

Strange Tides

Gonzalo Rodríguez Romero

Índice

1. Introducción	3
1.1 Concepto de juego	3
1.2 Características principales	3
1.3 Referencias	3
1.4 Jugabilidad.....	3
1.5 Narrativa.....	4
1.6 Estilo visual	4
1.7 Alcance y público objetivo.....	4
2. Mecánicas de juego.....	5
2.1 Gameplay	5
2.2 Libertad de movimiento	6
2.3 Combate	6
2.4 Inventario	7
2.5 Exploración y Navegación	8
2.6 Batalla Naval.....	9
2.7 La Tripulación.....	10
2.8 Enemigos	12
2.9 Tipos de Isla	13
3. Narrativa	14
4. Sistema de Progresión.....	17
4.1 Dificultad e Intensidad	18
5. Interfaz	19
6. Arte y ambientación.....	19

1. Introducción

1.1 Concepto de juego

"Strange Tides" es un videojuego de acción, combate y exploración en tercera persona desarrollado para PC. Ambientado en un mundo pirata lleno de misterios y peligros, los jugadores tomarán el control de Ethan Drake, un capitán pirata carismático y astuto, que, junto con su tripulación de mercenarios, se embarca en una serie de aventuras épicas en busca de tesoros, redención y supervivencia.

1.2 Características principales

Combate dinámico: Inspirado en los juegos tipo Souls, con un enfoque en la precisión y la estrategia.

- Mundo abierto: Libertad para explorar tanto por tierra como por mar, con una estructura no lineal.
- Narrativa envolvente: Una historia rica y cautivadora que combina acción, humor y elementos sobrenaturales.
- Sistema de progresión: Mejora de habilidades y equipo a medida que los jugadores avanzan.
- Ambientación pirata: Un entorno detallado y lleno de vida, con islas exóticas, fortalezas y océanos vastos.
- Batallas navales: Combates en el mar con estrategias y tácticas propias.
- Tripulación diversa: Personajes secundarios únicos con habilidades y personalidades propias.

1.3 Referencias

"Strange Tides" se inspira en varias obras de ficción y videojuegos, entre ellas:

- Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto: Influencia en la atmósfera y los elementos sobrenaturales.
- Dark Souls: Sistema de combate desafiante y enfoque en la precisión.
- Assassin's Creed IV: Black Flag: Exploración y combate naval.
- The Legend of Zelda: Wind Waker: Estilo visual y exploración marítima.

1.4 Jugabilidad

Los jugadores asumirán el rol de Ethan Drake, liderando a su tripulación en misiones de saqueo, combates intensos y exploración de islas misteriosas. El sistema de combate requerirá habilidades estratégicas y reflejos rápidos, mientras que la navegación permitirá descubrir nuevas tierras y enfrentarse a enemigos en el mar.

1.5 Narrativa

La historia de "Strange Tides" se desarrolla en el siglo XVIII, durante la edad dorada de la piratería. Los océanos están dominados por imperios europeos, siendo los ingleses una de las principales fuerzas navales.

Ethan Drake y su tripulación de mercenarios navegan a bordo del "Revenant", aceptando encargos peligrosos y robos audaces para sobrevivir y prosperar. La aventura comienza cuando Ethan es traicionado por el capitán de las casacas rojas, Nathaniel Morgan, durante una misión para robar la legendaria espada "Corazón de la Tempestad". Ethan es capturado y condenado a la horca, pero un amuleto robado del temido Capitán Sombra lo salva de la muerte, aunque lo maldice a una descomposición lenta y dolorosa.

Para encontrar una cura, Ethan debe desentrañar los secretos del amuleto y enfrentarse a criaturas sobrenaturales, enemigos poderosos y las propias casacas rojas. Con un tono que mezcla acción, humor y elementos sobrenaturales, la narrativa guiará a los jugadores a través de un mundo lleno de peligros y descubrimientos.

1.6 Estilo visual

El estilo visual de "Strange Tides" combina elementos sencillos con toques caricaturescos, buscando un equilibrio entre la épica de las aventuras piratas y un tono accesible y divertido. Los colores serán vivos y el estilo será low poly.

1.7 Alcance y público objetivo

"Strange Tides" está dirigido a jugadores que disfrutan de los juegos de acción y aventura, especialmente aquellos interesados en temáticas piratas y combates desafiantes. Aunque el juego tiene un enfoque en la profundidad y la estrategia, está diseñado para ser accesible a jugadores más jóvenes, incluyendo aquellos que buscan una experiencia de combate similar a la de Dark Souls, pero sin la característica dificultad tan marcada.

El público objetivo abarca desde adolescentes hasta adultos jóvenes, ofreciendo una experiencia tanto para jugadores casuales como para los más dedicados. "Strange Tides" promete ser un atractivo reclamo para los jugadores que desean vivir una aventura pirata épica sin renunciar a la diversión y al humor.

