

# XUHARE

## Índice

XUHARE	1
Índice	1
General	2
Características	3
Mecánicas	3
Dinámica de juego	4
Historia	6
Personajes	7
Referencias	12

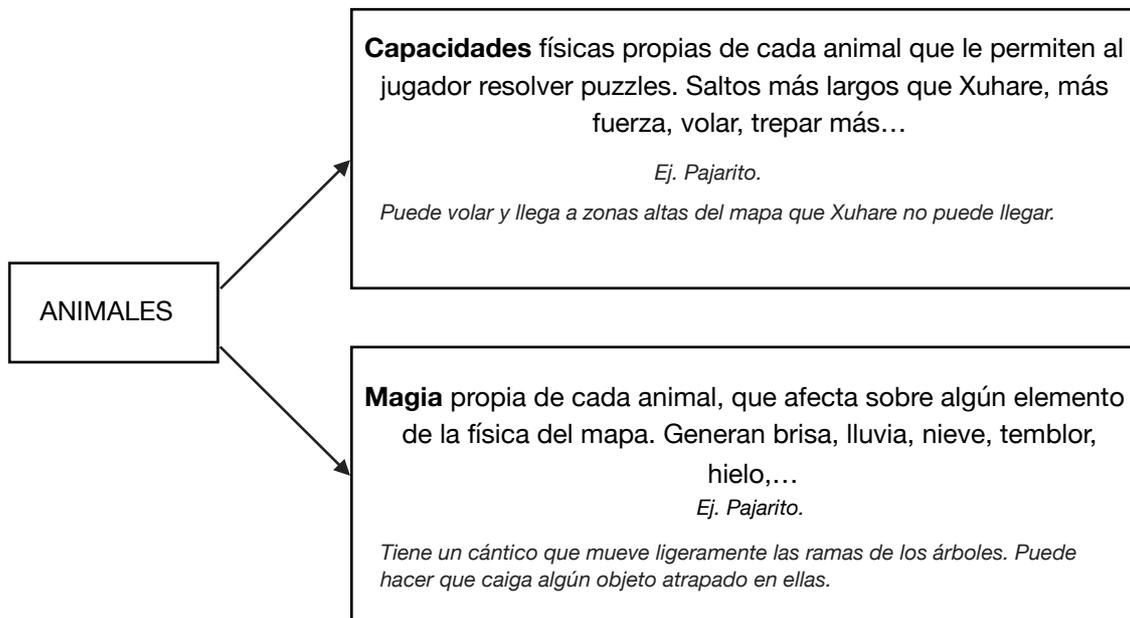
# General

## Juego de LÓGICA Y PLATAFORMAS 2D.

La dinámica del juego es la de superar escenarios en los que se combinan puzzles con parte de habilidad mediante la aplicación de la lógica en la interacción sobre los elementos del entorno.

Scroll horizontal con parallax con estética de silueteado en negro.

Xuhare ha de **hechizar animales** para resolver los puzzles.



# Características

## PROS

- Libertad para resolver los puzzles de más de una forma.
- Las mecánicas de interacción con el entorno y los animales para resolver puzzles.
- Variedad de interacciones distintas.
- Puzzles con mecánicas basadas en lógica y física de elementos/gravedad, aptos para todo tipo de jugadores en varias plataformas distintas.
- Historia.

## CONS

- Mezcla de géneros muy conocidos en los que aportar novedades es muy complicado. Juego no revolucionario en cuanto a novedades.
- El grado de inmersión del jugador depende directamente de la aplicación de las mecánicas y de la calidad del arte.
- Posibilidad de no verse atraído por la historia.
- Es un proyecto encaminado a una rápida resolución, por lo que el nivel de acabado difícilmente podrá destacar por si mismo.
- Según en que plataforma (móviles), la masa de jugadores no es consumidora de aventuras gráficas.
- De no jugarse con cierta continuidad se puede perder el hilo de la historia.

# Mecánicas

## Acciones de movimiento de personaje (Xuhare)

Salto, correr, andar, trepar por cuerda, balancearse, agarrarse a borde, empujar.

## Hechizo

Control de animales.

Los animales son parte de los escenarios, cuando están suficientemente cerca de Xuhare sobre su silueta aparece un halo verde.

