



N O W H E R E

Diseñado por Eduardo López

11/11/2024

PC

Para todos los públicos

Resumen Ejecutivo

1.1 Género

El proyecto es un videojuego **híbrido entre plataformas 3D y HD-2D**, que combina:

- **Exploración y Plataformeo** semiabierto, inspirado en títulos como *Super Mario 3D World* y *Super Mario 3D Land*.
- **Elementos RPG y Combate por Turnos**, tomando referencia de la saga *Paper Mario* y otros JRPGs clásicos.

Esta fusión de géneros busca ofrecer una experiencia que mezcle la precisión y creatividad de un **plataformero**, con la profundidad estratégica de un **sistema de combate por turnos**.

1.2 Ambientación “Nowhere”

El título provisional es “**Nowhere**”, en alusión a la atmósfera surreal y misteriosa del juego:

- **Islas Flotantes en un Limbo**: Los escenarios se presentan como fragmentos de terreno aislados, rodeados de un vacío etéreo.
- **Narrativa Ambiental Ligera**: Se introducen pistas visuales (ruinas, objetos flotantes, estructuras anómalas) que sugieren un pasado enigmático sin detallar completamente su trasfondo.
- **Estética HD-2D**: Personajes en 2D sobre entornos tridimensionales, evocando la sensación de “figuras de papel” en un mundo realista pero estilizado.

La intención es provocar curiosidad en el jugador, fomentando la exploración de un mundo que se siente **desconectado y misterioso**.

Flow del Gameplay

2.1 Visión General del Juego

El juego propone una dinámica de exploración y plataforma en entornos semiabiertos, intercalada con combates por turnos al estilo RPG. El **objetivo principal** es completar niveles que combinan la recolección de estrellas, la activación de atajos y la superación de desafíos de plataformas. Al mismo tiempo, el jugador se enfrenta a enemigos visibles en el mapa, optando por el combate directo o la evasión estratégica. Esta doble vertiente—plataformeo y combate— se fusiona a través de transiciones fluidas y elementos compartidos (como obstáculos y objetos del entorno).

2.2 Estructura de Niveles Semi Abiertos

1. Estrellas Coleccionables

Cada nivel contiene un número limitado de estrellas (por ejemplo, tres), ocultas o protegidas por obstáculos. Encontrarlas incentiva la exploración y sirve como indicador de progreso. Algunas estrellas pueden requerir resolver acertijos ligeros o usar de forma creativa las mecánicas de movimiento.

2. Atajos (Tirolinas, Puertas Mágicas)

En lugar de limitarnos a simples pasillos, se proponen vías opcionales que premian la exploración y la pericia. Las tirolinas y puertas mágicas conectan diferentes secciones del mapa, permitiendo saltarse obstáculos o acceder a zonas secretas. Algunos atajos podrían desbloquearse solo tras cumplir ciertos requisitos (derrotar a un jefe, pulsar un interruptor, etc.).

3. Rutas Alternativas y Narrativa Ambiental Ligera

Cada nivel ofrece varios caminos posibles, algunos más directos y otros con recompensas en forma de monedas, cofres o power-ups. En paralelo, se incluyen elementos visuales (ruinas, estructuras insólitas) que sugieren fragmentos de la historia o la naturaleza peculiar de “Nowhere”. De este modo, se crea una atmósfera misteriosa sin sobrecargar al jugador con una trama excesiva.

1. 2.3 Integración de Combate y Plataformeo

1. Encuentros Visibles

Los enemigos deambulan por el entorno, permitiendo al jugador decidir si entablar combate o esquivarlos. Esto añade un componente táctico a la exploración, ya que se puede conservar recursos al evitar ciertos encuentros.

2. Transición Fluida a Combate

Al tocar un enemigo, se inicia la batalla por turnos sin pantallas de carga excesivas, manteniendo la coherencia visual del nivel. El escenario de combate refleja el entorno inmediato (plataformas cercanas, obstáculos, etc.).

3. Interacción con el Escenario

Objetos del entorno (cajas, plataformas, interruptores) pueden influir en el desarrollo del combate, aportando variedad estratégica. Al ganar un enfrentamiento, se pueden desbloquear accesos o alterar ligeramente la configuración del nivel (por ejemplo, activar una plataforma antes inactiva).

