

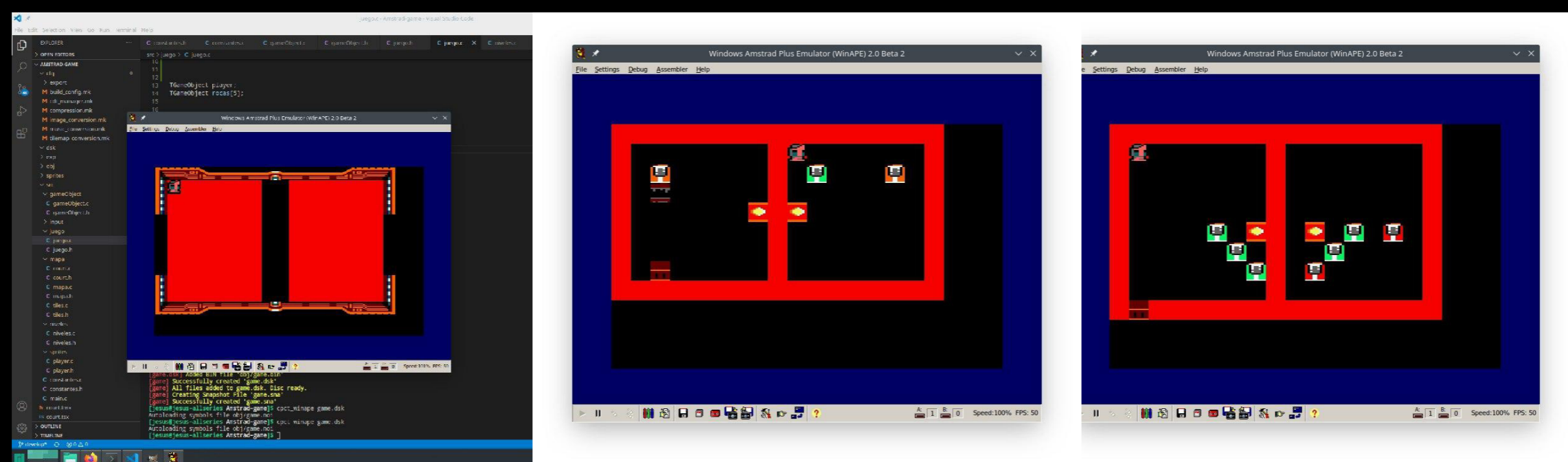
MAKING OF

LA PRIMERA DECISIÓN TOMADA FUE EL GÉNERO. DECIDIMOS HACER UN JUEGO DE PUZZLES. PARECÍA UN CAMINO SENCILLO. NINGUNO LO ES.

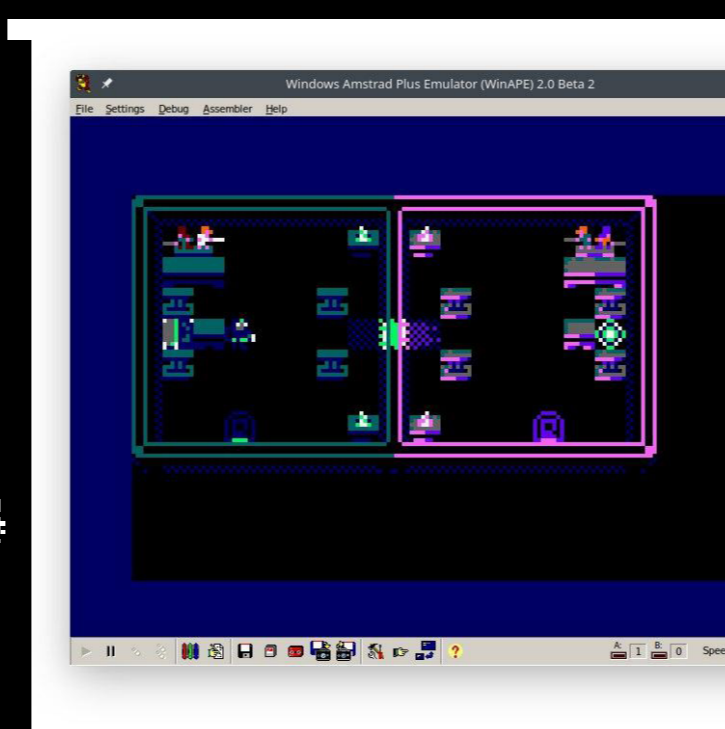
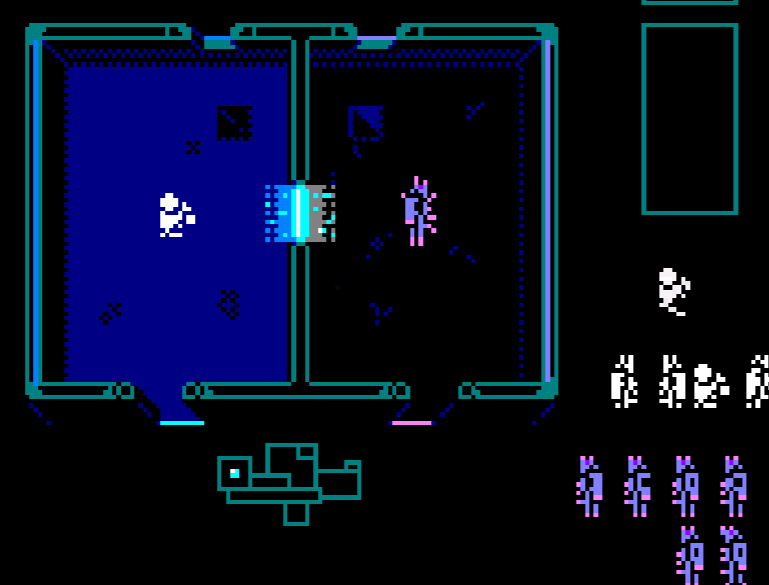
TOMAMOS REFERENTES DE JUEGOS TANTO ACTUALES COMO DE LOS AÑOS 80 Y 90. "LOLO'S ADVENTURE" DE NINTENDO Y "BABA IS YOU" ACTUAL, HAN SIDO LAS INFLUENCIAS MÁS DIRECTAS.