2. Mecánicas de juego

En esta sección se detallarán las mecánicas fundamentales que definen la jugabilidad de "Strange Tides". Este juego se construye sobre pilares de combate estratégico, exploración profunda y una experiencia de navegación inmersiva, ofreciendo a los jugadores una mezcla única de acción, aventura y humor en un mundo pirata expansivo. A continuación, se desglosan los elementos clave que conforman el gameplay y las interacciones dentro del juego.

2.1 Gameplay

"Strange Tides" ofrece una experiencia de juego inmersiva y dinámica que combina exploración, combate estratégico y una narrativa ambiental rica. Al iniciar el juego, los jugadores se sumergen en un vasto mundo abierto, lleno de islas exóticas, ciudades portuarias y peligros ocultos tanto en tierra como en el mar. La sensación de libertad es constante, permitiendo a los jugadores elegir su propio camino y abordar misiones y desafíos a su propio ritmo.

Explorar el mundo de "Strange Tides" es una aventura en sí misma. Los jugadores navegan por grandes océanos en su barco, el "Revenant", descubriendo nuevas tierras, enfrentándose a tormentas y encontrando enemigos y aliados en el camino. En tierra, la exploración se vuelve más íntima y detallada, con selvas densas, ruinas misteriosas y ciudades vibrantes esperando ser descubiertas.

El combate es una parte esencial de la experiencia. Inspirado en los juegos tipo Souls, el sistema de combate requiere precisión, tiempo y estrategia. Los jugadores deben aprender a bloquear, esquivar y contraatacar eficazmente, enfrentándose a una variedad de enemigos con diferentes patrones de ataque y niveles de dificultad. Cada encuentro es una prueba de habilidad y paciencia, donde la preparación y el conocimiento del enemigo son claves para la victoria.

"Strange Tides" se despliega a través de la exploración y la interacción con el entorno. Los jugadores descubrirán fragmentos de la historia y pistas sobre la maldición de Ethan a medida que exploran, creando una experiencia de descubrimiento continuo. Encuentros aleatorios y misiones secundarias enriquecen la trama, proporcionando contexto y profundidad al mundo del juego.

El equilibrio en la dificultad está cuidadosamente ajustado para asegurar que el juego sea desafiante pero justo, ofreciendo una progresión satisfactoria sin llegar a ser frustrante. Los jugadores sentirán una constante sensación de logro y avance, ya sea mejorando sus habilidades en combate, descubriendo nuevos lugares o desentrañando los misterios de la narrativa.

El juego promete una experiencia de juego rica y variada, donde la combinación de exploración, combate estratégico y narrativa ambiental mantiene a los jugadores inmersos y comprometidos en el emocionante mundo de los piratas.

2.2 Libertad de movimiento

En "Strange Tides", la libertad de movimiento es un elemento fundamental de la experiencia de juego. Los jugadores deben sentir que tienen total libertad para explorar y moverse por el mundo abierto, tanto en tierra como en el mar.

Aunque existen limitaciones específicas que pueden restringir temporalmente el acceso a ciertas islas o zonas, estas no se presentan como barreras insuperables. En su lugar, los jugadores pueden necesitar obtener ciertos objetos, habilidades o cumplir con condiciones particulares para facilitar su progreso. Esto fomenta la exploración y la resolución de problemas, permitiendo que los jugadores descubran y desvelen nuevas áreas a su propio ritmo.

Por ejemplo, una isla puede parecer inaccesible debido a una fortaleza custodiada por enemigos formidables. El jugador puede optar por buscar un ítem especial o mejorar sus habilidades antes de intentar superar este desafío. Sin embargo, para aquellos que buscan un reto adicional, siempre existe la posibilidad de intentar pasar la zona sin estos beneficios, aunque esto pueda resultar extremadamente difícil.

Esta filosofía de diseño asegura que el jugador nunca se sienta completamente bloqueado. Incluso las zonas más difíciles pueden ser abordadas con ingenio y habilidad, proporcionando una sensación constante de libertad y autonomía en la exploración del vasto mundo de "Strange Tides".

2.3 Combate

En "Strange Tides", el combate es una parte fundamental de la experiencia de juego, inspirado en el estilo de los juegos tipo Souls, pero con un enfoque mayor en el timing que en la precisión. Los jugadores deberán dominar el tiempo de sus ataques, bloqueos y esquivas para enfrentar a diversos enemigos en combates desafiantes y estratégicos.

Características del Combate

Ataques Básicos y Combos: Los jugadores tendrán acceso a un ataque básico y la capacidad de realizar combos. Estos combos permiten encadenar varios golpes consecutivos, proporcionando una mayor flexibilidad y opciones estratégicas en combate.

Dominio de la Stamina: La gestión de la stamina es crucial. Cada acción de combate, ya sea un ataque, bloqueo o esquiva, consumirá stamina. Los jugadores deben vigilar su barra de stamina y gestionar sus acciones para evitar quedar expuestos y vulnerables.

Armas de Melee: El núcleo del combate se centra en el uso de espadas y otras armas blancas. El dominio de estas armas y el timing de los ataques son esenciales para derrotar a los enemigos de manera efectiva.