4. Batallas en Secciones de Plataformas

Algunos mini jefes o eventos especiales fusionan la acción de plataformas con secuencias de combate. El jugador debe superar secciones de plataformeo para atacar o evadir los ataques del enemigo, manteniendo un equilibrio entre destreza en el movimiento y planificación táctica.

Controles

2. 3.1 Capacidades Básicas

1. Movimiento Octodireccional y Saltos

El jugador puede desplazarse en ocho direcciones y realizar saltos con control de altura, manteniendo la base sencilla de un plataformero accesible.

2. Interactuar con objetos

Cajas de madera y otros elementos del escenario pueden moverse para desbloquear rutas, activar plataformas sensoriales o resolver acertijos ligeros. También se podrá interactuar con palancas o botones de la misma manera o directamente tocandolos (Palancas, placas de presión...)

3. 3.2 Acciones Avanzadas

1. Bola de Papel Deslizante

Al transformarse en una bola de papel, el personaje puede deslizarse a gran velocidad por pendientes, romper obstáculos menores y acceder a pasadizos estrechos.

2. Corrientes de Aire

El jugador puede flotar sobre corrientes ascendentes o desplazarse con ráfagas de viento, añadiendo un componente vertical y ofreciendo rutas alternativas.

3. Secciones en Puro 2D con Cámara al Suelo

En ciertas áreas, la perspectiva cambia, limitando el movimiento a un plano 2D puro. Esto permite secciones de jugabilidad clásica, contrastando con el entorno 3D.

4. Rebote Controlado

Inspirado en mecánicas de sincronización, el personaje puede rebotar sobre elementos marcados, acumulando energía para saltos de mayor altura o para activar mecanismos en el entorno.

Experiencia de Juego

4. 4.1 Diseño Sonoro

La banda sonora y los efectos de sonido refuerzan la atmósfera de misterio y aventura. Los paisajes sonoros combinan melodías suaves con toques surrealistas que aluden a la condición de “limbo” de Nowhere. En los combates, los temas se vuelven más dinámicos para reflejar la tensión estratégica del RPG.

5. 4.2 Jugabilidad Deseada

El objetivo es equilibrar la precisión del plataformeo con la toma de decisiones de los combates por turnos. Se busca que cada nivel ofrezca:

- **Exploración** motivada por recompensas (estrellas, monedas, secretos).
- **Desafíos de plataformas** que utilicen las diferentes mecánicas de movimiento.
- **Combates estratégicos** que premien la habilidad y el timing en los ataques.

6. 4.3 Interfaces y Navegación

- **HUD Básico:** Incluye indicadores de vida, monedas y estrellas recolectadas.
- **Menú de Pausa:** Presenta opciones de equipamiento, árbol de habilidades y un mapa simple del nivel.
- **Accesos Rápidos:** Diseño sencillo que permita cambiar de transformaciones (bola de papel, etc.) sin interrumpir demasiado la acción.

7. 4.4 Modos de Juego

- **Progresión Principal:** Basada en la recolección de estrellas y el avance por niveles con combates y plataformas.
- **Posibles Modos Extra:** Desafíos cronometrados, contrarrelojes, o incluso niveles temáticos con énfasis en mecánicas específicas (a futuro).

8. 4.5 Aspectos Visuales y Navegación

- **Estética HD-2D:** Personajes en 2D sobre escenarios 3D, con texturas suaves y efectos de luz que realzan la sensación de papel.
- **Diseño de Niveles:** Los caminos principales se distinguen con elementos visuales claros, mientras que áreas ocultas se camuflan ligeramente para recompensar la exploración.
- **Feedback del Entorno:** Animaciones sutiles (partículas, luces, sonidos) para guiar intuitivamente al jugador hacia objetivos o posibles peligros.

