

Bright Souls

Concepto

Bright Souls es un videojuego 2D *top-down* de móvil casual inspirado en la saga Dark Souls (especialmente en Dark Souls 3), el cual toma los personajes, los escenarios y las mecánicas de combate, y las reconvierte en un juego de estrategia y acción donde los jugadores deben reclutar a soldados y liderar escuadrones para defender posiciones en un mapa repleto de tesoros y monstruos. Con el botín y los tesoros liberan fortalezas y se recuperan y obtienen nuevos soldados, mientras que al derrotar enemigos se obtienen almas para mejorar el escuadrón. En contraste con el juego original, utiliza una música y una estética gráfica más colorida y divertida.



Mecánicas adaptadas

- **Combate:** todo el combate de Dark Souls, englobando atacar con espadas y demás armas, defender con escudos, disparar magia, y demás, pasaría a convertirse en diferentes clases de soldados, pudiendo reclutar soldados normales (espadachines), arqueros, escuderos, magos, brujos, y más, en los diferentes enclaves que el jugador deberá salvar y proteger a lo largo de la partida. El escuadrón se organizaría automáticamente situando los escuderos por delante, los luchadores cuerpo a cuerpo en medio, y aquellos que atacan a distancia en el centro, enzarzándose en los combates solo cuando los enemigos estén en el rango de alcance del escuadrón.
- **Personajes:** se convertirían en héroes que liderarían los escuadrones del juego. Superar cada zona desbloquearía un personaje nuevo, teniendo estos habilidades únicas, como por ejemplo, el Cazador Sirris y su habilidad “Flecha Divina”, o la Hechicera Karla con su habilidad única “Invocación Demoníaca”.
- **Exploración:** al contrario de los espacios gigantescos abiertos del juego original, en este juego, los lugares se comprimirían en lugares pequeños repletos de escuadrones enemigos, tesoros, y bastiones, que variarían en habilidades, estéticas, recompensas, obstáculos y dificultad según se vayan superando las zonas a medida que se desbloqueen.
- **Almas y oro:** de manera parecida a lo que ocurre en el juego original, se obtendrían almas de los enemigos derrotados, las cuales podrían usarse en los bastiones para mejorar los diferentes grupos de soldados del escuadrón, hasta tres veces cada uno, sumando un componente estratégico extra en la gestión de recursos. También podría encontrarse oro derrotando enemigos, y en tesoros o explorando, que podría usarse para obtener nuevos soldados o mejorar los bastiones.



Core del juego

La idea central del juego sería el control estratégico del escuadrón entre el ataque a enemigos y la defensa de bastiones mientras se trata de recolectar diferentes recursos para hacer frente a los enemigos más poderosos y poder estar al nivel de dificultad escalable del nivel. Todo esto con simplemente el control direccional del escuadrón y la gestión táctica de recursos.

Atractivo para el jugador casual

El atractivo principal para los jugadores casuales sería probablemente la accesibilidad de los controles y las mecánicas de fácil comprensión. El jugador a lo largo de las partidas se dedicará simplemente a guiar el escuadrón por el espacio y a decidir de vez en cuando como gestionar las almas recolectadas, pero dado que las habilidades únicas de los personajes se activan automáticamente, y la mayoría de las acciones que puede realizar el jugador se hacen con un solo toque, jugar se volverá muy intuitivo incluso para aquellos jugadores menos asiduos con los videojuegos. Además, la estética colorida y *toon* junto a una banda sonora rítmica y divertida ayudan a crear una experiencia atractiva que, teniendo en cuenta su modalidad de partidas cortas de no más de 6 minutos por sesión de juego, se adaptan perfectamente al estilo de juego que busca un jugador casual.



Plataformas – iOS y Android

Modelo de Negocio

Se trataría de un *free-to-play* con compras dentro de la app, sin caer en el *pay-to-win*, limitando las compras a skins de personajes y de los soldados, u otros estéticos como colores o iconos para tu bandera. También se daría la opción a los jugadores de ver anuncios para recibir recompensas en forma de experiencia o dinero *in-game*, aunque serían recompensas pequeñas que no desbalancearan el progreso. De esta manera se permite a los jugadores pasarlo bien sin tener que pagar, y se aplican nuevas oportunidades de ingresos que no desbalancean el juego y da la opción de personalizar la experiencia si se está dispuesto a pagar.

Referencias empleadas

Vampire Survivors

Hyrule Warriors (Saga)

Squad Busters

Dark Souls (Saga)

Tower Defense (Género de videojuegos)