

QSL

HISTORIA

A fines de la década de 1990 / comienzos de la década de 2000, y luego de un proceso que llevaba años no solo anticipándose sino demostrándose, el Sol ha entrado en una fase de expansión prematura: su órbita se alteró tras una tormenta gravitacional desconocida. Las temperaturas en la Tierra superan los 50 °C: los polos comienzan a derretirse a gran velocidad, los niveles del mar suben y las zonas ecuatoriales se convierten en desiertos ardientes.

Mientras la superficie se quema y la vida silvestre, en un gran porcentaje, desaparece o muta, un hombre de unos 40 años sobrevive en secreto bajo tierra, tratando de preservar conocimientos, animales, vegetales y tecnología de los últimos momentos antes del colapso.

Ante la irrupción de una no muy clara voz humana en su sistema de radio para radioaficionados, el protagonista decide tomar ese mensaje como disparador para salir a la aventura en lo que queda del Planeta en busca de (ese) contacto humano, con un walkie-talkie, un cuaderno de anotaciones y una llave inglesa como únicos compañeros de travesía.

GÉNERO

QSL será, preferentemente, un videojuego de acción con rasgos de plataformeo que incluirá la resolución de laberintos y/o puzzles. Será un entorno lineal, con poca exploración de ser el caso.

MECÁNICAS

El protagonista atravesará los diferentes niveles sorteando los rayos del Sol al pisar, en lo posible, solamente por las sombras, mismas que se irán superponiendo según los diferentes objetos que las provocan. En caso de ser alcanzado por la luz, la vitalidad del personaje disminuirá.

El tiempo de resolución de los laberintos o niveles es clave: las sombras van a ir cambiando de lugar por la posición del sol (el cual, como en la realidad, se mueve de este a oeste

pasando por el norte; ver apartado CAPÍTULOS / NIVELES) y la dificultad aumentará.

PERSONAJES

NN:

Es el único personaje de **QSL**, un hombre de unos 40 años, flaco no atlético que se encuentra solo bajo tierra mientras en la superficie se perpetua el apocalipsis.

HUD / POWER-UPS

Hay dos opciones de juego. Una de ellas debe ser la canónica:

- **OPCIÓN 1:** Sin manera de recuperar vitalidad durante el juego. La barra de vida se restablece solamente al 100% al completar cada uno de los capítulos. A lo largo y ancho de los niveles no habrá power-ups ni crafteo ni farneo ni looteo. Al morir, se vuelve a empezar desde el comienzo del nivel, con la cantidad de vitalidad con la que el protagonista se encontraba.
- **OPCIÓN 2:** Se recupera la vitalidad looteando agua o algún otro ítem. Más allá de esto, la barra de vida vuelve al 100% tras completar una fase. Al morir, se vuelve a empezar desde el comienzo del nivel, con la cantidad de vitalidad con la que el protagonista se encontraba.

Sinceramente, me parece más interesante la OPCIÓN 1.

ENEMIGOS

QSL tendrá pocos enemigos más allá de la sombra:

- Seres humanos que viven en las sombras
- Animales que viven o no en las sombras

Como se dijo arriba, su única arma será una llave inglesa con la que golpeará a seres humanos y animales. El jugador decidirá si los elimina o no: si lo hace, no habrá posibilidad que lo persigan, aunque eso llevará a que pierda tiempo. Es una decisión del videojugador tomar el riesgo de perder tiempo o de ser acechado.

JEFES

No hay jefes finales luego de terminar cada escenario.

CAPÍTULOS / NIVELES

QSL poseerá, en principio, 7 capítulos. A saber:

- El vecindario
- La gran ciudad
- El edificio
- El campo
- El río
- El pantano
- Las montañas

Todos los capítulos tendrán 4 niveles. Cada nivel deberá realizarse en menos de 240 segundos. Y es que cada segundo representa un minuto en la vida real. Si se multiplican esos 240 segundos por 4 veces, el total da 960 segundos, los cuales dividido 60 da 16: o sea, y llevando la lógica 1 segundo = 1 minuto, ese 16 representaría la cantidad de horas que generalmente hay sol.