Mecánicas del Juego

9. 5.1 Plataformeo Innovador

Para enriquecer la exploración, se proponen varias plataformas y superficies con comportamientos únicos:

- **Plataformas de Sombra:** Visibles sólo en áreas con iluminación específica.
- **Plataformas de Tiempo:** Aparecen y desaparecen según un ciclo predefinido.
- **Plataformas Magnéticas:** Atraen o repelen al personaje, añadiendo dinámica a saltos y movimientos.
- **Plataformas de Elasticidad:** Permiten grandes rebotes, útiles para alcanzar zonas elevadas.
- **Plataformas Sensoriales:** Se activan con el peso o la presencia del jugador, ideales para puzzles.
- **Superficies Variables:** Hielo resbaladizo, cintas transportadoras, arenas movedizas, etc.
- **Plataformas de Proyección:** Lanzan al jugador a otra parte del nivel al pisarlas.
- **Plataformas Camaleónicas:** Cambian de sólido a líquido o gaseoso, exigiendo sincronización y adaptación.
- **Plataformas Rotativas Multi-Eje:** Giran en varias direcciones, añadiendo un factor de imprevisibilidad.

10. 5.2 Combates por Turnos (Aspecto RPG)

1. Sistema de Iniciativa Dinámica

El orden de los turnos se determina en función de la velocidad de cada combatiente, pudiendo alterarse con ciertos movimientos o efectos de estado.

2. Ataques con Sincronización

Inspirados en la saga Paper Mario, requieren pulsar un botón en el momento justo para maximizar el daño o bloquear ataques enemigos.

3. Habilidades de Transformación

El personaje puede adoptar distintas formas de papel (ej. bola de papel) que modifican sus estadísticas y tipos de ataque, añadiendo variedad estratégica.

11. 5.3 Gestión de Dinero y Equipamiento

1. Armaduras y Armas de Papel

Cada pieza de equipo aporta cambios estéticos y estadísticos. Por ejemplo, armaduras con alta defensa, pero bajo ataque, o armas que añaden daño elemental.

2. Consumibles Especiales

Ítems de un solo uso que otorgan beneficios temporales (curación, aumento de ataque, etc.) o contrarrestan estados alterados.

3. Mercaderes Itinerantes

Aparecen en zonas clave del juego, ofreciendo objetos raros, descuentos o equipamiento exclusivo. Su presencia promueve la exploración y la buena administración de la moneda *ingame*.

12. 5.4 Árbol de Habilidades

- **Progresión del Personaje:** A medida que el jugador completa niveles y gana experiencia (o un recurso análogo), desbloquea nuevas habilidades o mejoras de atributos (fuerza, defensa, velocidad, etc.).
- **Customización de Estilo de Juego:** Se permite invertir puntos en distintas ramas: ofensiva, defensiva, soporte, habilidades de movimiento, entre otras. Esto da variedad en la forma de afrontar combates y desafíos de plataforma.

13. 5.5 Elementos Internos del Juego

- **Objetos Clave:** Cofres, llaves y otros ítems de progresión (por ejemplo, activar puertas mágicas).
- **Monedas y Estrellas:** La recolección de monedas sirve para la compra de equipamiento y consumibles, mientras que las estrellas representan el principal marcador de progreso en cada nivel.
- **Power-Ups Futuros:** Existen ideas aparcadas (como el power-up de fuerza) que podrían expandir la jugabilidad en fases avanzadas del desarrollo.

Expansión: Ideas Aparcadas

A lo largo del proceso de diseño surgieron varias propuestas que, por diferentes motivos (falta de definición, complejidad, prioridad), se han dejado en espera. Sin embargo, estas **Ideas Aparcadas** ofrecen un gran potencial para enriquecer la experiencia final de *Nowhere*. A continuación, se describen brevemente y se sugiere cómo podrían incorporarse al núcleo jugable:

14. 7.1 Niveles Semi Abiertos

1. NPCs con Misiones Secundarias

- a. **Descripción:** Personajes que otorguen objetivos extra en cada nivel (recolectar objetos, derrotar un mini jefe, entregar un ítem especial, etc.).
- b. **Cómo Integrarse:** Podrían aparecer en zonas escondidas o junto a rutas alternativas. Al completarse sus tareas, se otorgarían recompensas como monedas, consumibles raros o mejoras temporales. Estas misiones añadirían profundidad y rejugabilidad, incentivando la exploración y la interacción con el mundo.

2. Rejugabilidad con Habilidades Desbloqueables

- a. **Descripción:** Niveles o secciones diseñados para ser inaccesibles en la primera visita, requiriendo habilidades avanzadas adquiridas más adelante.
- b. **Cómo Integrarse:** Una vez que el jugador evolucione en el Árbol de Habilidades o adquiera ciertas transformaciones, podrá regresar a niveles anteriores para encontrar estrellas y cofres ocultos. Esto complementa la estructura semiabierta, alentando al backtracking y premiando la progresión.

