

GAME DESIGN & STORYBOARD

SPRINT II: RAASTREATOR (WOOF WOOF)



GAME GENRE	3
STORY/NARRATIVE: PLOT OF THE GAME, MAIN GOAL	3
CHARACTER(S): MAIN PLAYER, NON-PLAYER CHARACTERS, SIDEKICKS...	4
WORLD/LEVELS: BACKGROUND, LIGHTNING/WEATHER, MAP (INKARNATE).	5
GAMEPLAY & MECHANICS: ACTIVITIES, CHALLENGES, REWARDS, PROGRESSION, GAME RULES, SKILLS.	6
ESQUEMA DE BOTONES.	9
AUDIO NARRATOR / DIALOGUE TREE (OPTIONAL).	9
USER INTERFACE (UI): CONTROL (INPUT), OUTPUT (DEVICE), VIEWPOINT.	10
WISH-LIST: SOUNDTRACK, SOUND EFFECTS, FONTS, SCENE COMPONENTS, OBJECTS, ANIMATIONS	10
PLANNING & REPARTO DEL TRABAJO:	11

GAME GENRE

VR Western

STORY/NARRATIVE: PLOT OF THE GAME, MAIN GOAL



Dibujo original de Melquiades

Melquiades “El Relajao”

Waterbean es perseguido por la ley en media docena de Estados por fraude fiscal, contrabando de tubérculo prohibidos (yuca), hurto con violencia, secuestro e intento de asesinato a un agente de la ley. Torturado por su culpa, Melquiades decide redimirse y huir a la frontera (el viejo oeste), buscando fortuna allá por donde pase, tratando de calmar su conciencia.

En la aventura de hoy, acompañaremos a Melquiades en su

decimocuarta parada escapando de la ley: **Virgin Maldonado**. A los habitantes del pueblo no les gustan los forasteros, pero Melquiades hará lo que pueda para ganarse a los Maldonadenses, intentando no recaer en su “afición por lo ajeno”.

CHARACTER(S): MAIN PLAYER, NON-PLAYER CHARACTERS, SIDEKICKS...

PROTAGONISTA

MELQUIADES EL RELAJAO : Bandido (el jugador)

NPCs:

- ❖ **SHERIFF**: Augusta Pereira, inmigrante portuguesa que consiguió entrar en las fuerzas de la ley.
- ❖ **TABERNERO**: Flanders Eatbucket, tabernero desde los 12 años (el Estado no lo sabe). Controla los barriles de cerveza como si fuesen extensiones de su cuerpo.
- ❖ **VENDEDOR DE PIELES**: Arbenius Don Schedule, es un viejo verde que suelta piropos a las chicas del salón. Tiene 0 años cotizados y en el bar siempre le pide al camarero que “le ponga otra que esta tiene agujero”. Se gana el pan vendiendo las pieles de lo que caza en el tiempo que no está borracho o silbando a chicas por la calle.
- ❖ **MENDIGO**: <anónimo>, luchó en la guerra y quedo tullido de una pierna.
- ❖ **OPERARIA DEL TREN**: Sonya Celebrima (se lee “Quelebrima”). Mujer de mediana edad, su padre era el antiguo mecánico y le enseñó todo sobre trenes.
- ❖ **TRABAJADORA DEL SALOON (YA ME ENTIENDES)**: Sonya Nutter, se gana la vida de la forma que ambos estamos pensando para poder largarse del pueblo con su hijo Javier Nutter Ibarra.
- ❖ **VENDEDOR DE CABALLOS Y RESES**: Arthur O’Neal Osborn, dueño de los establos del pueblo, honrado como el que más. Ama la vida animal y todo lo que ella conlleva, vive por y para sus caballos.
- ❖ **ADOLESCENTE SIN ESCOLARIZAR**: Jimmy Dumbsuck es un joven de 16 años al que echaron de clase por portar un arma un día en el recreo y enseñársela a sus compañeros.

- ❖ **EL PADRE HERODES:** Herodes es el malhumorado cura del pueblo. Las malas lenguas dicen que no escribe sus propios sermones y que ha sido visto de vez en cuando en el Saloon, muy arrimado a Sonya Nutter.
- ❖ **FUGITIVO :** Jeremiah Foundling está en busca y captura, ya que fue encontrado saqueando una tumba en la madrugada. Este joven , como su apellido indica , es huérfano. Aunque mucha gente en el pueblo está convencida de que es hijo bastardo de alguien importante...
- ❖ **LITTLE FAITH:** La pequeña Faith fue encontrada en el callejón al lado del Saloon. Tristemente, resultó fallecida poco después. Los vecinos del pueblo le dieron Santa sepultura, y para poder hacerlo la bautizaron antes de morir bajo el nombre “Faith”, que significa fé. Su pequeña tumba se encuentra en el cementerio del pueblo.

