

Ninjes vs pirates

Concept B

Equip desenvolupador

Programadors:

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

Artistes:

José Manuel Jarque, Albert Ramón López

1. GAME CONCEPT

Joc de plataformes en 3D vist en tercera persona, on el protagonista és un ninja que recorre diferents escenaris, cadascun ambientat en un període diferent de la història de la humanitat, per rescatar a la geisha del shogun.

2. DESCRIPCIÓ AMPLIADA

El joc està basat en el gènere de plataformes i inclourà petits puzles per acabar amb els enemics finals de fase. Està ambientat en un entorn cartoon molt variat on s'uniran paròdia i història de la humanitat, ja que cada nivell pertanyerà en un estil diferent.

El protagonista s'haurà de moure per un nivell de plataformes en 3D, on trobarà enemics que o bé haurà d'esquivar, o bé podrà atacar utilitzant les seves estrelles ninja. Durant el desenvolupament del joc es recorreran els diferents pisos d'una fortalesa, cadascun d'ells ambientat en un període diferent de la història de la humanitat. Podrà tractar-se d'escenaris oberts amb cel tot i estar dins d'un pis, fet que s'explicarà per una maledicció. En acabar cada nivell es trobarà amb un enemic final que haurà de vèncer, disposarà de les mateixes eines que a la resta del nivell, plataformes i estrelles ninja. Tot i això cada enemic final es derrotarà d'una forma diferent, sempre utilitzant l'entorn.

Es tracta d'un producte pensat per agradar al públic jove (home o dona), jugador mig sense molta experiència. D'altra banda, la seva estètica cartoon i el propi gènere pot apropar el producte al públic infantil. La narració serà molt similar a la d'un conte, tot i que la paròdia i el fet d'utilitzar la història real com a font, farà que tingui un lleuger toc d'humor negre més dirigit al públic juvenil. Dins el mercat, podriem situar-lo dins els plataformes en 3D com Crash Bandicoot o Mario 64.

2.1 HISTÒRIA/CONTEXT

El joc transcorre al voltant d'una mansió japonesa de l'era Meiji situada a una illa propera a l'illa principal del Japó on, encara al segle 19, estan ancorats a les antigues tradicions. Uns pirates occidentals han arribat a l'illa cercant fortuna, i han segrestat la geisha del senyor feudal japonès. A canvi, els japonesos han segrestat l'única dona que viatjava amb els pirates, amb la mala sort que era una bruixa vudú, que ha llençat una maledicció sobre l'illa, que s'ha convertit en un escenari laberíntic ple de perills.

L'objectiu del protagonista, un ninja al servei del senyor feudal, és per tant doble: per una banda ha de revertir la maledicció, i per altra rescatar la geisha. El protagonista haurà d'arribar al pis més alt de la fortalesa on tenen presa a la geisha del shogun. Cada nivell tindrà una ambientació diferent a l'anterior, corresponent amb una paròdia d'algun període destacat de l'història de la humanitat. Cada final de nivell es trobarà amb un enemic final que haurà de derrotar i que anirà vestit i actuarà depenent de l'ambientació del nivell. Dins els enemics que hi haurà a cada fase, sempre apareixerà algun escuadró de pirates, apart dels propis corresponents a l'ambientació del nivell.

Quan el protagonista acabi amb l'últim enemic final del joc, el capità pirata en un nivell paròdia d'star wars, recuperarà a la geisha i complirà un dels seus objectius. D'altra banda per alliberar l'illa del a maledicció haurà de realitzar certs aconsegiments a cada nivell per tal d'alliberar-lo d'aquesta.

9. LÍMITS DE LA DEMO

9.1. OBJECTIUS (DESENVOLUPAMENT)

La primera fase correspondrà a l'entrada a la fortalesa. Estarà situada als seus jardins i tindrà estètica tant de personatges com d'escenari ambientada a Egipte, on s'està construint una

estàtua en honor al capità pirata enmig del jardí (similar a una esfínx).

L'objectiu del protagonista serà arribar a les portes de la fortalesa, on es trobarà el general dels esclaus junt amb un seguici de pirates. Per arribar a aquest punt haurà de recórrer el jardí (ara desert), esquivant les zones amb arenes movedisses i utilitzant les pedres de construcció dels esclaus i les politges per arribar als llocs que li eren inaccessibles, obrint-se camí fins al cap de l'esfínx. Un cop allà veurà clarament on és l'entrada de la fortalesa, però el nas de l'esfínx es trencarà i caurà a la tenda del capataç, una mòmia faraònica.

Per derrotar l'enemic final, haurà de derrotar un grup de pirates que l'acompanyen i, aprofitant que l'enemic el persegueix, ficar-lo a unes arenes movedisses, moment en el que li podrà disparar les estrelles ninjes.

9.2. ELEMENTS INTERACTIUS

9.2.1. ESCENARI

Es modelarà el jardí, que serà un petit desert on s'hi està construint una esfínx amb la cara del capità. L'esfínx haurà d'estar creada a partir de cubs que els esclaus estan portant per construir-la. Per això també serà necessari modelar algunes màquines de construcció: politges, troncs, etc. Per últim s'haurà de fer una tenda de tela on es troba l'enemic final.

D'altra banda, hi haurà elements que el personatge podrà recollir (entrant en contacte amb ells, sense animació) que li donaran una major quantitat de punts, li regeneraran vida o bé li donaran nous *continues*.

9.2.2. PERSONATGES

Es modelaran cinc tipus de personatges, els quals tindran poques accions a excepció del protagonista: un ninja (el protagonista); pirates; esclavistes; esclaus, i una mòmia (enemic final). Tots ells en estil cartoon.

9.3. ACCIONS/CONTROL

Córrer, saltar, llençar estrelles ninja, desaparèixer, donar uns quants passos per les parets, ajupir-se.

9.3.1. ANIMACIONS

Personatge principal: Idle estàtic, córrer, saltar,

llençar estrelles ninja, fer-se invisible, caminar lateralment per les parets, ajupir-se, rebre impactes, morir.

Pirates: Córrer, disparar, rebre impactes, morir.

Esclavistes: Córrer, donar cops de fuet, rebre impactes, morir.

Esclaus: Arrossegat (agafant una corda), córrer, rebre impactes, morir.

Mòmia: Caminar, caure en arenes movedisses, rebre impactes, morir.

9.4. TECNOLOGIA

Motor 3d, càmera 3d view, lightmap, normal mapping, animació esquelètica, control, AI enemics, GUI, etc.

9.5. GUI

La GUI serà molt senzilla. Es mostraran els *continues* que li queden al jugador. La seva barra de vida, que consistirà en quantitat de cops (estil cors del Zelda), el temps que porta al nivell i la quantitat de pergamins que ha recol·lectat (estaran disposats per la pantalla, com els anells del Sonic).

alguns referents visuals

