

Above the clouds

*dreams*TM





Ansiedad, depresión, angustia; a todos nos suenan esas palabras.
¿Cómo sería llegar hasta tal punto donde no diferencias lo que es
real de lo que no?



Above the Clouds muestra de la forma más literal como es vivir inmerso en estos pensamientos. A través de la historia de Ash averiguamos cómo se siente hacer frente a su realidad totalmente distorsionada por su situación emocional.



Somos Frog Team.

Un equipo formado por Álvaro, Eneko y Manuel.

Hemos diseñado y producido Above the Clouds para tratar de mostrar una situación que experimenta una gran parte de la población.



StoryLine



Todo comienza como una experiencia en un mundo idílico, sin amenazas y rodeado de un ambiente de tranquilidad. Este efecto es producto del uso de la medicación del protagonista, una vez este efecto desaparece, Ash cae en su realidad cotidiana.

El protagonista sufre una situación personal compleja, las actividades simples de cada día se sienten como retos inalcanzables y cualquier acción, que a otra persona no le supondría un esfuerzo, para nuestro joven es toda una aventura debido a su tamaño, que le impide moverse y desplazarse con normalidad por las estancias de su propia casa.



Key Features



El jugador debe utilizar sus habilidades de movimiento para desplazarse por las diferentes escenarios, escalando, saltando y evitando a los enemigos, y realizando los objetivos que se le proponen en cada nivel.

Asimismo, el jugador interactuará con diferentes objetos que encuentre en su camino, para así llegar a comprender la historia de nuestro pequeño protagonista.



The Game



World: Actualidad / mundo mágico con criaturas fantásticas / sociedad occidental.

Core - Loop: Plataformeo, descubrir la narrativa, huir de los enemigos, realizar las tareas cotidianas.

Mechanics: Plataformeo: a través de las mecánicas de salto, rodar, agacharse y agarrarse a repisas.

Explorar: interactúa con los diferentes objetos que destacan en el escenario.

Huir de los enemigos: corre, salta y avanza hasta los puntos donde los enemigos no pueden llegar.

Realizar las tareas cotidianas: muévete por la habitación a través del plataformeo por los muebles, objetos y diferentes elementos, recolectando las estrellas que te guían al punto donde se realiza dicha tarea.

Nombre: Ash

Genero: no determinado - facilidad del jugador para identificarse

Edad: adolescente / joven (15 - 25)

Ash se encuentra en un momento emocionalmente difícil, luchando contra los síntomas del trastorno depresivo y el trastorno de ansiedad, los cuales se ven reflejados en el tamaño reducido del personaje. Esta característica muestra de forma explícita como se siente al vivir en su situación y lo complicado que le supone hacer sus tareas cotidianas.

