

ANTECEDENTES

El videojuego modelo en el que nos vamos a fijar es el Metal Gear de la MSX. Referencias: "<https://www.youtube.com/watch?v=EHFoiYmmm6M>". También nos estamos fijando en el juego Monaco what is yours is mine: "<https://www.youtube.com/watch?v=YMPKf5reeXM>". El género al que pertenece es sigilo/acción. El objetivo del juego es superar las diferentes dificultades que se plantearán para llegar al final de la historia.

DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL

Historia:

Tras despertarte en un desguace rodeado de chatarra y de robots de primera generación te das cuenta de que van a reciclar-te. Sientes la necesidad de salir de allí aunque realmente no recuerdas nada; no sabes "quién" eres, ni cómo has llegado allí, ni por qué quieren destruirte. A lo largo del juego, nuestro protagonista irá descubriendo pistas sobre su identidad y sobre la situación en la que se encuentra el mundo mientras escapa del desguace.

Contexto:

En una época futurista, los robots forman parte de la vida cotidiana en la tierra y son la principal fuerza laboral de la especie humana. Los constantes avances tecnológicos provocan que ciertos modelos queden obsoletos a medida que se mejoran cada vez más las características de los robots. Actualmente, los robots "SG" (de segunda generación) están desbancando cada vez más a los "PG" (primera generación), hasta el punto que se desprecia y persigue a todos aquellos robots obsoletos, abandonados por el hombre.

Se distinguen dos zonas en el mundo: la zona de desguace donde has ido a parar y está repleta de destrucción, y, la ciudad, donde viven los humanos disfrutando del aire limpio y los lujos de las últimas tecnologías.

Temática:

Futurista robótica.

Objetivos:

El objetivo es salir del desguace en busca de la razón de por qué eres capaz de pensar por ti mismo siendo un robot.

Características:

La temática (futurista robótica) determina de por sí la mayoría de características conceptuales:

- Habrá poco o ningún contacto humano, tendremos que lidiar con la frialdad y programación estricta de los robots enemigos (con alguna excepción).
- El entorno acompañará obviamente a la temática: estructuras de metal o de cristal, paisaje árido (en el desguace) y tecnología avanzada de todo tipo...
- Tendrá un toque de suspense y misterio sin llegar a ser oscuro/siniestro.

MECÁNICAS DE JUEGO

Acciones del personaje:

Movimiento horizontal y vertical (ya que es un mapa plano), ataque cuerpo a cuerpo, ataque a distancia, andar despacio, agacharse.

Automatismos de los escenarios:

Prensas hidráulicas que nos aplastarán si no pasamos con cuidado. Alguna zona corrosiva que nos dañe si cruzamos por ella. Cinta transportadora que solamente permite el movimiento en una dirección. Teléfono que sonará llamando la atención de los guardias.

Acciones de los enemigos y objetos:

Enemigo explorador que se moverá por el mapa y delatará nuestra posición. Enemigos con ataque cuerpo a cuerpo y enemigos con ataque a distancia. Torreta de alarma (cámaras de seguridad) y torreta ofensiva automática.

Se encontrarán objetos utilizables (se gastan al usar (o no)) a lo largo del juego: un aceite para engrasar que nos dará velocidad de movimiento y haremos menos ruido, unos engranajes que servirán para recuperar vida, un chip con el que se puede desactivar a un robot enemigo durante un tiempo, y, otro tipo de chip que nos hará invisibles al enemigo si permanecemos quietos.

Desarrollo y avance del juego:

El personaje irá avanzando por las habitaciones o zonas para llegar a su destino. La tarea se irá complicando poco a poco con la aparición de más o nuevos enemigos, aunque quizás encontremos objetos por el camino que nos ayuden a superar los conflictos más peligrosos.

ANÁLISIS TECNOLÓGICO

En desarrollo

Videojuegos 1:

Técnicas para el diseño sonoro: CSound, Audacity, motor de sonido IRRKlang (o FMOD)

Postproducción digital: Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop.

Videojuegos 2:

Realidad virtual:

Proyectos multimedia: Project, GitHub.

Técnicas Avanzadas de Gráficos por Computador: OpenGL, motor gráfico (IRRLicht y propio)

BOCETOS CONCEPTUALES

Arte, estética, contexto:



Bocetos del concepto (mecánicas, niveles ejemplo, etc):
Azul: Jugador. Rojo: Enemigos.