El jugador pulsa el botón de hechizo y sobre la pantalla sale el interfaz de hechizo:



En pantalla se dibujan 4 indicadores coincidiendo con los 4 botones del joystick. Cada indicador tiene un círculo negro y uno verde. Los círculos se van haciendo más grandes hasta llegar a su máximo tamaño y luego más pequeños hasta el mínimo. Cada círculo tiene velocidades distintas de variación de su tamaño. El jugador tiene determinado para pulsar cada botón en el momento en el que los dos anillos coinciden. El orden no es determinante. Solo hay un intento por botón y hechizo. En caso de acertar, gana un % del hechizo. Si hace 3 de 4 el hechizo materializa, y el animal pasa a ser dominado.

La mecánica de concentración es la misma. Cada cierto tiempo para mantener el hechizo del animal hay que volver a completar la secuencia. Si no se logra, el animal queda libre y volvemos a controlar a Xuhare.

Mientras se ha hechizado a un animal, el control es del animal. Xuhare permanece en posición de meditación.

Siempre se puede romper la concentración de Xuhare con el botón X de salida de hechizo.

## Acciones de movimiento de animales

Los movimientos de los animales son similares a los de Xuhare. Saltos, correr, andar, volar, empujar.

Cada animal tiene una magia asignada que modifica elementos de la física del entorno. Se activa con el botón O y puede llevar asignados controles con el pad direccional del joystick. Por ejemplo, al provocar una leve brisa, se puede indicar la dirección de esta.

Los poderes que tiene son:

- Volar
- Arrastrar/empujar objetos grandes
- Destrozar elementos.
- Saltos muy grandes con Xuhare encima
- Carreras con Xuhare encima

Las físicas que alteran son:

- Brisa
- Lluvia fuerte
- Nieve tormenta
- Viento fuerte
- Moverse los árboles rugido, temblor
- Corriente de agua
- Suelo pegajoso

## Dinámica de juego

El juego se basa en la resolución de puzzles mientras se cuenta la historia de Xuhare.

Los puzzles básicos los podrá resolver Xuhare interaccionando con el entorno.

El juego en su primera parte no encierra situaciones de lucha ni dinámicas de armas.

Los puzzles crecen en complejidad sobre todo en cuanto al número de elementos necesarios para ser resueltos.

En cada zona del juego aparecen animales asociados al escenario en el que se encuentra Xuhare. Al principio solo aparecen los animales mínimos necesarios para resolver el puzzle.

En los puzzles más complejos se presentan varias soluciones posibles.

El juego consta de escenarios formados por puzzles. Los puzzles son más grandes que lo que se ve por pantalla, y la pantalla se mueve por medio de scroll centrando al jugador.



El tamaño medio de un escenario es de 4 veces la pantalla de juego.

Tras superar un escenario se pasa al siguiente.

Los animales controlados quedan en el escenario superado.

Las escenas cinemáticas y las conversaciones de los perseguidores son continuamente enlazadas, pues en los escenarios en los que el guión requiere de oír alguna conversación de los perseguidores, tanto los perseguidores como Xuhare están en la misma pantalla, pero no se ven.

Les separa un precipicio, una pared, distintos niveles,... Xuhare/el jugador oye las conversaciones mientras pasa la pantalla con un puzzle sin scroll. Estas pantallas de transición son más sencillas y son de juegos de cierta habilidad.

Hay varios juegos de estas pantallas que provocan oír conversaciones, en alguna Xuhare aparece en segundo plano muy en pequeño mientras los perseguidores hablan.

Ejemplos de puzzles.

En el tutorial que se da una vez ya empezado el juego, Xuhare salta precipicios.

El jugador aprende el salto básico en carrera, y la longitud que tiene.

En el primer puzzle, el jugador hace un salto mayor de lo normal al coordinar su salto con una racha de viento a favor que se produce.

Esta dinámica del viento sirve para solucionar otros puzzles, inclinando árboles/objetos, potenciando saltos, moviendo objetos,... al principio del juego el viento no es controlable por el jugador, pero tras controlar el segundo animal (pajarito) este puede generar una brisa pequeña a voluntad cuando sea necesaria. Con esa brisa puede hacer que caigan pequeños objetos, mover flores voladoras,...