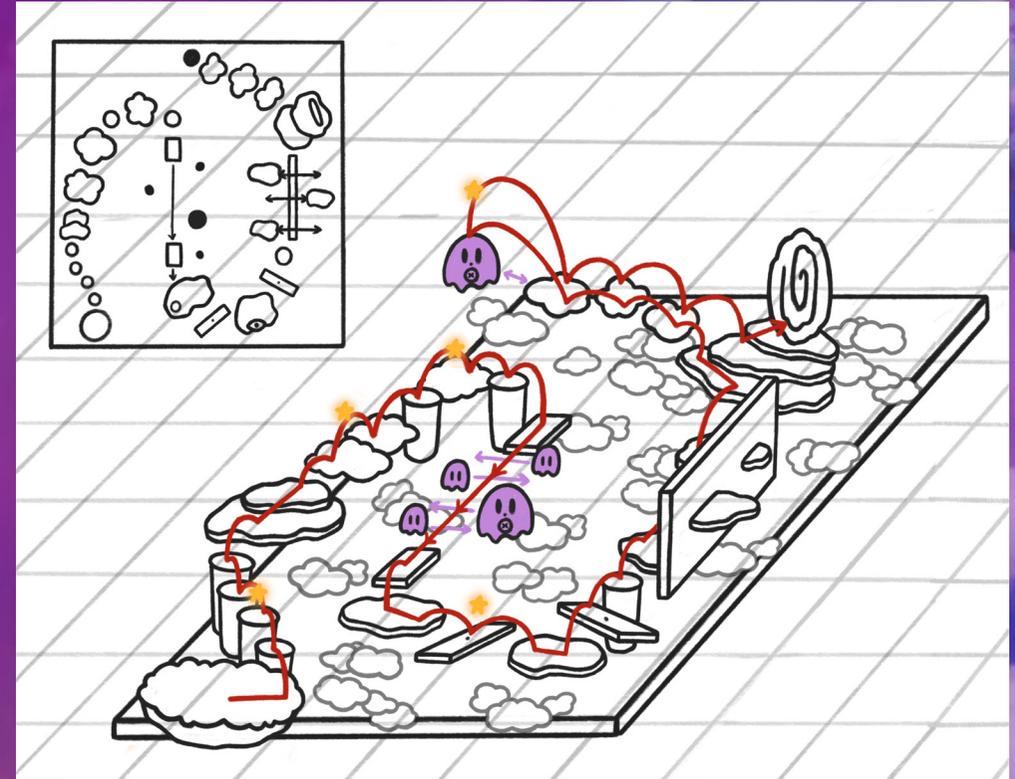


Nivel Cozy: Nivel 0

El protagonista se encuentra en un mundo idílico debido a la medicación que toma para sus problemas psicológicos.

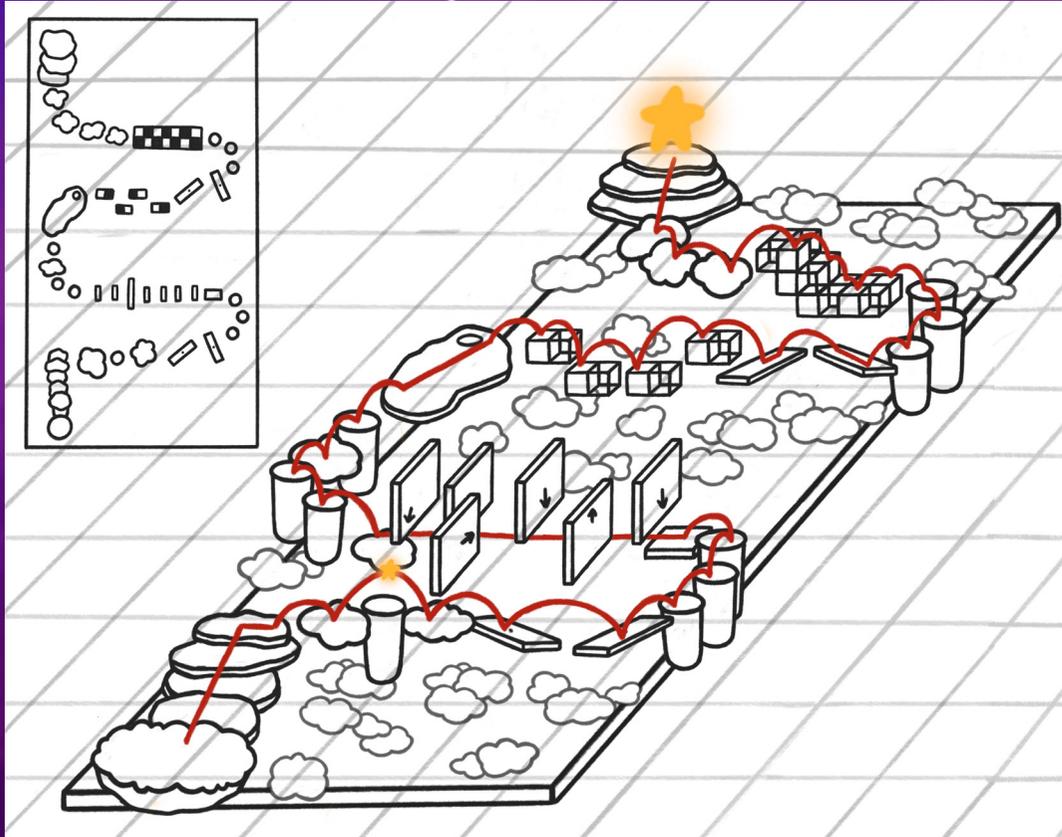
El jugador debe recolectar las 5 estrellas y llegar al final del recorrido, para pasar al siguiente nivel.

