

Briefing: Proyecto Interdisciplinar

Project: Escape

Historia

Ahh. ¡el olor a champiñones crujientes y la mejor bebida de la región! No hay mejor lugar para que la codicia nazca que La Ardilla Coja. Bebamos hasta la saciedad y encontremos a un aventurero al que burlar. Mentir. Timar. Engatusar. ¡Siiii! No hay cosa que haga que mi bello se alborote tanto como ver la cara de humillación de un trotamundos perdido en las inmensidades de La Cueva [nombre provisional]. Cojo mi jarra llena de líquido dorado y refrescante y me voy moviendo entre las masas del local. Escaneando caras curiosas, manos curtidas por las aventuras y lo más importante de todo. ¡bolsillos vacíos! ¡Ju, ju, ju!

Encontrar a la víctima perfecta no es tan fácil como parece. No puedo escoger a alguien que parezca un vagabundo, no merecería la pena perder mi preciado tiempo con alguien con bolsillos demasiado vacíos o incluso agujereados. No, no, no. Eso significa que seguramente esté más pelado que yo. Pero tampoco puedo escoger a un principito, porque estos siempre van con escolta hasta al retrete. Así que tiene que ser el sujeto perfecto. ¡Ni mucho, ni poco! Pero espera. creo que he tenido una visión. Esos tres personajillos que están ahí sentados. ¿serán ellos los elegidos, o el alcohol me juega malas pasadas? Espera. Me acerco un poquito más. si, si, empiezo a oler a bolsillo vacío. Y encima no les reconozco, no deben de ser de por aquí. Me aproximo a ellos como si fuera un borracho ricachó

¡Hooooola amiiiiigos! Os veo un -hip!- poco desalentados. ¿Por qué esas caras tan largas? Venga, venga, -les digo, mientras les lleno las jarras hasta rebosar-. ¡Hoy estoy de tan buen humor! ¡HIP! ¡Tengo que celebrarlo! Bebed cuanto queráis, hoy es vuestro día de suerte.

Ya puedo ver los ojos del fortachón centellear;

sus dos amiguetes no dudan en pedir más rondas y todos empiezan a reírse. Después de dos o tres jarras para los dos pequeños, y unas 20 para el grandullón, me empiezan a llamar papá. Así me gusta. Eso significa que ya es hora de que comience con mi plan, ju, ju, ju. Les empiezo a contar la historia de los misteriosos e increíbles tesoros que se encuentran en La Cueva. Un mundo de oportunidades se les puede abrir si solo son un peliiiín valientes y tienen unas buenas armas -que parece que las que tienen, son al menos decentes. El escamoso cambia de color a rojo, ¿será que le interesa la historia? De todas formas, resulta que la pequeña de la cola peluda me ha hecho el trabajo aún más fácil. ¡Cuánta avaricia en tan pequeño cuerpo! Rápidamente convence a sus amigos y empiezan a recoger sus cosas. Mientras tanto, meto mi mano en sus bolsas y les robo el dinero. No se cómo, pero nos escaqueamos sin pagar. No se me olvida llevarme las dos botellas que quedaban en la mesa y meto algo interesante dentro también.

Les acompaño hasta la cueva y los llevo hasta el final, mientras les invito a beber lo que nos queda. Justo cuando nos encontramos con un túnel sin salida, *se desploman, adormilados. Ju, ju, ju. Ahora es cuando me alejo despacito, cuando ya no puedo escuchar los ronquidos del fortachón, empiezo a cavar hacia arriba, sin dejar rastro detrás de mí, y salgo de la cueva. Me pregunto si saldrán de ahí con vida. Qué más da, yo ya tengo todo su dinero, y seguramente no les vuelva a ver. ¡JU, JU, JU!*

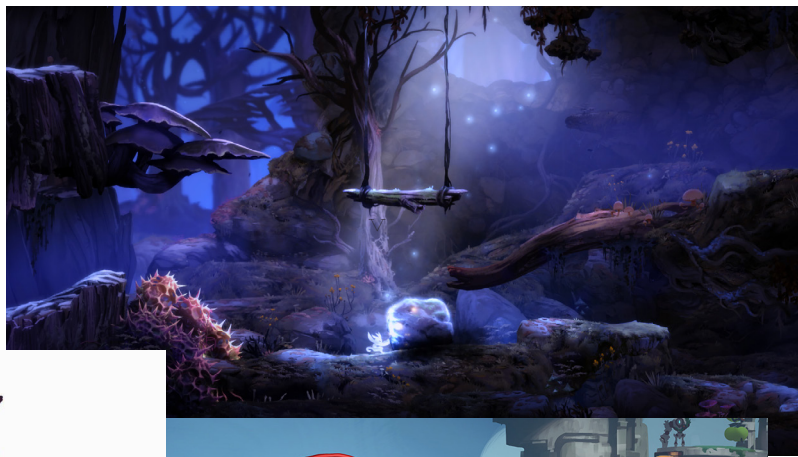
Objetivo del juego

Los tres protagonistas del juego han sido abandonados en el nivel más bajo de una cueva y tienen que salir de ella. Cada uno de ellos tiene habilidades especiales que les ayudarán a superar obstáculos y enemigos, además contarán con objetos y eventos que harán su huida más o menos difícil. Que explicaremos más adelante. Además, el juego es principalmente cooperativo, aunque el jugador puede decidir traicionar a sus compañeros e intentar salir de la cueva antes o intentar luchar contra ellos.

Este proyecto es inicialmente un mesa de cartas pero para hacerlo interesante en 3D, nos basaremos e inspiraremos en varios videojuegos, entre ellos: Bastion, Rayman Legends, Ori and The Blind Forest, Animal Crossing, Nuclear Throne, The Binding of Isaac, Enter the Gungeon y Hob.