Los puzzles se basan en la ayuda que da interactuar sobre algún elemento del entorno.

Los efectos de magia de los animales tienen un efecto limitado en el tiempo, pero da para que Xuhare se aproveche de ellos y resuelva puzzles.

# Historia

El juego está basado en una serie de relatos cortos que cuentan la historia de Xuhare en varios actos.

Para el juego habría que adaptar a un plataformas 2D la historia original.

La adaptación al juego sería de los actos I, II, III y IV. Hasta la aparición de Heiko. El resto del relato requiere de un tipo de juego distinto.

Un resumen de los actos desarrollando más los que serían parte del juego.

## Acto I. La huida (parte del juego)

[Bosque]

Huída de Xuhare de tres perseguidores. Xuhare va tomando conciencia de que tiene el poder de controlar los animales y huye instintivamente hacia la cima del monte. Va recordando fragmentos de su vida.

## Acto II. La montaña (parte del juego)

[Montaña]

El tiempo y el terreno van cambiando mientras se desencadena una gran tormenta. Los perseguidores acosan a Xuhare hasta conducirla a una cueva.

## Acto III. La guarida (parte del juego)

[Cueva]

Tras entrar por la única entrada posible acechan a Xuhare que cada vez cuenta con menos animales y recursos para seguir en su huida.

## Acto IV. La caza (parte del juego)

[Cueva]

Xuhare es acorralada sin salida y en ese instante descubre que dentro de ellas hay otra persona con otro poder. Dominar el metal.

## Acto V. La niña (por adaptar)

Flash-back en el que Xuhare recuerda como era su vida y que tenía un hermano. Y que era la hija de un rey.

## Acto VI. El niño

Flash-back en el que Xuhare recuerda que su hermano medio murió y fue devuelto a la medio vida compartiendo cuerpo con ella por un brujo que solo buscaba hacerse con el poder oculto que tiene Xuhare. Desde entonces ella y Heiko son dos personas en un mismo cuerpo.

## Acto VII. El brujo

Tras huir el brujo vuelve con un ejército de otro reino cercano en el que provoca la muerte del príncipe, pero promete a su padre que lo va a resucitar. Este enloquece y pone un ejército al servicio del brujo para perseguir a Xuhare.

### Acto VIII. La lucha

Xuhare recuerda que no está huyendo. Va a la cruz del Gorbea en busca de ayuda. Encuentra unos animales que combinados con su hermano derrotan al ejército del rey invasor. El brujo huye de la batalla cuando ve el nuevo ejército al que se enfrenta y deja al rey sin magia para ser derrotado.

### Acto IX. El príncipe

El rey acepta la derrota, pero Xuhare y Heiko le perdonan sumándolo a su ejército contra el brujo, que ha huido hasta el reino del rey invasor.

### Acto XI. La batalla

El brujo es derrotado y condenado a confinar en su interior el poder de las sombras con el que le mandan al otro mundo.

### Acto XII. Epílogo

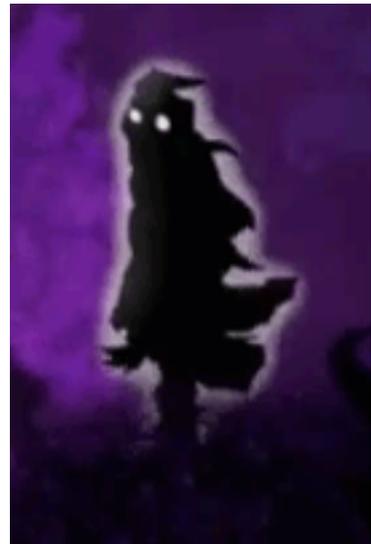
Xuhare y Heiko resucitan al hijo del rey invasor y conviven los tres en el mismo cuerpo.

## Personajes

### Xuhare

Niña: "Xuhare". Nombre místico relacionado con la naturaleza.

Capucha. Ojos verdes brillantes.





- “Xuhare” es el personaje principal del juego. Su historia es el juego.
- Ojos verdes brillantes y capa/caperuza característica.
- Ella va teniendo dudas y conversaciones que las expresa como su propia voz en off.
- El personaje no recuerda casi nada de su pasado, solo recuerdos aislados.
- Va descubriendo su pasado y sus poderes con el desarrollo del juego.