En este nivel, el jugador debe aprender a utilizar los controles básicos e interactuar con diferentes objetos que le empiezan a introducir en la historia.



El enemigo Ghosty aparece en varias ocasiones en el nivel. Patrulla zonas del mapa impidiéndole al jugador moverse con normalidad, no hace daño directo.





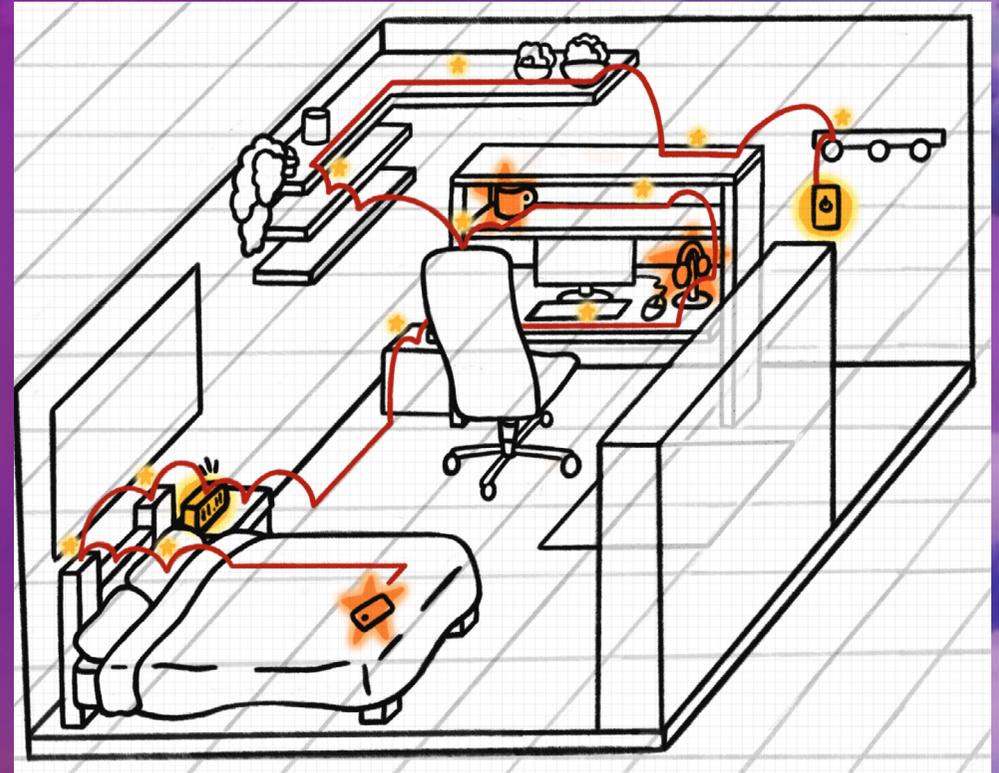
Este nivel es una continuación del anterior, donde el objetivo final es que el jugador adquiera soltura con los controles, realizando un plataformeo más complejo.

El jugador debe conseguir la estrella final para alcanzar la felicidad.



El protagonista toca fondo y choca con la realidad al despertarse en su habitación, algo ha sucedido... Ash es extrañamente pequeño, pero sigue teniendo que realizar las actividades que haría en un día normal.

El jugador debe recoger las estrellas que se encuentran en su habitación, las cuales le guían a los objetivos cotidianos que debe completar y le dan vida. Por otra parte, debe interactuar con diferentes objetos para averiguar la historia que se esconde tras Ash.



El enemigo Ghost vigila dos zonas delimitadas del mapa, el enemigo detecta la presencia del jugador y lo persigue, hace daño al jugador por proximidad





Desde Frog Team hemos querido crear Above the Clouds para mostrar de forma directa como es vivir con problemas de salud mental y la lucha a la que se enfrentan las personas que viven con estas cada día.



Contact Info



Nombre: Álvaro Ruiz

Número de teléfono: 652020023

Correo: alvar.ruiz.rivero@alumnostrazos.net

Instagram: @alvar_ruizrivero

Nombre: Eneko de Blas

Número de teléfono: 601052679

Correo: eneko.db3@alumnostrazos.net

Instagram: @eneko.db3

Nombre: Manuel Niebla

Número de teléfono: 629013263

Correo: nieblatrix@gmail.com