3. Historia del Juego

- a. **Descripción:** Un trasfondo narrativo que explique el origen de *Nowhere* y sus islas flotantes, así como la razón de la existencia de los enemigos y las mecánicas de papel.
- b. **Cómo Integrarse:** Podrían añadirse escenas cortas, diálogos o textos ambientales que revelen fragmentos de la historia. Mantener la atmósfera de misterio, pero ofreciendo pistas progresivas que motiven al jugador a descubrir más.

15. 7.2 Plataformeo y Mecánicas de Movimiento

1. Tijera de Papel

- a. **Descripción:** Mecánica donde el protagonista se divide en varias partes controlables, similar a recortes de papel.
- b. **Cómo Integrarse:** Podría usarse en puzzles donde se requiera activar múltiples interruptores o atravesar pasajes estrechos simultáneamente. Requeriría un sistema de control adaptable o la posibilidad de intercambiar el control entre las partes.

- c. **Desafíos:** Equilibrar la complejidad de controlar varias secciones del personaje para que no resulte engoroso, manteniendo la fluidez de juego.

2. Power-Up de Fuerza

- a. **Descripción:** Una mejora temporal (o permanente) que permita empujar objetos más pesados o romper obstáculos robustos.
- b. **Cómo Integrarse:** Secciones del nivel bloqueadas por rocas o grandes compuertas podrían volverse accesibles tras adquirir este poder. También enriquecería los combates, permitiendo ataques físicos más contundentes o derribos de enemigos voluminosos.
- c. **Consideraciones:** Definir si se obtiene como parte del Árbol de Habilidades, un ítem consumible, o si viene ligado a un objeto único en la historia.

16. 7.3 Aspecto RPG y Combates por Turnos

1. Acciones Contextuales

- a. **Descripción:** Posibilidad de utilizar elementos del entorno (columnas, cajas, trampas) durante el combate para causar daño adicional o crear escudos improvisados.
- b. **Cómo Integrarse:** Algunas arenas de batalla podrían contar con objetos interactivos vinculados al escenario, potenciando la creatividad estratégica. Con la expansión del sistema, se añadiría variedad al combate y premiaría la observación del entorno.
- c. **Balance:** Requeriría diseñar reglas claras para evitar abusos (ej. tiempo de recarga o consumo de puntos de acción).

2. Aliados Temporales

- a. **Descripción:** Personajes secundarios que se unan al combate momentáneamente, aportando ataques o habilidades de apoyo.
- b. **Cómo Integrarse:** Pueden introducirse a través de minieventos o misiones secundarias de NPCs. Durante un número limitado de turnos, el aliado participa en el combate con sus propias estadísticas y ataques especiales.
- c. **Variedad Narrativa:** Cada aliado podría tener una historia o vínculo con el mundo, dando mayor profundidad al lore y a la experiencia de juego.

3. Relaciones con NPCs

- a. **Descripción:** Sistema en el que las interacciones con NPCs (amistad, rivalidad, favores) influyan en estadísticas o recompensas.
- b. **Cómo Integrarse:** Misiones secundarias o diálogos específicos podrían mejorar (o empeorar) la relación con ciertos personajes, desbloqueando descuentos en mercaderías, habilidades únicas o equipamiento especial.
- c. **Profundidad Social:** Añadiría un componente de roleo y toma de decisiones a la fórmula, extendiendo la rejugabilidad y la inmersión.

17. Beneficios de Integrar estas Ideas

- **Mayor Complejidad y Profundidad:** Al añadir sistemas de misiones, NPCs y mecánicas avanzadas, se enriquece la experiencia sin perder la esencia de plataformas y RPG.
- **Rejugabilidad y Progresión Sólida:** Elementos como habilidades desbloqueables y relaciones con NPCs prolongan la vida útil del juego y el interés del jugador.
- **Expansión Orgánica del Universo:** La historia y las acciones contextuales dan coherencia al mundo, haciendo que las mecánicas no sean meros añadidos, sino parte de una visión global.