

# Ejemplos de Vertical Slice

## Flat Kingdom

Contenido: Un nivel con habilidades básicas de las 3 formas, 5 enemigos y un jefe. Música de la pantalla de inicio, mapa con niveles bloqueados, menú interfaz con habilidades a desbloquear y colecciónables. Hay un área que entiendes que no puedes acceder. Busca hacerte a la idea de que con nuevas habilidades lo podrás lograr.

Objetivo: Demostrar el arte, la accesibilidad y la mecánica de combate piedra, papel o tijera.



## Zelda Breath of The Wild

Contenido: área semiabierta que dé la sensación de libertad y te anime a escalar muy alto. Posibilidad de conseguir una habilidad especial y una misión específica que se resuelva en un calabozo.

Objetivo: Lo importante es generar la sensación de mundo enorme y mayor libertad que los demás gracias en parte a tu habilidad de escalar. Ya que antes las limitantes eran las montañas, castillos y diversas estructuras.

## Megaman X

Contenido: Nivel de Chill Penguin. Habilidades básicas de Megaman. El jugador toma forzosamente una pieza de armadura y acaba un nivel completo con enemigos. Hay una pieza de corazón. También algún área inaccesible, pero que dé la idea de que con nuevas habilidades lo puede lograr. Al vencer un jefe puedes robar su habilidad.

# Ejemplos de Vertical Slice

Objetivo: Lo importante es que con el dash combinado con salto demostrar que el ritmo es más frenético que los de Nintendo NES y que obtiene habilidades interesantes gracias a su armadura.

## Shadow of the Colossus

Contenido: Escenario semi abierto pero planeado para dar la idea de extensión. El mundo al que no se puede acceder no está modelado, pero usa arte 2D simulando que existe a la distancia. Se puede montar a caballo, usar habilidad de la espada para ubicar colosos.

Objetivo: El segmento de trepar una montaña pequeña y el enfrentamiento con el primer coloso para demostrar que no es un juego de vencer enemigos, sino de apreciar el paisaje y pelear con jefes de gran tamaño.



## Pokemon Go

Contenido: Cinco pokemones. El jugador puede decidir color y personalización simple del personaje. Como mecánicas están ver en realidad aumentada un Pokemon, atraparlo y el combate en gimnasio. Incluye tease de otro tipo de pokeballs, items y PowerUps que puede comprar el jugador.

Objetivo: Dar a entender que van a haber muchos más personajes, mecánicas, eventos, y colaboraciones con otros usuarios.

