

# TRAFESH

¿Qué tan lejos estamos de nuestra propia destrucción?



Stranger  
Team.

TRASH

# ELEVATOR FITCH.

¿Te imaginas la tierra en unos 20 años destruida por la contaminación, siendo gobernada por unas criaturas malignas nacidas de esta misma causa?

Este juego muestra una cruda y futura realidad con el fin de crear conciencia sobre el medio ambiente de una manera fácil de entender y generar un entendimiento sobre cómo podría terminar nuestro planeta si no lo cuidamos.



Stranger  
Team.

# T.R.A.S.H

## CARACTERÍSTICAS CLAVES / PUNTOS CLAVES

### • Descripción del Core Gameplay Loop:

El jugador deberá explorar y conocer el entorno con el fin de eliminar residuos para limpiar el mapa, combatir a los enemigos y esquivar los obstáculos serán los desafíos a los que deberá enfrentarse con el fin de restaurar toda la zona.

### • BULLET POINTS:

- 1) Explora el mundo que te rodea y familiarízate con el entorno
- 2) Consigue las habilidades para avanzar en el juego (Doble salto, limpiar residuos y eliminar enemigos)
- 3) Haz uso de las habilidades para eliminar los enemigos y descubrir nuevas zonas.
- 4) Llega a las zonas donde no era posible acceder anteriormente con el doble salto para limpiar.
- 5) Logra limpiar todo el mapa de residuos.



Stranger  
Team.

# T.R.A.S.H

## Detalles del Juego

**Género:** Plataformas / Metroidvania

**Plataformas:** PlayStation

**Fecha de entrega:** 2022

**Modelo de negocio:** Free

**Motor:** Dreams



Stranger  
Team.

# T.R.A.S.H

## El Juego.

Estructura.



### Mundo

La tierra en un entorno post- apocalíptico (alta contaminación)



### Core Loop

Exploración, plataformear, buscar habilidades y recursos y eliminar enemigos.



### Mecánicas

Esquivar y eliminar enemigos, saltar plataformas, limpiar residuos, recolección habilidades.



Stranger  
Team.

# TRASH

## El Juego.

Personajes.



**Personaje principal**  
Modelo TRASH



**Mentor o Guía**  
IA CLEANT



**Enemigos**  
POLISTERS



**Stranger  
Team.**

# TRASH

## El Juego.

### Storyline

- La historia comienza en un mundo post apocalíptico donde la contaminación, provocada por el ser humano ha creado su propia extinción, generando nuevas criaturas llamadas POLISTERS, capaces de erradicar cualquier rastro de materia orgánica a su paso. Antes de su caída, los humanos crearon unos robots (guiados por una AI llamada CLEAN) capaces de eliminar residuos tóxicos con el fin de limpiar el planeta.

Desafortunadamente los robots no pudieron vencer a las criaturas toxicas fracasando y siendo destruidos por ellas.

En un último intento por revertir la situación, CLEAN activa uno de los prototipos iniciales (TRASH), quien a pesar de carecer de funciones en su sistema (sistema Pulisher, sistema de propulsión...) es el único modelo disponible en el mundo para erradicar esta amenaza.



# TRASH

## El Juego.

### Storyline

- Al momento que TRASH obtiene la habilidad para eliminar a los enemigos, CLEANT se da cuenta que TRASH puede llegar a desactivarse sino se recupera a tiempo, por lo que le indica que deberá de encontrar fuentes de alimentación extras si no quiere desconectarse antes de cumplir su misión.

TRASH se encuentra con seres que quieren corromperle y busca la forma de evitarlos y combatirlos para poder limpiar el planeta. Además, el mundo no es un lugar de fácil desplazamiento por lo que debe ir superando obstáculos que dificultan su cometido.

Una vez conseguidos todos los componentes necesarios para acabar con la contaminación, TRASH empieza a perder energía y acaba desconectándose, no sin antes observar que a pesar de que el mundo no fue totalmente descontaminado, su trabajo generó un impacto positivo dando lugar a que en un futuro la vida vuelva otra vez en la tierra.





