templo, poblado, bosque, profundidades del bosque, ciénaga, salida del bosque, camino, ciudad y alrededores, castillo, cementerio, entrada a la cueva, salida de la cueva, río, cascadas, lago, charcas, valle, desierto, ladera de la montaña, pico helado, caída libre (la otra cara de la montaña), zona rocosa, entrada al volcán, y por último, la zona final.

Si cada capítulo dura 12 minutos de media son más de 5 horas de juego.

Además, el juego tiene 3 finales diferentes:

- Final normal

Uno en el que colocas la gema al lado de la explosión y entra en un bucle infinito, sin extenderse a la población.

- Final alternativo

Otro en el que colocas la gema en la explosión, pero no te alejas lo cuando explota y te quedas atrapado en el bucle muriendo infinitas veces. Salvas el mundo, pero te sacrificas por ello. Al

ocurrir esto pierdes la partida, pero la cinemática es diferente a la que suele aparecer. Y puedes realizar luego el final normal.

- Verdadero final

Realizando determinadas acciones a lo largo del juego descubrirás un camino secreto que te llevará a un altar temporal más poderoso que los demás, podrás retroceder en el tiempo hasta el momento en el que Kordyan inició el fin del mundo y podrás derrotarlo. Creando una realidad donde el apocalipsis nunca ocurrió.

## Audio

### Música

El estilo musical será muy variado en todo el juego. Cada capítulo tendrá una canción diferente, y esta irá variando según la fase del día en la que se encuentre:

- Por el día será alegre y tranquila, calmada y dando importancia a la melodía.
- Durante la tarde será más lenta, y dejará a un lado la melodía principal para centrarse más en los bajos y la percusión.
- A lo largo de la noche la música pasará a un segundo plano, quedándose en tan solo una cajita de música.
- En la fase final la música será más intensa y alarmante, dando a entender que no te queda mucho tiempo y que es el momento para ponerse nervioso.

### Efectos de sonido

En los efectos de sonido destacan sobre todo los sonidos ambientales, como pueden ser el viento, cascadas, o pájaros cantando. Tendrán mayor importancia por la noche debido a que en las demás fases la música del juego tendrá una mayor presencia.

Los monstruos también hacen sonidos al moverse y atacar, y los más grandes se pueden oír aunque no estén en pantalla.

Al no haber diálogos, ni los personajes secundarios ni el principal tendrán sonidos en el juego, son personajes totalmente mudos.

## El juego en un tweet

Plataformas 2D en el que el tiempo es tu mayor aliado, pero también será tu peor pesadilla. Sólo tienes un día para salvar al mundo, o no...

## Nota de prensa

Nota de prensa

El mundo corre un grave peligro, ocurren fenómenos extraños y será destruido en 24 horas si tú no lo salvas.

Ponte en la piel de Kahel, el último guardián de las reliquias, y explora la región de Ankerá en una aventura épica en la que habrá monstruos, preciosos paisajes, viajes en el tiempo y mucha acción.

### **Puntos destacados y presentación**

Los puntos destacados del juego que se presentarán a la prensa son tanto las mecánicas del paso del día y del retroceso en el tiempo, así como la estética bonita y tranquila que se ven en él.

La nota de prensa será enviada junto con una demo que permita probar los 3 primeros capítulos completos en todas las dificultades.

Proyecto realizado por Alejandro Martín-Sonseca