Una de nuestras influencias más fuertes es Derek Laufman con su cómic RuinWorld.

<https://tapas.io/episode/407886>



Modo de juego

JUEGO DE MESA

Ameritrash

Se conocen como juegos de estilo americano aquellos juegos de mesa temáticos desarrollados conforme a una filosofía que, a grandes rasgos, se caracteriza por:

- La preeminencia del tema, al que se subordina la mecánica del juego.
- Animar el conflicto directo entre jugadores (lo que sucede incluso en algunos juegos semicooperativos como el Battlestar Galactica).
- Depender en un grado significativo del factor suerte.
- Gran despliegue de elementos (caja grande, multitud de figuras).

JUEGO DE PC

Hack and Slash

Isaac

Bastion

Enter the Gungeon

Nuclear Throne



El mapa

Tres niveles en forma de mapa en vista aérea.

- Conceptos de los tres niveles: caverna con agua y un boss que será un pulpo, antigua mina de cristales que ha sido contaminada por hongos y un boss jabalí zombie, una ciudad de topos y hamsters abandonada, con túneles secretos y un boss por determinar.

- Cada miembro va a hacer 10 losetas, que componen un nivel. Las losetas tienen unas medidas de 10x10 cm y están divididas en 8x8 cuadrados de 1.25x1.25 cm cada una. Las losetas tienen como máximo 3 puertas (pudiendo tener 2, 1 o incluso 0) y una cantidad de objetos o enemigos en ellas. Se cogen de una baraja de losetas y se va desvelando el mapa y lo que hay en él de esa manera. En cuanto a la versión 3D, hemos pensado que las losetas pueden desvelarse como en Bastion; cayendo desde arriba o que aparezcan debajo del jugador, unos pasos más hacia delante y a los lados.

- o **Colores:** se diferencian los niveles de la cueva por saturación y luminosidad, siendo el nivel más bajo el que sea más oscuro, y el nivel superior el más luminoso. En el juego de cartas, se usarán tonos de gris con más o menos luminosidad para el reverso de la loseta.

Por ejemplo:

- Nivel superior: caverna de agua (más luminosa y saturada)
- Nivel intermedio: mina abandonada (intermedio, pero con cristales algo luminosos)
- Nivel inferior: ciudad abandonada (más oscura y desaturada)

- Colores por nivel:
 - Caverna de agua: azules, grises, verdes azulados
 - Mina abandonada: turquesa para los cristales y morado para los hongos, marrones y grises
 - Ciudad abandonada: por determinar

- **Otras partes del mapa:**

- o Casilla inicial: una mazmorra, posiblemente
- o La tienda del topo
- o Casilla final: se verá la salida de la cueva y la taberna al fondo, colores muy vivos. Se utilizará la puerta de la taberna del fancine.

Cartas de jugador

Horizontal con la ilustración sangrada a la izquierda y una leyenda con la información o mini historia del personaje. La ilustración sobresaldrá un poco sobre la leyenda (vean cartas de Pokémon legendarios como referencia).

A la derecha:

1. Habilidades
2. Bolsa
3. Por determinar
4. Por determinar

Para determinar cuánta vida tiene o le queda a un personaje, se harán varias tarjetas de cartón con troquel. En esos troqueles se colocarán pequeñas fichas que indiquen los puntos de vida.

Habilidades y características

Rinoceronte: embestida (se usa para romper paredes, una vez por loseta), machaque colosal, beber cerveza, berserker. Usa armas pesadas de dos manos o de una (hachas, martillos, escudo y hacha, etc.).

Mapache: robar (se usa para robar a enemigos sin tener que matarlos, una vez por loseta), emboscada, punto débil (habilidad con rango), baile mapachí (AoE en el que el mapache gira sobre si misma haciendo daño con los cuchillos). Usa armas pequeñas de dos manos (dagas, rodela, kunais, etc.).

Camaleón: esfumarse (se usa para camuflarse, una vez por loseta), disparo explosivo, disparo venenoso, focus (AoE, habilidad en la que el camaleón se queda quieto y mueve sus ojos a todos lados mientras dispara flechas a todos los enemigos de alrededor). Usa armas pequeñas de dos manos o de una (arco, daga, etc.), pero las de una siempre las usa a dos manos.

Cada personaje también tiene su propio ataque básico, que sería como un autoattack. Las habilidades se representan como una carta y cuando entran en cooldown se voltean.

Tipos de cartas (por modificar)

Baraja de loseta

Baraja de jugador

Baraja de bosses

Pulpo

Jabalí zombie

¿?

Baraja de enemigos:

Contienen enemigos débil y enemigos más fuertes

Baraja de objetos:

Support (curación, power ups, etc.)

Armas

Defensa

Utilidad (bombas, brújula, linterna, etc.)

Moneda (para comprar en la tienda del topo)

Baraja de eventos:

De coger cartas de enemigo

De objetos que te encuentras (coger carta objeto)

Dificultades (trampas, etc.)

Condición (movimiento lento, veneno, etc.)

Vendedor

En cuanto al proyecto de diseño gráfico e ilustración:

Diseño gráfico

JESÚS

Identidad corporativa:
logo, tipografía, gama de colores
corporativos

ADRIÁN

Packaging:
caja, deck box para guardar las
cartas, tablero.

ELENA

Diseño editorial:
fancine con historia, instrucciones,
maquetación de cartas.

Ilustración

- Planteamiento: moodboard e inspiración
- Preproducción y concept art: bocetos evolución de personajes, objetos y fondos, estudios de color, posibles storyboards, ilustraciones finales, etc. Todo lo que tengamos.
 - Modo de juego (ameritrash), explicado arriba.
 - Referencias a todo lo que se ha hecho en la parte de diseño gráfico, para entender todo el concepto.