Armas de Fuego: Además de las armas blancas, los jugadores tendrán acceso a armas de fuego, que funcionan principalmente como elementos disuasorios. Estas armas pueden aturdir a los enemigos o eliminarlos de un solo golpe, dependiendo del tipo de arma. Sin embargo, su uso es limitado y está diseñado para complementar el combate melee, no para reemplazarlo.

Bloqueo y Esquiva: Los jugadores pueden bloquear ataques entrantes y esquivar para evitar daños. El timing es crucial para estos movimientos defensivos, y un bloqueo o esquiva bien sincronizado puede cambiar el rumbo de un combate.

Sistema de Fijación de Enemigos: "Strange Tides" implementa un sistema de fijación de enemigos (target lock) que permite a los jugadores concentrarse en un enemigo específico durante el combate. Al fijar un objetivo, los movimientos y ataques del jugador se centran en ese enemigo, proporcionando una mayor precisión en las batallas. Los jugadores pueden cambiar rápidamente entre enemigos, lo que es esencial en enfrentamientos con múltiples oponentes. Este sistema ayuda a mantener la cámara y el enfoque del jugador en el objetivo seleccionado, mejorando la experiencia de combate en situaciones dinámicas y complejas.

El sistema de combate en "Strange Tides" está diseñado para ser accesible pero desafiante, recompensando a los jugadores que dominen el timing de sus acciones y utilicen de manera efectiva tanto sus armas blancas como de fuego. Con un enfoque en la estrategia y la gestión de recursos, los combates ofrecerán una experiencia intensa y satisfactoria.

2.4 Inventario

El sistema de inventario en "Strange Tides" está diseñado para ser funcional y eficiente, permitiendo a los jugadores almacenar y gestionar diversos tipos de objetos necesarios para su aventura. Este sistema de inventario se divide en dos componentes principales: el inventario personal del jugador y el inventario del barco.

Inventario Personal

El inventario personal del jugador permite almacenar una variedad de objetos, tales como armas, curas, y objetos interactivables. Cada objeto ocupa un espacio en el inventario, y el tamaño del objeto determina cuánto espacio ocupa. Por ejemplo, una espada puede ocupar más espacio que una poción curativa. Esto obliga a los jugadores a gestionar cuidadosamente su inventario, priorizando los objetos más importantes para su aventura.

Inventario del Barco

El barco del jugador, el "Revenant", no solo sirve como medio de transporte para moverse de isla en isla, sino que también actúa como un almacén móvil. El inventario del barco permite almacenar una mayor cantidad de objetos que el inventario personal, proporcionando un espacio adicional crucial para objetos grandes o para

acumular recursos y tesoros recolectados durante las expediciones. Los jugadores pueden transferir objetos entre su inventario personal y el inventario del barco según lo necesiten, facilitando una gestión estratégica de los recursos.

Gestión del Inventario

- **Espacio Limitado:** Tanto el inventario personal como el del barco tienen un espacio limitado, lo que requiere una gestión cuidadosa de los recursos. Los jugadores deben decidir qué objetos llevar consigo y cuáles almacenar en el barco.
- **Transferencia de Objetos:** Los jugadores pueden transferir objetos entre su inventario personal y el inventario del barco en cualquier momento, siempre y cuando estén a bordo del "Revenant". Esto permite una mayor flexibilidad en la gestión de los recursos y la preparación para futuras expediciones.
- **Organización:** El sistema de inventario está diseñado para ser intuitivo y fácil de usar, con categorías y filtros que ayudan a los jugadores a organizar y encontrar rápidamente los objetos que necesitan.

El sistema de inventario en "Strange Tides" está diseñado para proporcionar a los jugadores las herramientas necesarias para gestionar eficazmente sus recursos y prepararse para los desafíos que enfrentan en su aventura pirata.

2.5 Exploración y Navegación

La exploración y la navegación son elementos fundamentales en "Strange Tides", proporcionando una experiencia rica y envolvente que refleja la esencia de la vida pirata. Dado que el juego no sigue un desarrollo lineal, los jugadores deberán explorar y buscar la mejor ruta o la que más les convenga para desentrañar la historia del juego.

Exploración

- **Mundo Abierto:** Los jugadores tienen la libertad de explorar un vasto mundo abierto compuesto por diversas islas, cada una con sus propios secretos, misterios y desafíos. La exploración es esencial para descubrir nuevas áreas, obtener recursos y encontrar pistas que avancen la narrativa.
- **Rutas Personalizadas:** Sin una ruta fija, los jugadores pueden elegir su propio camino, lo que fomenta la rejugarabilidad y la personalización de la experiencia. Cada isla ofrece diferentes peligros y recompensas, incentivando a los jugadores a explorar cada rincón del mapa.
- **Descubrimientos:** A medida que los jugadores exploran, encontrarán tesoros escondidos, mapas antiguos y reliquias que revelan fragmentos de la historia del juego y guían a nuevos territorios por descubrir.

