

CAOS- TOR

HIGH- CONCEPT

Autores: Henzenn Marina, Cubilla Rodrigo (Equipo Maspoco Juego)

Proyecto: A- Jam, Diplomatura en Desarrollo Artístico de
Videojuegos- 2023

1. DESCRIPCIÓN GENERAL

Caos-Tor es un juego de vista 2d cenital de aventura y puzzles, donde el jugador encarna a un castor quien valiéndose de su caótico modo de construir presas deberá desviar el río para expulsar a los leñadores que vienen a invadir su valle.

Género: aventura/ puzzle/

Plataforma: PC/ Windows

Mood: humor, creatividad, reflexión, dinamismo, exploración

2. PÚBLICO OBJETIVO

El público objetivo de *Caos-Tor* se centra en jugadores casuales a partir de los 12 años, que gusten de resolver rompecabezas y disfruten de historias humorísticas.

3. GAMEPLAY (JUGABILIDAD)

3.1. Objetivo del juego:

El objetivo final de *Caos-Tor* es que el jugador complete las "presas" para desviar el río de manera eficiente y llegue a inundar el campamento de los leñadores.

3.2. Condición de derrota:

En Caos-Tor el jugadore pierde cuando un leñador lo persigue y alcanza

3.3. Mecánicas

Avatar: la interacción con le jugadere se hace principalmente usando al castor hacia donde debe moverse para o esquivar a los leñadores o conseguir recursos.

Controles: le jugadore interactúa con el juego principalmente usando el mouse. Con click izquierdo el castor se mueve en la direccion apuntada y con click derecho interactua con los objetos

Obstáculos: lo que limita a le jugadore para avanzar al objetivo final es la resolución de los puzzles y el esquivar a los leñadores para conseguir recursos y colocarlos

3.4. Estructura:

El juego está condensado en pantallas navegables . Cada pantalla tendrá un puzzle a completar además de leñadores que patrullan y obstaculizan el acceso a los recursos para resolver el puzzle.

4. ASPECTO VISUAL

Caos-Tor está fuertemente inspirado en la estética de los juegos como Plants vs Zombies y Cult of the Lamb

La idea de estética principal está dada por el estilo humorístico y sencillo de ambos juegos mencionado anteriormente, así como también su vista cuasi cenital



5. ASPECTO SONORO

El aspecto sonoro del juego se centrará en música funcional que mantenga un ambiente humorístico y absurdo. La paleta de sonidos

de la interacción con los personajes y el escenario dentro del juego tienen como inspiración a los juegos mencionados anteriormente en el aspecto visual, que mantengan viva la esencia de los dibujos animados realizados en Flash para los primeros sitios web interactivos.

6. BOCETOS

6.1. Personajes



6.2. UI:



6.3. Escenarios:

