

Concept A

EON-100

Equip desenvolupador

Programadors:

Eduard Angulo, Carles Galindo, Héctor Mudarra, Isaac Serrano, Sergi Valls.

Artistes:

José Manuel Jarque, Albert Ramón López

1. GAME CONCEPT

Joc d'acció, shooter en 3D vist en tercera persona a l'estil Dead Space. Futur postapoclíptic-futurista amb tons retro. El protagonista és un humà amb millores genètiques que ha de lluitar per sobreviure a Mart.

2. DESCRIPCIÓ AMPLIADA

El joc barreja acció i habilitats. El jugador haurà de superar diferents missions que li assignarà el seu comandant. Poden ser des de la conquesta de llocs estratègics fins a l'eliminació de milícies enemigues. El nostre personatge pateix d'amnèsia per la qual cosa no recorda del tot quina és la seva veritable identitat, encara que sembla que comparteixi trets amb els seus enemics. Al llarg del joc haurà d'anar prenent decisions que el portaran a estar amb un o altre bàndol. Una IA, incorporada a l'exoesquelet que porta, el va guiant pels diferents entorns i missions i li dona consells sobre les habilitats que pot fer.

El protagonista disposa d'un arma —amb la qual pot liquidar els enemics— amb munició limitada, per tant s'haurà de proveir de munició, i també d'un escut de força capaç només de repel·lir un primer impacte. L'ús sovintejat de l'escut de força disminueix la seva vida. Encara que predomini la dinàmica shooter, el jugador també haurà de superar perills propis de les dinàmiques de joc d'un plataformes: parets mòbils, camps làsers intermitents, serres gegants, entre d'altres. Perills, tot ells, que es trobaran als espais tancats i disposats per la IA del seguretat que els regenten. El jugador, també, haurà de resoldre, en alguns escenaris, puzzles els quals li permetran obrir o accedir nous nivells.

L'ambientació és futurista claustrofòbica, amb poca il·luminació, amb preferència per tons verdsos per les parets del búnquer. És un clar re-

ferent estètic Bioshock, sobretot pels escenaris. No obstant, també hi haurà un punt estètic retro de l'estil Metròpolis de Fritz Lang, Cyberpunk i industrial com Aliens. Un altre dels jocs en els quals s'emmiralla la nostra proposta, és Dead Space tant per la composició dels espais interiors com per la posició de la càmera i l'estil del protagonista. Així com la saga de Gears of War tant pel que fa al gameplay com a l'ambientació. Es tracta d'un producte pensat per agradar a un públic jove, masculí (d'entre 15 i 30 anys) amb cert grau d'experimentació en jocs d'acció i shooter.

2.1 HISTÒRIA/CONTEXT

Corre l'any 2156. Fa un centenar d'anys que l'home va fundar les primeres colònies a Mart. Estaven formades sobretot per científics i miners dedicats a poder abastir a la terra de l'EON100, la nova matèria primera energètica, substituïda del petroli i més potent que les energies netes solars i eòliques. No obstant, les dures condicions del planeta vermell van fer necessari que els primers habitants de NovaGea es sotmetessin a certes modificacions en el seu ADN. El resultat no va ser un altre que l'aparició d'una nova espècie d'antropomorfs. Els eonites, anomenats així pel mineral marcià, van ser declarats oficialment alienígenes pel Govern Mundial Terrestre (GMT) i la colònia de NovaGea tancada i posada en quarantena. El GMT va enviar una força militar d'intermediació per contenir i reduir als habitants de les colònies i evitar així la seva migració al planeta terra. Els eonites, però, es van declarar en rebel·lia i es van aixecar en armes. Bona part dels militars enviats van ser capturats i sotmesos a experimentació i modificacions genètiques a la recerca d'una cura que revertís la mutació originària. Després de molts intents sense èxit els eonites van assumir la seva condició de nova espècie millorada sota la tutela ideològica del seu líder Zytel20.

La nova frontera és el planeta Terra i Mart ha esdevingut la punta de llança d'una invasió eonita de tolerància zero contra els terrícoles. El personatge haurà de triar de part de qui està en aquesta guerra entre humans i eonites.

9. LÍMITS DE LA DEMO

9.1. OBJECTIUS (DESENVOLUPAMENT)

El nostre personatge és desperta en una sala que es troba a mig camí entre un laboratori i un quiròfan. La sala forma part d'un búnquer. L'objectiu d'aquest nivell demo es trobar la sortida a l'exterior.

El protagonista no recorda res, però porta a sobre una placa militar on es llegeix: Riggle, 2122-025X, unitat 13. La sala està situada en un búnquer militar en desús des de fa dècades. Riggle és humà en aparença, però en el seu cos hi ha clars indicis de certes variacions. Tot i l'amnèsia, té flaixos de memòria (imatges o veu en off) temporals. El seu objectiu és sortir d'aquell búnquer i haurà de liquidar a tots els enemics que es trobi al seu pas per aconseguir-ho. També haurà d'explorar les diferents estances del complex soterrat i semi-destruït per trobar les targetes de seguretat o els codis que li permetin obrir portes per accedir a d'altre àrees restringides. En el decurs d'aquesta exploració haurà de superar les diferents trampes que la mateixa IA de seguretat de l'edifici li té reservat.

La demo acaba en un gran magatzem on es concentra una milícia eonita que rep entrenament pel seu proper enfrontament a la Terra. Riggle haurà de lluitar i liquidar-la.

9.2. ELEMENTS INTERACTIUS

9.2.1. ESCENARI

Es modelarà un escenari, un búnquer amb estructura laberíntica, d'una sola planta, compartimentat en cinc seccions i un magatzem, aquest darrer de dues plantes. Les diferents seccions estaran connectades per passadissos. L'estil visual de tot l'escenari serà industrial (abundància de canonades, conduccions de gas, tubs, etc.) i amb un il·luminació fosca tirant a tètrica.

9.2.2. PERSONATGES

Es modelaran tres personatges. El principal i dos tipus d'enemics. El principal serà un home musculat, nu a la part del tòrax i amb exoesquelet de mitja cintura cap avall. A l'esquena serà evident

una columna vertebral biònica i als avantbraços hi haurà unes incisions on s'infiltrarà l'ADN recollit. L'Enemic A, serà antropomorf amb màscara de gas i amb vestit militar. L'Enemic B, serà un eonita (encara per determinar estèticament) però amb un estil visual similar als mutants de Resident Evil. Tant el personatge principal com els enemics han de dur armes que s'hauran de modelar.

9.3. ACCIONS/CONTROL

El personatge podrà caminar, ajupir-se, apuntar, disparar, agafar objectes, saltar, córrer, protegir-se amb un braç davant creant un camp magnètic.

9.3.1. ANIMACIONS

Personatge principal: idlle estàtic, caminar, ajupir-se, disparar, agafar objectes, saltar, córrer, passar una targeta o inserir un codi, rebre impactes de bala, protegir-se amb un camp de força, morir.

Enemic A: córrer, dispara, idl estàtic, morir, rebre impactes de bala.

Enemic B: córrer, disparar, idl estàtic, morir, rebre impactes de bala.

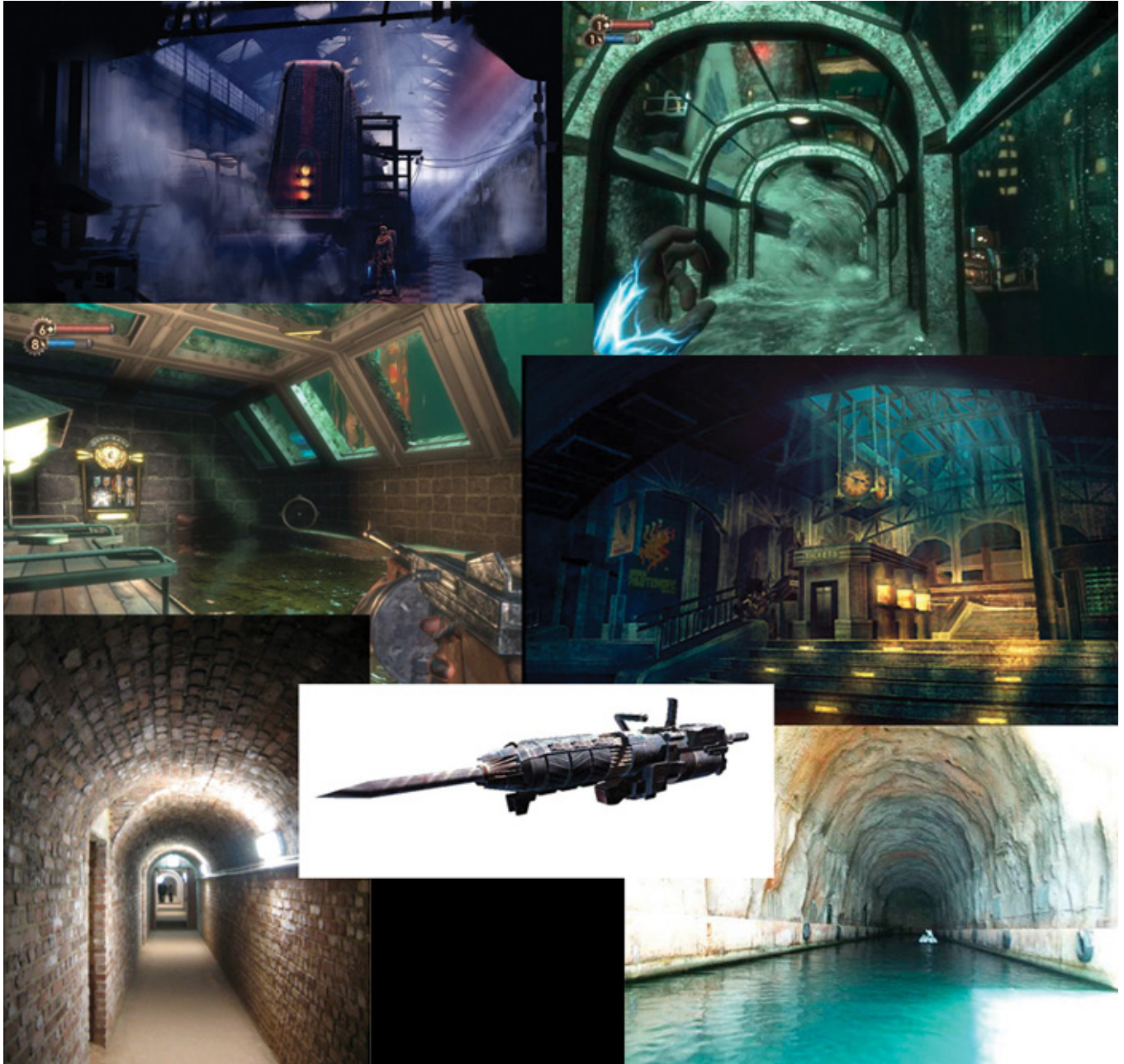
9.4. TECNOLOGIA

Motor 3d, càmera 3d View, lightmap, normalmapping, animació esquelètica, control, AI Enemics, AI Escenari, GUI, blur, reflexos, etc...