Navegación

- **Simplificación del Manejo del Barco:** La navegación en "Strange Tides" se ha simplificado para centrarse en la orientación. El manejo del barco es intuitivo, permitiendo a los jugadores concentrarse en navegar y explorar en lugar de lidiar con controles complejos.
- **Orientación y Cartografía:** Los jugadores deben usar el mapa y la brújula para guiarse hacia su destino. La orientación es un pilar fundamental, y la habilidad para leer las estrellas y los puntos de referencia naturales será crucial para la navegación exitosa.
- **Estado del Barco:** El rendimiento del barco depende de su estado. Los jugadores pueden reparar y mejorar el barco en astilleros ubicados en las islas. Un barco en buen estado navegará más rápido y será más resistente a los daños.
- **Navegación Celestial:** Además del mapa y la brújula, los jugadores pueden orientarse utilizando el cielo nocturno. Las estrellas están representadas de manera precisa, proporcionando puntos de referencia adicionales para la navegación.

La dificultad de la navegación en "Strange Tides" no reside en el manejo del barco, sino en la capacidad del jugador para orientarse y planificar su ruta. El clima y las condiciones del mar también pueden afectar la navegación, creando un entorno dinámico que requiere atención constante.

2.6 Batalla Naval

Las batallas navales están diseñadas para ser sencillas de utilizar, permitiendo que el enfoque principal recaiga en el posicionamiento estratégico y la táctica. El objetivo es crear una experiencia de combate naval que sea accesible y profundamente estratégica, ofreciendo a los jugadores un desafío emocionante y satisfactorio.

Estrategia y Posicionamiento

La clave para el éxito en las batallas navales es el posicionamiento de los barcos. Los jugadores deben maniobrar su barco para colocarse en una posición ventajosa desde la cual puedan disparar sus cañones eficazmente mientras evitan ser un blanco fácil para el enemigo. El entorno y las condiciones del mar también jugarán un papel importante en la estrategia, ofreciendo oportunidades y desafíos adicionales.

Tipos de Ataque

- **Ataque Ligero:** Este ataque utiliza menos cañones y causa menos daño, pero también consume menos munición y tiene un tiempo de recarga más rápido. Es ideal para mantener una presión constante sobre el enemigo y para situaciones donde la munición es limitada.
- **Ataque Pesado:** Este ataque utiliza más cañones, causando un daño significativamente mayor. Sin embargo, consume más munición y tiene un tiempo de recarga más largo. Es efectivo para infligir grandes cantidades de daño en momentos cruciales, pero requiere una gestión cuidadosa de los recursos.

Abordajes

Una característica distintiva de las batallas navales es la capacidad de abordar barcos enemigos. Cuando los barcos están lo suficientemente cerca, el jugador, como capitán, puede ordenar un abordaje. Esto cambia la vista a la cámara básica del jugador y habilitando lianas en el barco para permitir a la tripulación impulsarse hacia el barco enemigo.

Los abordajes son arriesgados ya que exponen al jugador y su tripulación al enemigo de cerca. Sin embargo, la recompensa es mayor, ya que los botines obtenidos al abordar un barco son más valiosos que los de un barco hundido. Esto simula la captura intacta del tesoro del barco enemigo.

Estado del Barco y Munición

El estado del barco es crucial para su rendimiento en batalla. Los jugadores pueden reparar y mejorar su barco en astilleros localizados en diversas islas. Un barco en buen estado navegará mejor y resistirá más daño en combate.

La cantidad de munición disponible es otro factor crítico. Los jugadores pueden comprar munición en los astilleros, y deben gestionar cuidadosamente su uso durante las batallas para evitar quedarse sin recursos en momentos críticos.

2.7 La Tripulación

El "Revenant" sería un simple barco si no contara con su tripulación, es por esto que a continuación, presentamos al equipo que acompaña a Ethan Drake en sus épicas aventuras.

Ethan Drake

Ethan es el carismático y astuto capitán del "Revenant". Con una mente rápida y un ingenio afilado, siempre tiene una respuesta sarcástica lista y una solución improvisada para cada problema. Su naturaleza impredecible y su capacidad para salir de situaciones imposibles hacen que sea respetado y temido tanto por su tripulación como por sus enemigos. Aunque parece despreocupado, Ethan tiene un fuerte sentido de lealtad hacia su equipo y siempre pone su seguridad por encima de todo.

Bartholomew "Bart" Mason

Bart es el navegante del "Revenant" y el cerebro detrás de las rutas estratégicas del barco. Calmado y meticulado, siempre analiza cada situación antes de actuar. Su vasto conocimiento del mar y su habilidad para leer las estrellas lo convierten en una pieza clave para las expediciones del equipo. Bart es el tipo de persona que siempre tiene un plan y una alternativa, asegurándose de que el "Revenant" nunca se pierda en los vastos océanos.