DESDE EL PRINCIPIO QUISIMOS IMPLEMENTAR UN GAMEPLAY DIFERENTE. DE AHÍ SURGÍA LA IDEA DE CONSEGUIR DESARROLLAR MOVIMIENTOS CONECTADOS ENTRE DIFERENTES ELEMENTOS, LA SIMETRÍA (LUZ A ZUL ES UN PALÍNDROMO QUE SE LEE IGUAL EN AMBAS DIRECCIONES), LA HISTORIA BASADA EN LAS TEORÍAS DE LOS MULTIVERSOS Y SUS CUESTIONES COMO EL CAMBIO DE LAS LEYES FÍSICAS PERO A LA VEZ CONECTADAS, ENTRE DIFERENTES MUNDOS.

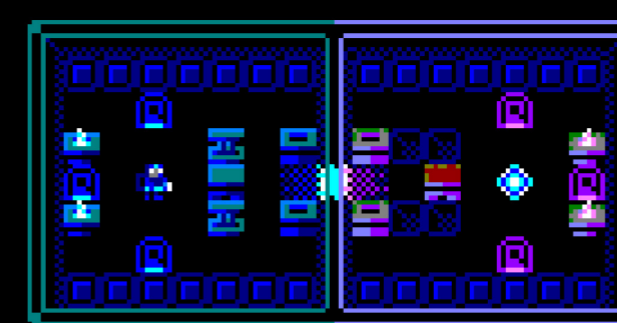
A PARTIR DE AQUÍ, EN CUESTIONES TÉCNICAS SIEMPRE HA ESTADO PRESENTE EL LÍMITE DE MEMORIA, SIENDO EN ALGUNOS MOMENTOS EL MAYOR DE LOS RETOS A SOLUCIONAR. POR OTRA PARTE EL DISEÑO DE CADA NIVEL SUPONE TAMBIÉN UN DESAFÍO, DONDE PUDIMOS APRENDER DE EXPLICACIONES TEÓRICAS DE REFERENTES DEL GÉNERO COMO JONATHAN BLOW (BRAID Y THE WITNESS).



HABITACION 1



LEVEL_02 THE CORRIDOR



EVOLUCIÓN GRÁFICA DEL JUEGO

HA SIDO PROGRAMADO EN C, SIENDO EL PRIMER JUEGO DESARROLLADO EXCLUSIVAMENTE PARA ESE LENGUAJE QUE HACEMOS. CADA PARTE DEL GAMEPLAY HA SIDO TODO UN RETO. NOS PUSIMOS COMO OBJETIVO DESDE EL PRINCIPIO INTENTAR ROMPER LAS BARRERAS DE LOS JUEGOS DE LOS 80, AÑADIENDO CARACTERÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS COMO LA LIBERTAD EN LA ELECCIÓN DE NIVELES, LA EXPLORACIÓN LIBRE, RESOLUCIÓN MÚLTIPLE O CIERTO COMPONENTE NARRATIVO. AUNQUE QUEDARON MUCHAS COSAS POR EL CAMINO, EL RESULTADO ES INTERESANTE Y EL APRENDIZAJE TANTO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS COMO EN SU DESARROLLO TÉCNICO HA SIDO MUY ALTO.