WORLD/LEVELS: BACKGROUND, LIGHTNING/WEATHER, MAP (INKARNATE).

La historia se desarrollará en el pueblo minero ficticio de “Virgin Maldonado”. Dentro del mismo podremos encontrar un bar/salón, una taberna, un banco, una oficina del Sheriff, diferentes casa y campos de cultivo, una estación de tren, los establos y diversas tiendas de comida y armas (estamos en EEUU por lo que la misma tienda vende ambos artículos).

Es un día soleado (como el 90% en el oeste) y las temperaturas rozan los 50° C, **ni frío ni calor**. El pueblo está rodeado de tierras yermas en todas direcciones y lo único visible a lo lejos son altas torres de piedra caliza roja. Abandonar el pueblo solo es posible por tren, o puedes tentar al destino y adentrarse en el desierto a caballo. El agua no abunda en la zona, y la única fuente potable son dos pozos, en el extremo norte y sur del pueblo; al primer pozo (el del norte) se le conoce como “Pozo María Luisa”, porque un día la vieja María Luisa tropezó y cayó al pozo, y como las poleas solo pueden levantar como mucho 210kg, pues quedó en el pozo a vivir, hoy en día aún sigue allí.



MAPA (HECHO EN INKARNATE):

GAMEPLAY & MECHANICS: ACTIVITIES, CHALLENGES, REWARDS, PROGRESSION, GAME RULES, SKILLS.

El juego se caracterizará por dos actividades principales: visitar el pueblo al antojo del jugador, descubriendo sus secretos y a sus habitantes, y completar misiones para ganarse el aprecio y respeto de la buena gente de Virgin Maldonado.

Esta es la lista preliminar de misiones a completar:

❖ “ **EL TORO DE OSBORN(E)** ”: rescate (o robo) de un toro.

Melquiades llega al establo del pueblo, y avista un toro que está siendo custodiado por el dueño del lugar. Encandilado por sus cualidades, y viendo que el dueño no le hace justicia al potencial del animal, Melquiades decide que ese toro tiene que ser suyo, de una forma u otra, pero no será cosa fácil separar al campesino de la llave que abre el cercado.

Nuestro protagonista se las tiene que ingeniar para hacer al dueño pasar un mal rato, y que se descuide de las llaves. Para ello le hará todo tipo de jugarretas.

Una vez consiga entrar y calmar al animal, tendrá que escapar del establo superando el circuito que nada más dejar atrás las vallas. Si lo consigue hacer sin tocar ningún obstáculo, la misión se habrá completado de manera satisfactoria.

- ❖ “ **INSPECTOR RELAJAO** ”: ayudar al tabernero a resolver el misterio de su buen local: alguien ha muerto en la taberna, hay testigos y pistas, pero eres tú el que tiene que resolver el misterio.

Juego basado en la obra “Crímenes Ilustrados”. Explorando la taberna/saloon y hablando con los testigos descubrirás pistas del crimen.

Deberás estar muy atento a pistas VISUALES, puesto que no habrá feedback por descubrirlas, ya que esto facilitaría la resolución del misterio, y no queremos eso . Por ejemplo: quizás el muerto tenga un par de cartas en el bolsillo, y en la mesa de blackjack hay un poco de sangre en las cartas que hicieron la mano ganadora, por tanto, sería razonable pensar que el muerto estaba haciendo trampas mientras jugaba y, quizás por eso, le mataron.

Las conversaciones con NPCs darán datos clave para la resolución del conflicto, pillá libreta y boli, algunos dicen la verdad y otros no.

Cuando creas que ya has resuelto el misterio, habla con el Sheriff y cuéntale qué crees que ha pasado. ¡¡Cuidado!! Si acusas a un inocente, la misión será fallida, y no será tan fácil ganarse a las gentes del pueblo.

- ❖ “ **TIRADOR (IN)EXPERTO** ”: un adolescente sin escolarizar te reta a ganarle en una competición de tiro.

El joven Jimmy Dumbsuck, al que en un futuro se le conocerá como Billy el Niño, abandonado recién nacido y adoptado por el dueño de la tienda de armas, amenaza con poner a todo el pueblo en tu contra. La única manera de impedirlo es ganarle en una competición de tiro clandestina en el sótano de la tienda, a la cual llama “Maldonado Action Shooting”.

Dicha competición se realizará disparando a distintos objetivos como botellas o dianas en menor tiempo que él. En el caso de que ganes, Jimmy se enfadará tanto que te retará a un duelo. Es tu deber ganarle, pero debes hacerlo sin matarlo, pues no sería nada bueno para tu reputación.

- ❖ **“ EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO ”** : robarle unas pieles al vendedor para dárselas a un pobre mendigo.

El escenario será un almacén lleno de objetos abandonados y reliquias. Es un sitio sucio y viejo por el que tendrás que moverte y serpentear bajo la penumbra.

