



EQUIPO



TXISP1



ENLIGHTEN

NOV-2022



IMAGIN



METAHACK



ELEVATOR PITCH



Un juego de puzles y plataformas, con elementos de sigilo clásicos, ambientado en un mundo fantástico, consumido por la oscuridad, que tendremos que purificar.



HIGH CONCEPT

El Reino de las Ideas ha sido consumido por las Sombras y debes salvarlo. Para ello debes evitar a las Sombras, hasta que obtengas el poder para purificarlas. Al purgarlas podrás emplear su poder para resolver los puzzles que ocultan los Ritos de Purificación y salvar el Reino.



GÉNERO

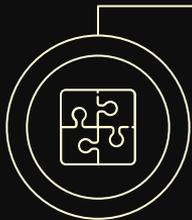
AVENTURAS/
PUZLES



SUBGÉNEROS

SIGILO/PLATAFORMAS

MECÁNICAS



PUZLES

Resolución de puzzles
visuales y sonoros



PLATAFORMAS

Movimiento a través del
escenario



SIGILO

Ocúltate de las Sombras
enemigas



PURIFICACIÓN

Obtén el poder de la
purificación y derrota a las
Sombras

CORE LOOP



CONTROLES



BULLET POINTS

- EXPLORA EL ENTORNO MIENTRAS TE ESCABULLES DE LAS SOMBRAS
- RECUPERA TU DIVINIDAD PERDIDA Y PODRÁS HACER FRENTE A LA OSCURIDAD
- ¡RESUELVE LOS PUZLES Y REALIZA EL RITO DE PURIFICACIÓN!



STORYLINE

El Reino está habitado por Ideas, que viven en paz y libremente. Sin embargo, una sombra se cierne sobre esta pacífica tierra. Una oscuridad que corrompe a sus habitantes y los convierte en Sombras consumidoras de Luz.



Janus, el dios de este mundo, quien a causa de la oscuridad ha perdido casi todo su poder divino, se ve obligado a arreglar esta situación cuando la última idea superviviente, Khara, acude en busca de su ayuda. Así pues, ambos se embarcan en un viaje, tanto para recuperar la divinidad perdida de Janus, como para realizar los Rituales de Purificación, que salvarán al Reino de la oscuridad.



MUNDO



- Mapa dividido en zonas
- Main hub para llegar a cada área
- En el centro hay tres estatuas que reflejan cada nivel superado

NIVELES



INVERNADERO



CAPILLA



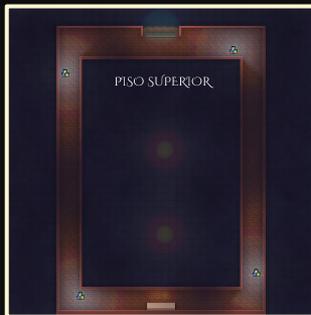
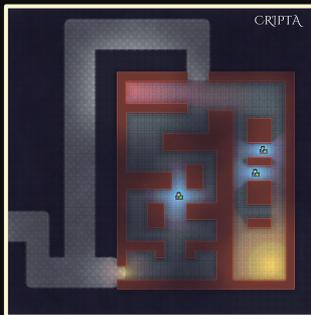
LABERINTO

INVERNADERO



- Enfoque principal en plataformas
- Pocos elementos de sigilo
- Puzle sonoro

CAPTIVA



- Equilibrio entre elementos de plataformeo y sigilo
- Varios niveles de altura, mayor verticalidad del escenario
- Puzle visual

LABERINTO



- Enfoque principal en sigilo
- Sin plataformeo
- Puzle que mezcla lo sonoro y lo visual
- Backtracking a lo largo del laberinto

JANUS

- El Dios protector del mundo
- Pierde su divinidad, y con ella, su fuerza de voluntad
- Al emprender su viaje, recupera su determinación y heroicidad
- Ingenuo y parco en palabras
- Se mantiene distante, pero empatiza con su pueblo
- Su objetivo es recuperar su divinidad y salvar al mundo de la oscuridad



KHARA

- La última de las Ideas supervivientes
- Se manifiesta como un punto de luz
- Al quedar sola, desesperada, busca la ayuda de Janus
- Perspicaz e imaginativa
- Apoya a Janus durante su viaje, con quien va ganando confianza



SOMBRA

- Su único objetivo es consumir toda Idea y luz existente en el mundo
- Se guían totalmente por instinto, y consumen toda aquella luz que entre en su rango de visión
- Al ser fruto de Ideas corruptas, el poder divino de Janus las puede purificar



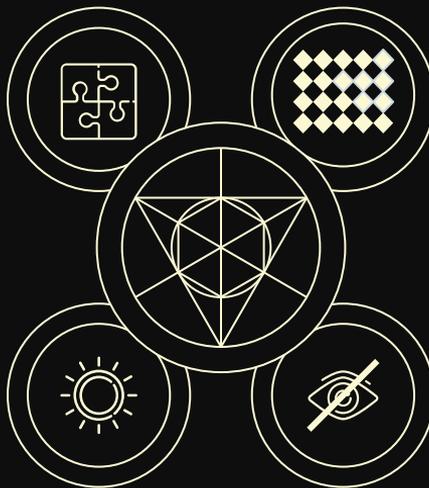
GAMEPLAY

PUZLES

Se plantea un puzle, u obstáculo a resolver, ubicado en algún punto del mapa.

