

LA BECARIA DEL MAGO

INTRODUCCIÓN

“La becaria del mago” esta destinado inicialmente para las plataformas de PC y consolas. El jugador controla un mago llamado Basilian, que tiene que mantener su torre de hechicería para que no se caiga. Pero por desgracia, ese mismo día tendrá que ser tutor de una becaria maga llamada Aurea, quien, con sus buenas intenciones para aprender, da resultados peligrosos para el mago y para ella. Por lo que Basilian deberá preocuparse tanto de que no se caiga la torre como buscar por las diferentes habitaciones para salvar a la becaria.

“La becaria del mago” es un videojuego de humor, exploración y contrarreloj. En 2D con estilo animado cartoon, estilo fantasía medieval. El concepto que quiero transmitir es mezclar entre la diversión y estrés al jugador, ya que mientras hay momentos cómicos, se debe dar prisa para ayudar a la becaria.

Esta destinado para jugadores que les guste la memorización (Habitaciones), exploración y correr antes de sufrir las consecuencias.

La monetización será de pago único, tiene una duración media de 45 minutos si se llega hasta el final. Pero siendo rejuable y diferente cada partida. El videojuego aún no está destinado para móviles por su jugabilidad, aunque no se descarta en caso de que el proyecto salga con buenos fines.

STORYLINE

En el reino de "Magikistán, y lo que diga el Rey", la torre de hechiceros alta como el cielo, esta repleta de salas y habitaciones de diversas funciones. En la sala principal, esta el mago Basilian, que desgraciadamente, sus compañeros no están por vacaciones. Su principal objetivo es evitar que el "Espíritu" (Un hada que usa magia para construir) no salga de la jaula mágica. Ya que Espíritu es usado para mantener la torre de magos y que no se caiga gracias a su peculiar energía.

Basilian empieza a estresarse, tener que mantener vigilado al espíritu mientras atiende alguna que otra tarea por la falta de compañeros. Pero a veces conversa con el espíritu de muchos temas para matar el aburrimiento.

En un momento de la mañana. Se oye el timbre de la entrada de la torre. Basilian corre hacia la puerta y abre.

Aparecen dos personas, un guardia real y una chica joven llamada Aurea, expresando una sonrisa macabra y una mirada llena de ilusión. El guardia real saca una carta de la realeza de forma dificultosa por sus manoplas armadas, es por ello que Basilian se desespera en que cuanto mas tarde pase el tiempo sin vigilar al espíritu, más fácil podrá salir de la jaula y derrumbarse toda la torre. El guardia al final lo abre y empieza a leer.

La carta comunica que Aurea ha tenido grandes expectativas en las partes teóricas de la escuela de magos, por lo que mismamente el Rey decide que Aurea tenga un periodo de prueba de un día en la torre de hechiceros para aprender el oficio.

Basilian, desesperado por aquel mensaje, se enfada con el guardia y pide aplazar esas prácticas de la becaria. Pero el guardia se enfada, advirtiéndole que estamos en el reino donde se hace lo que dice el Rey.

Cuando el guardia se marcha, Basilian sin saludar a Aurea, la recoge dentro de la torre. La advierte de que no toque nada y que este al lado de él. Sin embargo, Aurea transmite que esta enamorada de la magia y que le gustaría aprender para ser una gran trabajadora. Pero Basilian niega el deseo de Aurea y la obliga a quedarse quieta, explicándola que ahora no es tiempo para enseñar.

En un momento, Basilian habla con el espíritu sobre la nueva aprendiz de la torre. A lo que se da cuenta minutos después que Aurea se ha escapado.

(Es entonces cuando Basilian durante todo el día, deberá explorar las salas y habitaciones para rescatar a la becaria. Aurea, motivada a aprender, experimentar objetos y criaturas, puede llegar a ser un evento peligroso: En una, hay varias pociones que la joven ingiere y se transforma en pollo, por lo que Basilian deberá pillar el pollo y volverla a la normalidad. Todo lo anterior de forma apresurada, porque tendrá que regresar lo antes posible a la jaula para repararla y que no sufra la torre. Otros ejemplos serían: Aurea entra en la sala de mascotas, abriendo algunas jaulas para acariciar animales hasta llegar a abrir la de un dragón; O que Aurea rompa un jarrón mágico que hace llenar toda la sala de agua, pidiendo ayuda a Basilian para que la rescate... Así sucesivamente una serie de catastróficas desdichas).

Con el paso del tiempo, Basilian con gran esfuerzo en controlar la torre y cuidar de la becaria, se siente mal por la manera de educar malamente a la chica.

En cambio, Aurea está aprendiendo mediante fracasos, por lo que cada vez, esta fallando menos los experimentos mientras avanza la historia.

Pronto Basilian y Aurea empiezan a tener una mejor relación.

Llegando al final del periodo de prueba. Basilian admite que ha sido un mal tutor por intentar que Aurea la desmotiva y que no haga nada, mientras que ella admite su locura por experimentar todo lo que le rodea y perjudicar a Basilian, pero que también niega que él sea un mal tutor, ya que la enseñó que es lo que no hay que hacer.

Es entonces cuando el guardia regresa a la torre, preguntando su bienestar de la chica al terminar su día como becaria. Y después pregunta a Basilian si quiere que la becaria siga en la torre.

Basilian mira con reojo a Aurea, con una gran sonrisa esperando una respuesta positiva. Entonces Basilian decide que se quede Aurea a trabajar en la torre de magos. Aurea estalla de alegría y le da un abrazo a Basilian. Basilian reacciona con felicidad... y duda.

Características destacadas

- 45 minutos de puro estrés cómico
- Partidas rejugables y aleatorias
- Diferentes retos de jugabilidad cada habitación.
- Rompecabezas y exploración.
- Animación fantástica y trasfondo cómico.

Competencia y estudio del mercado

“La becaria del mago” es una mezcla de ciertos géneros, haciendo que sea peculiar y poco común, como simple. Aunque no haya tanta demanda en cuanto a juegos que usen contrarreloj, si que es innegable que cada vez sea más popular los juegos rogue-like (Aunque “La becaria del mago” no es un rogue-like parecido a otros conocidos)

Los juegos que se acercan mucho a “La becaria del mago” por su azar, exploración y contrarreloj son:

- **Night of consumers** de Germfood por memorizar las zonas para interactuar con rapidez. (Popular por streamers) No tiene nota media por parte de la prensa.
- **Saga Five nights at freddy's** de Scott Cawthon por aprender las salas y supervivencia. Su primer videjuego y destacado de la saga tiene una nota media de 7.8 en metacritic.
- **Enter the gungeon** de Dogde Roll por su parecida estética animada, su rogue-like y dificultad. Tiene una nota media de 8.4 en metacritic.
- **Unepic** de @unepic_fran por su jugabilidad y estética de fantasía animada. Tiene una nota media de 6.8 en metacritic, aunque tiene un 8.3 por usuarios.

Ideas y referencias

La becaria del mago tiene un estilo artístico inspirados en la serie de "My Little Pony: Friendship is magic" (Concretamente en su película del 2017). Una serie creada por Lauren Faust, animadora y guionista de varias series de Cartoon Network Studios y Hasbro. Esta estética se adapta bien para el humor absurdo y el presupuesto que conlleva hacer el proyecto.