#### Poder

“Xuhare” puede cambiar piel con los animales.

Pasa a dominarlos. El animal pasa a tener entonces los ojos verdes.

Mientras domina un animal no ha de perder la “concentración” o dejará de dominarlo.

## Heiko

“Heiko” Hermano de Xuhare. El proyecto de este juego termina en el acto en el que aparece él. Sale en la segunda parte de la historia y se presenta como la misma Xuhare pero cambiando los ojos a azules.

Tiene el poder de dominar el metal. Maneja las espadas, armaduras y proyectiles de los ejércitos que lo ataquen

## Cazador, mercenario, trampeador y perro

Son los perseguidores de Xuhare durante los primeros actos del juego. Sus conversaciones nos desvelan parte de la historia de Xuhare.

## Rey Oscuro, Brujo

Aparece en la segunda parte del juego.

## Animales

Todos los animales tienen dos características. Por una parte alguna peculiaridad física que permite al jugador hacer cosas que Xuhare no puede, y también tienen un elemento de magia asociado sobre el que pueden interactuar.

Perro, pajarito, arañas, lobos, ciervos, águilas, pájaros, conejos, osos, ardillas, castores...

Ejemplos en el primer acto:

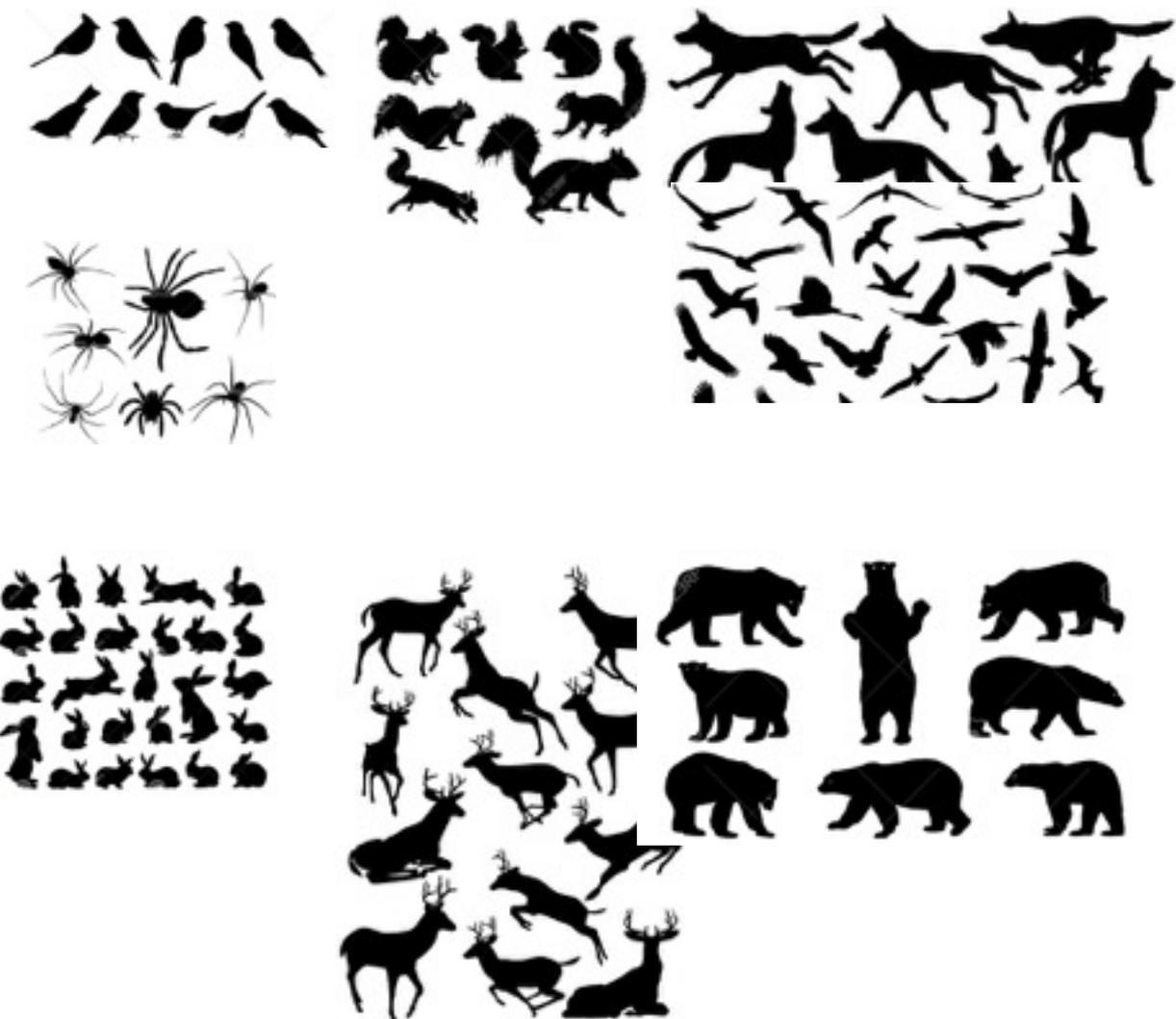
**Perro.** Es el primer animal que controla. De hecho el controlarlo es parte del tutorial. Es el perro perseguidor que se escapa y se lanza contra Xuhare.