Isabel "Izzy" Vane

Izzy es la artillera del "Revenant", responsable de los cañones y la munición. Feroz y valiente, nunca duda en enfrentarse al enemigo, incluso si las probabilidades están en su contra. Izzy es conocida por su temperamento ardiente y su pasión por la pólvora y las explosiones. A pesar de su dureza, tiene un lado protector. Su precisión y habilidad con los cañones son incomparables, haciendo que cualquier barco enemigo piense dos veces antes de enfrentarse a ellos.

Samuel "Sam" Flint

Sam es el timonel del "Revenant" y el mejor amigo de Ethan. Con un carácter alegre y optimista, Sam es el alma de la tripulación, siempre levantando los ánimos con sus historias y bromas. Su habilidad para manejar el timón en las peores tormentas y su valentía en combate hacen de él un miembro indispensable del equipo. Aunque puede parecer despreocupado, Sam tiene una profunda lealtad hacia Ethan y la tripulación, y siempre está dispuesto a sacrificarlo todo por ellos.

Tobias "Toby" Greene

Toby es el médico del barco, encargado de mantener a la tripulación en plena forma. Con un carácter serio y reservado, Toby es un hombre de pocas palabras, pero de grandes habilidades. Su conocimiento de las hierbas y la medicina es vasto, y su calma bajo presión ha salvado muchas vidas. A pesar de su apariencia distante, Toby se preocupa profundamente por el bienestar de cada miembro de la tripulación y se asegura de que todos estén listos para la siguiente aventura.

Duncan "Duke" Harlow

Duke es el maestro de armas del "Revenant", responsable de entrenar a la tripulación en combate cuerpo a cuerpo y tácticas militares. Con una personalidad fuerte y autoritaria, Duke es respetado y temido por su habilidad en la lucha y su riguroso régimen de entrenamiento. Su experiencia en batallas pasadas y su enfoque disciplinado aseguran que la tripulación esté siempre preparada para cualquier enfrentamiento. Aunque su exterior puede ser duro, Duke tiene un profundo sentido del honor y la justicia.

2.8 Enemigos

En "Strange Tides", los jugadores se encontrarán con diversos tipos de enemigos y explorarán diferentes tipos de islas, cada uno con sus propios desafíos y características. A continuación, se detallan los tipos de enemigos que los jugadores podrán enfrentar y las distintas islas que descubrirán a lo largo del juego.

Casacas Rojas

Los Casacas Rojas son soldados regulares británicos conocidos por sus distintivos uniformes rojos.

Armamento: Portan mosquetes, lo que los hace muy eficaces a distancias medias, y también llevan espadas para el combate cercano.

Estrategia: Los jugadores deben ser cautelosos al enfrentarse a estos enemigos, ya que pueden cambiar rápidamente entre combate a distancia y cuerpo a cuerpo, lo que los convierte en adversarios versátiles y peligrosos.

Piratas

No todos los piratas que los jugadores encuentren serán amigables. Estos enemigos pueden portar una variedad de armas y, a menudo, son impredecibles.

Armamento: Pueden sorprender con una mezcla de armas, desde espadas hasta pistolas.

Estrategia: La naturaleza traicionera de los piratas significa que los jugadores nunca pueden confiar completamente en ellos. Incluso si parecen aliados, siempre existe el riesgo de una traición repentina.

Piratas Malditos

Descripción: Estos piratas tienen una apariencia esquelética debido a una maldición que los ha afligido.

Armamento: Principalmente usan armas blancas, aunque algunos también portan armas de fuego.

Peculiaridad: Para derrotar a estos piratas, los jugadores deben hacerlo dos veces. La primera vez, los huesos se desmontarán y, después de 30 segundos, se recompondrán para luchar nuevamente. Solo después de ser derrotados por segunda vez, morirán por completo.

Estrategia: Los jugadores deben planificar sus ataques y aprovechar el tiempo de recomposición para preparar una estrategia efectiva.

2.9 Tipos de Isla

Las islas en "Strange Tides" varían en dominio y características, afectando la experiencia de exploración y los desafíos que enfrentará el jugador.

Islas Dominadas por británicos

Descripción: Estas islas están llenas de Casacas Rojas y requieren una navegación cuidadosa para evitar ser descubiertos.

Estrategia: Los jugadores deben utilizar el sigilo y la estrategia para infiltrarse y completar sus objetivos sin ser detectados.

Islas Dominadas por Piratas

Descripción: Algunas islas están controladas por piratas amigos, mientras que otras están dominadas por piratas hostiles.

Estrategia: Las islas con piratas amigables no presentan problemas, pero las controladas por piratas hostiles requieren preparación y tácticas de combate para superar los desafíos.

Islas de Piratas Malditos

Descripción: Estas islas están plagadas de piratas malditos y presentan un peligro único debido a la naturaleza inmortal de los enemigos.

Estrategia: Los jugadores deben estar preparados para enfrentamientos repetidos y utilizar estrategias específicas para derrotar a los piratas malditos.