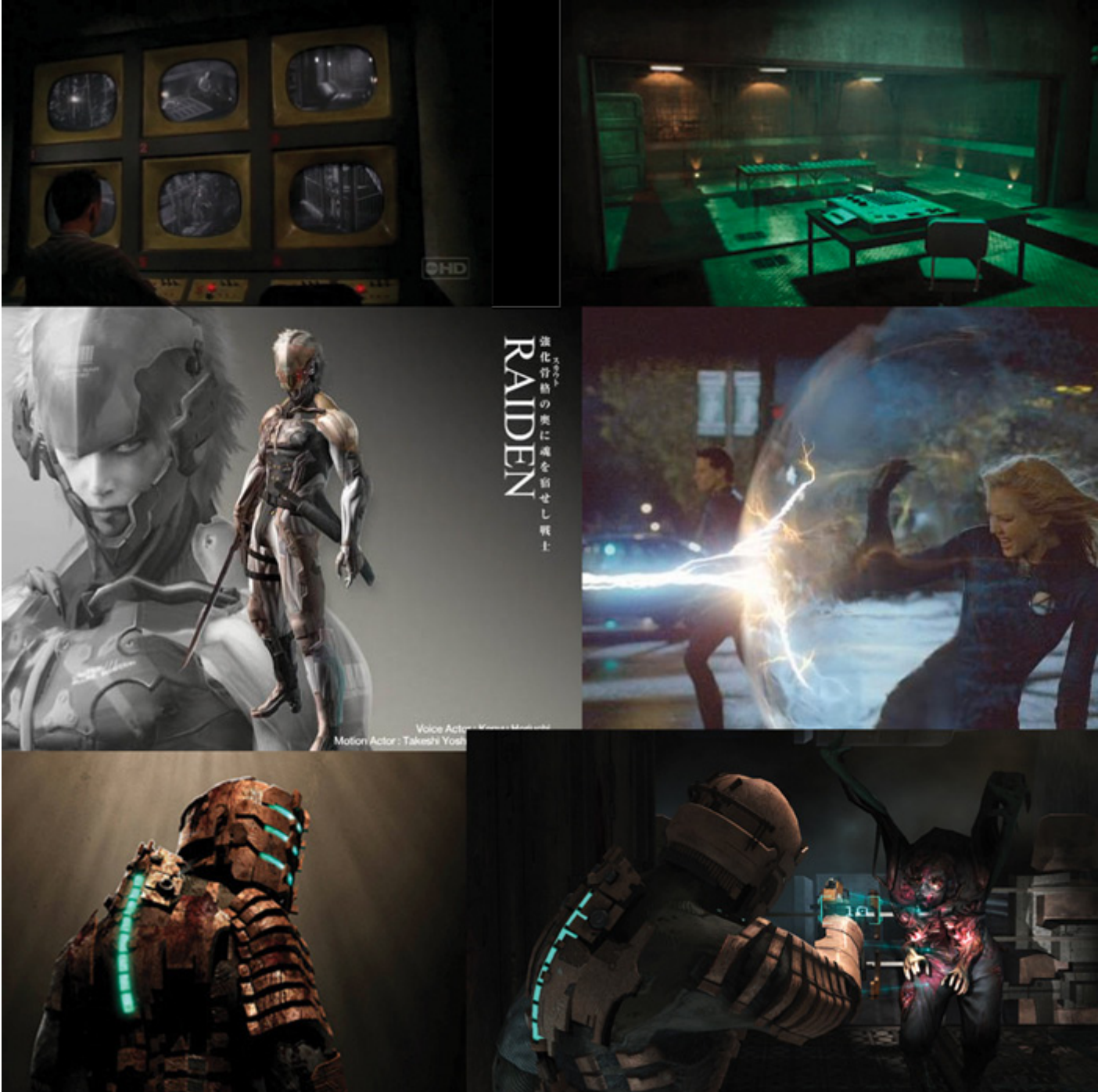
9.5. GUI

La pantalla de joc ha de ser transparent, sense elements que entorpeixin la visió del player. La GUI quedarà integrada en el cos del personatge. De manera que la columna vertebral biònica serà l'indicador de vida. La munició recollida quedarà enganxada al cinturó de l'armadura. El número de bales de l'arma quedarà registrat també en una part de l'armadura, així com el detector de la presència d'enemics. Les indicacions de l'exoesquelet seran una veu en off. En aquest darrer cas també s'habilitarà l'opció de text per a persones sordes.

alguns referents visuals



alguns referents visuals



alguns referents visuals