Volviendo a lo expuesto arriba, de los 4 niveles de cada capítulo el primero y el último son aparentemente los más fáciles por la cantidad de sombra que se proyecta sobre el suelo: sin embargo, los obstáculos vivos que se pueden llegar a cruzar son el problema. Los niveles del medio, todo lo contrario: su dificultad se encuentra en la poca cantidad de sombra que se hace presente.

TUTORIALES

QSL no tendrá tutoriales constantes sino recomendaciones o anticipos de cómo moverse, actuar o resolver según lo que el protagonista lea en un cuaderno de anotaciones parciales ya mencionado, mismo que le dejó su madre, y que leerá todas las noches a la luz de una fogata ni bien finalice cada fase. Esto lleva a que el videojugador sortee los obstáculos físicos de una manera intuitiva o de prueba / error.

VISTA

QSL tendrá dos tipos de vistas:

- En el preludio y en las cinemáticas, la vista será como la de un juego de plataformas de desplazamiento lateral. (Ej. **SUPER MARIO WORLD**)

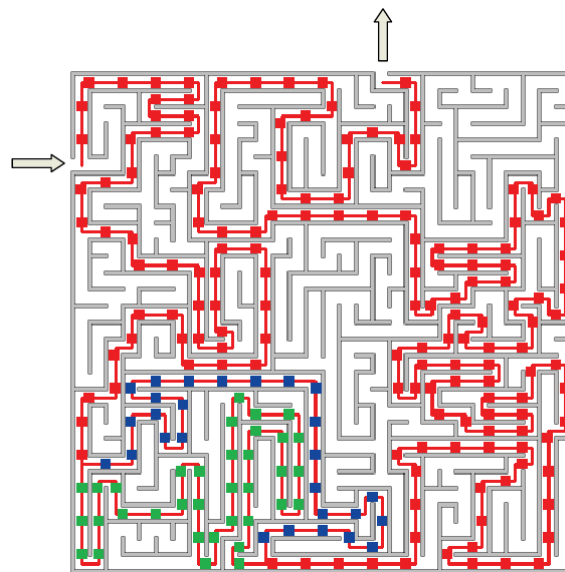
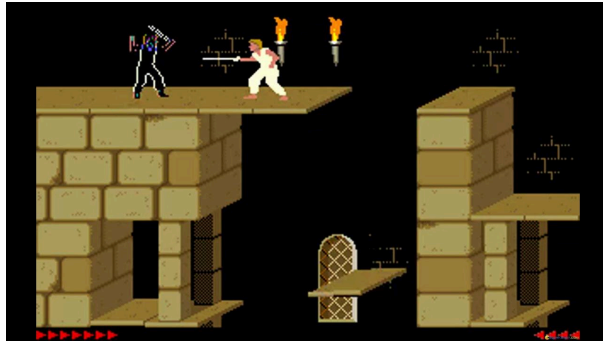


- Durante la jugabilidad, la vista será de arriba hacia abajo o, mejor dicho, cenital: la cámara se coloca en una posición elevada sobre el mundo del juego con una vista un tanto acotada. (Ej. **HOTLINE MIAMI**)



MAPEADO

Como homenaje a los videojuegos **PRINCE OF PERSIA** y **OUT RUN**, QSL poseerá un mapeado laberíntico pero con diferentes soluciones: la manera de llegar de un punto de salida A al punto de llegada B puede derivar de distintas elecciones del jugador, mismas que harán que el tiempo y la dificultad para resolver el acertijo físico sea mayor o menor. Esto último influirá en cuanto a la cantidad de información que el jugador obtendrá en las cinemáticas: cuanto más rápido solucione el enredo, más pistas obtendrá para avanzar en el próximo nivel.



ARTE

El arte de los gráficos serán, preferentemente, de 8 o 16 bits como todos los ejemplos ya expuestos.