Dominio Dinámico de las Islas

Descripción: Los dominios de las islas son dinámicos y pueden cambiar según las acciones del jugador.

Conquista y Reconquista: Los jugadores pueden despejar las islas de Casacas Rojas, piratas o piratas malditos, obteniendo botines especiales y moviéndose libremente. Sin embargo, después de un tiempo, las islas volverán a su dominio original con refuerzos adicionales.

Refuerzos: Cada vez que una isla es reconquistada, los refuerzos enemigos aumentan, incrementando la dificultad de futuras incursiones.

Recursos y Servicios

Islas Vírgenes: Ofrecen recursos naturales como madera, alimentos y materiales esenciales para la supervivencia y mejora del barco.

Islas Pobladas: Proporcionan servicios adicionales como comercio y minijuegos de apuestas. Los jugadores pueden participar en juegos de dados y otros entretenimientos para ganar dinero adicional.

3. Narrativa

La narrativa de "Strange Tides" se entrelaza a través de tres historias principales, cada una aportando diferentes capas de profundidad y complejidad al juego. Al ser una historia no lineal, es el jugador quien construye su propia historia a medida que explora el vasto mundo del juego, interactúa con diferentes personajes y desentraña los secretos escondidos en cada isla.

Historia de la Maldición de Ethan

- La primera y principal narrativa gira en torno a la maldición que afecta a Ethan Drake. Los jugadores deben embarcarse en una búsqueda para descubrir el origen y la naturaleza de esta maldición, con el objetivo de salvar a Ethan de su destino trágico.
- Descubrimiento y Misterio: A lo largo del juego, los jugadores encontrarán pistas y fragmentos de información que revelan detalles sobre la maldición de Ethan. Estos pueden estar ocultos en textos antiguos, murales en ruinas o ser transmitidos por personajes misteriosos.
- Progresión: La historia de la maldición se desarrolla a medida que los jugadores exploran nuevas islas y completan misiones clave. Cada paso adelante desvela más sobre el oscuro pasado y las fuerzas sobrenaturales que han condenado a Ethan.

Historia de la Tripulación como Mercenarios

La segunda narrativa se centra en la vida de la tripulación del "Revenant" como mercenarios. Para financiar su viaje y mantener el barco en condiciones óptimas, los jugadores deben aceptar y completar diversas misiones que les proporcionarán los recursos necesarios.

- Misiones y Contratos: Estas misiones pueden variar desde la recuperación de objetos valiosos hasta el rescate de rehenes o la eliminación de enemigos específicos. Cada misión tiene su propio arco narrativo y desafíos únicos.
- Desarrollo de Personajes: A través de estas misiones, los jugadores aprenderán más sobre los miembros de la tripulación, sus historias personales, motivaciones y relaciones. Esto añade profundidad y contexto a la experiencia de juego, haciendo que cada personaje sea más tridimensional y significativo.

Conflicto entre Piratas y el Imperio Británico

La tercera narrativa aborda el conflicto en curso entre los piratas y el imperio británico, representado por los Casacas Rojas. Este conflicto histórico proporciona un trasfondo rico y lleno de tensión para el juego.

Historial de Batallas y Conflictos: Los jugadores se encontrarán inmersos en batallas y escaramuzas entre piratas y soldados británicos. Estas confrontaciones no solo ofrecen acción y desafíos, sino que también revelan la historia de la cruzada británica contra la piratería en el siglo XVIII.

Elecciones y Consecuencias: Las acciones de los jugadores pueden influir en el equilibrio de poder en diferentes islas, afectando el dominio británico y la resistencia pirata. Las decisiones tomadas durante el juego tendrán consecuencias a largo plazo, modificando la narrativa y las oportunidades disponibles.

Narrativa Embebida

Además de las narrativas principales, "Strange Tides" incorpora una narrativa embebida que se manifiesta a través del entorno y las interacciones. Los jugadores descubrirán información y secretos ocultos en los detalles del mundo, desde documentos y diarios hasta conversaciones y rumores.

Exploración y Descubrimiento: La exploración minuciosa de las islas y los rincones ocultos del mapa revelará detalles adicionales y enriquecerá la comprensión del jugador sobre el mundo del juego.

Secretos y Leyendas: Cada isla cuenta su propia historia, con leyendas locales y misterios que los jugadores pueden desentrañar. Estas historias secundarias añaden capas de profundidad y contexto al universo del juego, haciendo que cada descubrimiento sea significativo.

Nivel Parametrizado

Dado que "Strange Tides" es un juego de mundo abierto y no lineal, la experiencia de cada jugador será única. En lugar de describir un nivel de principio a fin, se detallan las dos primeras misiones del juego, que sirven como tutorial y prólogo, respectivamente.

Misión 1: El Comienzo del Viaje

El juego arranca con Ethan Drake, el carismático capitán del "Revenant", encaramado en lo alto del mástil, observando la isla que se avecina en el horizonte. La cámara se desplaza suavemente hacia abajo, presentando a la tripulación mientras se preparan para atracar. La primera en tomar la palabra es Izzy, la artillera, quien explica el plan: robar una espada de gran valor requisada por los Casacas Rojas.