PURIFICACIÓN

Al purificar una sombra, obtenemos una Carga de Luz, que nos permitirá resolver alguno de los retos (puzles u obstáculos) que se nos plantea



PLATAFORMEO

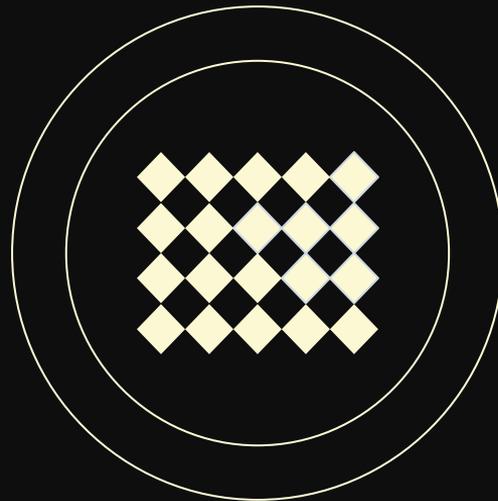
El plataformeo nos permite desplazarnos por el mapa y hallar las Sombras y los fragmentos divinos

SIGILO

Debemos evitar a las sombras hasta que un fragmento divino nos permita purificar a una sombra

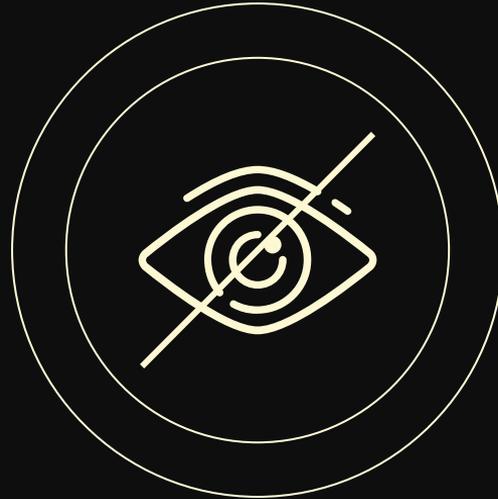
PLATAFORMEO

- Movimiento en el escenario
- Añade verticalidad y versatilidad
- Lámparas colgantes, puentes rotos, salientes...



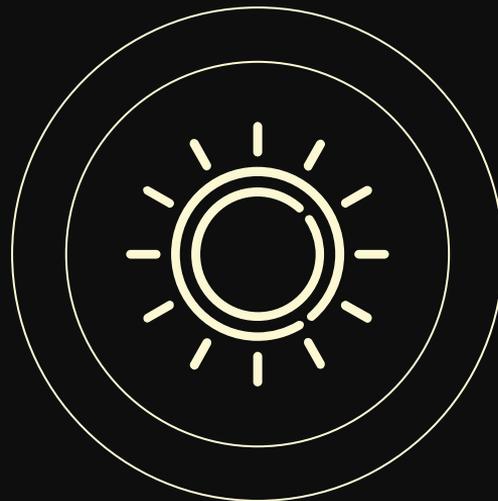
SIGILO

- Las sombras tienen distintos rango de detección
- Si las sombras detectan al jugador este pierde progresivamente visión
- Al perder toda la visión, el jugador pierde y reinicia el nivel



PURIFICACIÓN

- Tras obtener un Fragmento Divino se puede purificar una Sombra
- Las Sombras dan Cargas de Luz que se emplean en Altares
- Los Altares desbloquean nuevas zonas, o permiten resolver puzles



PROGRESIÓN

GENERAL



- Se comienza con un enfoque más centrado en el plataformeo, hasta oscilar al sigilo.
- Los puzzles cada vez requieren más atención y memoria, o como refuerzo a estas, será necesario que el jugador avance y retroceda por el escenario para recordarlo
- A medida que Janus va avanzando entre niveles, las sombras son cada vez más numerosas y variadas.
 - Distintos rangos y zonas de visión, mayor número de enemigos por nivel...



PROGRESIÓN EN CADA NIVEL



1. RECONOCIMIENTO

Janus deberá explorar el lugar para hallar rutas transitables e identificar amenazas



3. PURIFICACIÓN

Al obtener un fragmento divino Janus podrá purificar una sombra y usarla después



2. SIGILO

Una vez identificadas las amenazas, debemos escabullirnos de estas para hallar un fragmento de divinidad



4. RESOLUCIÓN

Con la sombra que ha obtenido, Janus puede ahora resolver alguno de los puzles del entorno.

PRODUCT POSITIONING

HARDCORE

SIGILO

HACK
& SLASH/
ACCIÓN

CASUAL

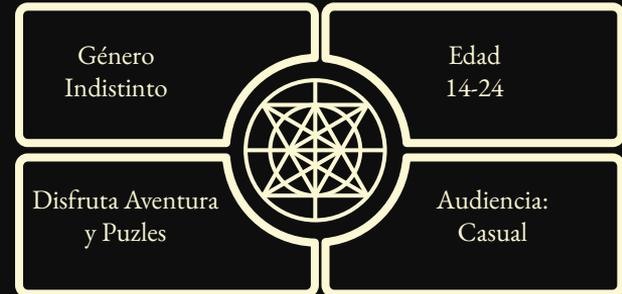


PÚBLICO OBJETIVO

TARGET PRIMARIO



TARGET SECUNDARIO



REFERENCIAS VISUALES



EARLY ART



EQUIPO



ANDREA



JACOBO



XABI



CONTACTO



E-mails de contacto:

- cabalopez97@gmail.com(responsable del equipo)
- jacobo.luengo@icloud.com
- discoveryxabi@gmail.com

Teléfonos de contacto:

- Andrea Cabanillas: 630981560 (responsable del equipo)
- Jacobo Luengo: 687578311
- Xabier Escobero: 688885348