Ella en última instancia se ve acorralada al encontrarse con un puente cuyo mecanismo de accionamiento se encuentra al otro lado y hay que hacer un salto que ella no llega.

Sale la secuencia de hechizo y si se consigue con el perro controlado se puede saltar y accionar el puente para que baje y pase Xuhare. El efecto de control en el tutorial no dura mucho, por lo que el jugador ha de mandar al perro al otro lado y volver a activar el mecanismo para subir el puente. Instantes después llegan los perseguidores al otro lado y se lamentan de que el puente esté subido, pues han de dar un rodeo. No entienden como ha podido pasar Xuhare. El perro ladra a su lado del puente.

Pajarito. Son los primeros animales que se controlan fuera del tutorial. Pueden volar a las ramas de los árboles para hacer caer cosas o picotear cuerdas y romperlas. Con ellos se pueden resolver puzzles que sin ellos son imposibles.

Como magia, tienen un trinar que genera una pequeña brisa/viento. Este viento puede llevar flores por la pantalla que ayudan a resolver puzzles o puede ayudar a Xuhare a hacer un salgo más largo. Generan 3 brisas que siguen un orden y una melodía. Para dar pie a dejar de controlar al animal y hacer saltos con Xuhare.



## Animación de personajes.

A 3/4 silueteados.

Modelos 2D con huesos y que respondan a la física de la gravedad, caídas,.. (como en "Limbo")

Los modelos 2D son utilizados para hacer las animaciones entre escena y escena, por lo que hay una versión de ellos con texturas y colores, luego ha alejarse la cámara pasa a gameplay y a verse en silueta.



# Referencias

## Limbo

<http://www.playdead.com/>

Obra maestra que define un género de videojuegos.



Limbo es un videojuego de lógica y plataformas. La trama describe las vivencias de un niño mientras busca a su hermana en un entorno siniestro.

- + Obra maestra.
- + Adaptación a interacción en iPad.
- + Puzzles. Minimalistas y efectivos.
- + Física del juego 2D.
- + Inmersión en el mundo Limbo.

- Historia (que no desarrollo del juego).

## Nihilumbra

<http://beautifungames.com/>



Nihilumbra es un videojuego de lógica y plataformas de BeautiFun Games.



- + Estética general y del personaje.
- + Mecánicas de los colores.
- + Historia, ambientación.
- + Puzzles con checkpoints, aunque pudieran ser más complejos.
- + Sonido del juego.
- + CutScenes.

- Parallax antiguo, se le podría sacar más partido.
- Estética de 8 bits, poco definida.
- Efectos.
- Controles en iPad.
- Mayor profundidad y dificultad de puzzles.

## Estéticamente Hollow Knight

<http://hollowknight.com/>

<https://youtu.be/nSPJXIYJENE>

<http://store.steampowered.com/app/367520>



## Light Fall

<http://bishopgames.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=GCj5w7ruzdk>

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=spanish&id=393891302>



*(juego demasiado rápido en su acción)*