El jugador toma control de Ethan al llegar al embarcadero. A medida que avanza, se despliegan mensajes de tutorial que explican los controles básicos, ayudando al jugador a familiarizarse con el movimiento y las interacciones. Pronto, Ethan llega a la entrada de la ciudad y el tutorial introduce las mecánicas de sigilo y persecución. Los Casacas Rojas patrullan la zona, y si alguno detecta a Ethan, se activa el modo alerta, indicado por una insignia de casacas en la pantalla. En este modo, las interacciones con los servicios de la isla están deshabilitadas, forzando al jugador a evadir o confrontar a los soldados para desactivarlo.

Ethan debe avanzar cautelosamente, observando los patrones de vigilancia para llegar al centro de la ciudad, donde se encuentra la zona de objetos requisados. En el momento oportuno, se infiltra y consigue la espada. Al salir, sin embargo, es

detectado, y se inicia un combate. Aquí, el tutorial enseña las mecánicas de combate, con Ethan enfrentándose a una oleada de Casacas Rojas.

Cuando la situación se vuelve abrumadora, una cinemática muestra la llegada del capitán Nathaniel Morgan, quien le ofrece a Ethan una oportunidad de rendirse. Viendo la desventaja, Ethan acepta. Morgan le propone un trato: salvar su vida a cambio de liberar el gran castillo de la armada del Capitán Tiniebla. Sin mucho margen de maniobra, Ethan acepta, sin saber el destino que le espera.

Misión 2: La Traición de Tiniebla

La segunda misión comienza con Ethan siendo transportado en una pequeña barca hacia la playa del castillo de Tiniebla. Los Casacas Rojas, visiblemente asustados, lo dejan y se apresuran a alejarse. Ethan se abre camino a través de una puerta rota y se adentra en el castillo. El ambiente es sombrío, con pasillos oscuros y habitaciones frías.

Ethan debe buscar el gran salón donde se encuentra el Capitán Tiniebla, enfrentándose a piratas malditos en el proceso. Estos enemigos, con su apariencia esquelética, se recomponen si no son derrotados rápidamente, añadiendo un nivel de urgencia a la exploración. A medida que Ethan se adentra en el castillo, el jugador experimenta la atmósfera opresiva, similar a la de un calabozo de Dungeons and Dragons.

Al llegar al gran salón, una cinemática muestra cómo las puertas se cierran tras Ethan, atrapándolo. Aparecen cinco piratas malditos adicionales, seguidos por el Capitán Tiniebla, el primer jefe del juego. Tiniebla, en su forma semi-fantasmal, se teletransporta y ataca con una fuerza devastadora. Ethan solo puede dañarlo cuando está en su forma física-humana, lo que requiere timing y estrategia.

Tras una dura batalla, Ethan derrota al Capitán Tiniebla y le roba su collar en un último momento de su forma humana. Tiniebla, agonizante, le advierte a Ethan de las consecuencias, pero Ethan no le presta mucha atención y sale victorioso del castillo. Sin embargo, al llegar a la salida, es recibido por un regimiento de Casacas Rojas liderado por Morgan, revelando su traición. Ethan es llevado a la horca, y en una última cinemática, se muestra su aparente ejecución y su cuerpo siendo arrojado al mar. En un giro cómico, Ethan abre los ojos bajo el agua, dando comienzo a su aventura maldita.

Estas dos misiones iniciales establecen las bases del juego, introduciendo las mecánicas básicas y las principales tramas narrativas que los jugadores desarrollarán a lo largo de su viaje en "Strange Tides".

4. Sistema de Progresión

En "Strange Tides", el sistema de progresión se aleja de los modelos tradicionales de niveles y habilidades predeterminadas. En lugar de esto, el enfoque se centra en el perfeccionamiento de la técnica y la mejora del armamento, lo que proporciona una experiencia de progresión más orgánica y centrada en la habilidad del jugador.

Progresión Basada en la Habilidad

El avance en "Strange Tides" se logra principalmente a través del desarrollo de la habilidad del jugador en el combate y la exploración. A medida que los jugadores se enfrentan a desafíos cada vez más complejos, mejorarán sus técnicas de combate, su capacidad para planificar estrategias y su manejo en situaciones críticas. Este enfoque fomenta una progresión natural donde la destreza del jugador es el factor clave para el éxito.

Mejora del Armamento

Aunque el juego no se basa en un sistema de niveles, los jugadores pueden mejorar su equipamiento y armamento, lo que proporciona una sensación tangible de progreso. Las mejoras pueden incluir:

Armas Mejores: Los jugadores pueden encontrar o comprar armas más poderosas que infligen más daño o tienen características especiales.

Personalización del Equipamiento: A través de la exploración y el saqueo, los jugadores pueden encontrar componentes para personalizar y mejorar sus armas y equipo.