# TRASH

## El Juego.

### Progresión y Re jugabilidad

- El jugador durante el transcurso del juego deberá ir cumpliendo las misiones que CLEANT le asigna con el fin de lograr cumplir el objetivo para el que fue construido.

Su primera misión será la de poder conseguir la habilidad que le permitirá limpiar la zona. Una vez que la haya conseguido TRASH deberá empezar a limpiar y complementar sus habilidades para cumplir sus objetivos, entre ellos la obtención del doble salto para moverse más rápido y recuperar su sistema Polisher para eliminar a los POLISTERS y lograr su meta.

Conseguida la habilidad de eliminar POLISTERS (Sistema Polisher) CLEANT le indica el problema en su sistema y que deberá de recolectar baterías con el fin de no desactivarse antes de tiempo, para eliminar a los enemigos del mapa.



# TRASH

Visuales.

Personaje principal: TRASH



# T.R.A.S.H

Visuales.

Enemigos: POLISTER



# TRASH

## Visuales.

### Entornos



# T.R.A.S.H

Visuales.

Entornos



# T.R.A.S.H

## Posición del producto (Taxonomía)



Stranger  
Team.

# T.R.A.S.H

## Inspiración

- Este juego ha sido inspirado en diferentes y exitosos títulos de plataformas como Hollow Knight, con un estilo post apocalíptico basado en un personaje inocente en un mundo corrompido.

El juego está dirigido a un público general de 10-45 años hombres y mujeres que les guste los juegos de plataformas y aventuras.



**Stranger  
Team.**

# T.R.A.S.H

## Target (Audiencia)

### Audiencia Principal



### Audiencia Secundaria










Stranger  
Team.



# TRASH

## Diseño del nivel



-  Plataforma
-  Habilidad
-  Inicio Jugador
-  Enemigo Estático
-  Enemigo Móvil
-  Enemigo Semimovil
-  Residuo Tóxico
-  Batería
-  Plataforma Destrutable
-  Objeto

# T.R.A.S.H

## Detalles del Equipo.



■ Cristian Ramirez.

Desarrollo y Diseño de Niveles, Diseño de Narrativa, Análisis previo.



■ Pedro Gago.

Desarrollo de Niveles, Diseño de Objetivos y Recompensas, Análisis previo.



■ Efrain Colina.

Diseño de Niveles, Diseño y Desarrollo de Narrativa, Diseño de progresión, Análisis previo.



**Stranger  
Team.**

# T.R.A.S.H

## Información de contacto.



- Cristian Ramirez.

Título: Ingeniero electrónico

E-Mail: Crm22k@gmail.com

Teléfono: +34 697627108

Discord: CR22



- Pedro Gago.

Título: None

E-Mail: pedrogagoenrique123@gmail.com

Teléfono: +58 0412 264 60 68

Discord: Pedro\_Gago



- Efrain Colina.

Título: Diseñador Gráfico

E-Mail: efrain.colina20@gmail.com

Teléfono: +1 (305-345-0807)

Discord: Jecol69



**Stranger  
Team.**

# TRASH

¿Qué tan lejos estamos de nuestra propia destrucción?

**Brief Game Story:** Acompaña a TRASH seguido de su amigo CLEANT en su aventura de limpiar el mundo, el cual ha sido destruido por los humanos debido a la contaminación y ayúdalo a vencer a los POLISTERS criaturas capaces de erradicar cualquier rastro de materia orgánica a su paso.

Durante tu trayectoria serás el único modelo capaz de erradicar estas amenazas y restaurar el mundo a la normalidad

## Habilidades en el Juego

Para poder vencer a los poderosos

POLISTERS deberás primero buscar las piezas faltantes que hacen falta en tu sistema (sistema Pulisher y sistema de propulsión...) para enfrentar la dura situación del entorno y recuperar lo que una vez fue vida.

## Características Principales:

- Número de jugadores: 1
- Enganche: Sistema Metroidvania manejando un concepto simple de un personaje inocente, en busca de arreglar el problema ocasionado por los humanos, en un mundo corrompido.
- Sistema de Juego: Single Player



# T.R.A.S.H

¿Qué tan lejos estamos de nuestra propia destrucción?