Armas de Fuego: Al obtener y mejorar armas de fuego, los jugadores pueden añadir una capa adicional de estrategia a su combate, usando estas armas para aturdir enemigos o infligir grandes cantidades de daño en momentos críticos.

Progreso a través de la Historia y las Misiones

El avance en la narrativa y las misiones también contribuye al sentido de progresión. A medida que los jugadores completan misiones y superan desafíos, desbloquean nuevas áreas, obtienen recompensas y descubren más sobre la historia de Ethan y su tripulación.

Misiones Principales y Secundarias: Completar misiones principales avanza la trama central, mientras que las misiones secundarias ofrecen oportunidades para obtener recursos y mejorar el equipamiento.

Descubrimiento y Exploración: La exploración de nuevas islas y la resolución de sus misterios proporcionan una sensación de descubrimiento continuo y progreso.

Progresión Sin Dependencia de Mejora

Es importante destacar que, aunque la mejora del armamento ofrece beneficios tangibles, no es absolutamente necesaria para avanzar en la historia. Los jugadores pueden optar por depender únicamente de su habilidad y técnica en combate, permitiendo que cada jugador decida cómo abordar los desafíos del juego.

4.1 Dificultad e Intensidad

En "Strange Tides", la dificultad está diseñada para ofrecer un equilibrio entre lo trivial y lo frustrante, con una única configuración de dificultad que no puede ser modificada. Esto no pretende excluir a ningún tipo de jugador, sino proporcionar una experiencia consistente y desafiante que se adapta a diferentes estilos de juego.

Dificultad Única

Equilibrio de Dificultad: El objetivo del juego es lograr un equilibrio donde los jugadores sientan que los desafíos son significativos, pero no imposibles. La dificultad se ajusta de tal manera que los jugadores deben desarrollar habilidades y estrategias sin sentirse abrumados.

Influencia del Jugador: Parte de la dificultad del juego reside en el propio jugador, dependiendo del estilo y la forma en que elija jugar. Los jugadores tienen la libertad de explorar y abordar desafíos en el orden que prefieran, lo que puede aumentar o disminuir la dificultad según sus decisiones.

Elección del Camino

Ruta Óptima: Aunque el juego ofrece libertad total, es posible identificar un camino óptimo y más fácil para avanzar en la historia principal. Este camino es intuitivo y permite a los jugadores centrarse en la trama principal si así lo desean.

Exploración y Desafío: Los jugadores que opten por explorar más allá del camino principal encontrarán desafíos adicionales y secretos ocultos. Esto puede aumentar la dificultad, pero también ofrece mayores recompensas y una experiencia de juego más rica.

Responsabilidad del Jugador: La responsabilidad de cómo enfrentar los desafíos recae en el jugador. Aquellos que deseen complicarse la partida para descubrir más aspectos del juego pueden hacerlo, mientras que aquellos que prefieran una experiencia más directa pueden seguir la ruta óptima.

que se aventuren sin estos recursos enfrentarán una experiencia más intensa.

5. Interfaz

Elementos de la interfaz (HUD)

- Stamina
- Vida
- Habla también del sistema de bloqueo, y de la vida que se ve de los enemigos.
(Sobre todo con que vea fotos)

6. Arte y ambientación

El estilo visual de "Strange Tides" se caracteriza por un diseño low poly, utilizando activos comprados de la tienda Synty Store. Esta elección estilística no solo proporciona un aspecto visual atractivo y coherente, sino que también facilita enormemente el proceso de desarrollo, permitiendo al equipo concentrarse en otros aspectos cruciales del juego, como el diseño.

Estilo Low Poly

El estilo low poly se distingue por sus modelos de baja resolución poligonal, lo que crea un aspecto estilizado y simplificado. Este enfoque no solo es visualmente atractivo, sino que también optimiza el rendimiento del juego, permitiendo que se ejecute suavemente en una variedad de dispositivos.

Al adoptar un estilo low poly, el equipo de desarrollo puede ahorrar tiempo y recursos que de otro modo se gastarían en la creación de modelos y texturas de alta resolución. Esto permite una mayor eficiencia y la capacidad de concentrarse en pulir la jugabilidad y otros elementos esenciales.

Ambientación

La ambientación de "Strange Tides" es un mundo pirata vibrante y lleno de vida, con islas exóticas, ciudades portuarias, y misteriosos castillos. El estilo low poly de Synty Store complementa esta visión, proporcionando un entorno visualmente atractivo y fácil de navegar.

Aunque el estilo es simplificado, los detalles en los modelos y texturas añaden profundidad y riqueza al mundo del juego. Elementos como vegetación, edificios y barcos están diseñados para ofrecer una experiencia inmersiva sin sobrecargar el rendimiento.

Al utilizar activos comprados, el equipo de desarrollo puede dedicar más tiempo y recursos a mejorar la jugabilidad, la narrativa y otros aspectos esenciales del juego. Esto asegura que "Strange Tides" no solo sea visualmente atractivo, sino también divertido y envolvente de jugar.