Escapa del vendedor de pieles. Como es lógico, no quiere que nadie le robe su fuente de ingresos; por eso mismo te recomiendo que escapes y vayas lo más veloz posible a través de este laberíntico escenario. Piensa rápido y muévete aún más rápido.

Recoge todas las pieles. La misión acabará cuando hayas sido capaz de guardar en tu bolsillo todas las pieles del vendedor, sin que este te atrape.

- ❖ **“ EL MEJOR MECÁNICO DE LA GALAXIA ”**: la mecánica y maquinista de la ciudad te pide ayuda para encontrar las piezas que le faltan para poner en funcionamiento el tren. Se han perdido por la estación... ¡Encuéntralas!

Hay que encontrar un total de 6 objetos diferentes para hacer que el tren pueda volver a ponerse en marcha, pero no te relajes, porque no tendrás todo el tiempo del mundo

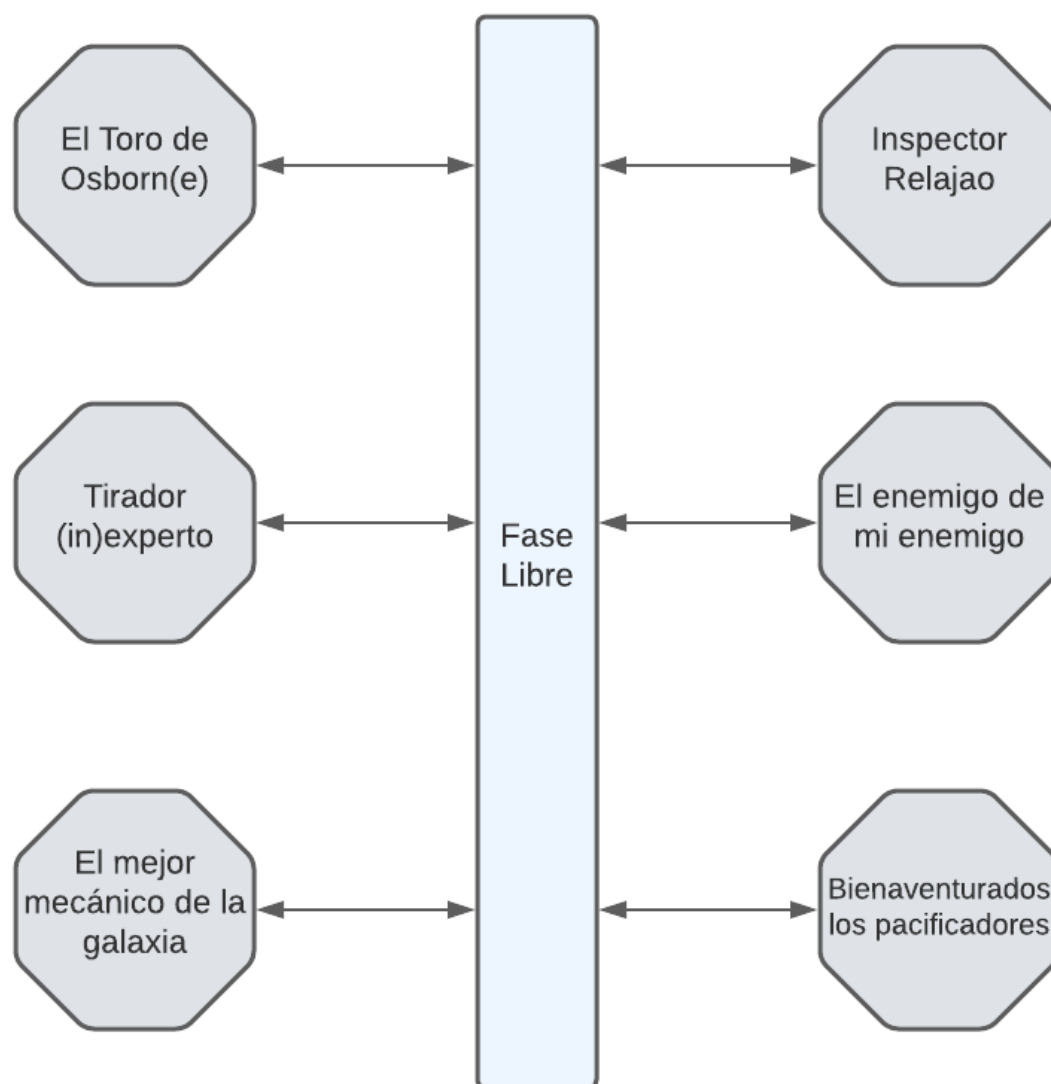
- ❖ **“ BIENAVENTURADOS LOS PACIFICADORES ”** : el protagonista se encomienda en la persecución de un colega forajido por hacerle un favor a la sociedad... no por los 5.000\$ dólares de recompensa. O eso dice.

La misión comienza con una escena cinemática, en la que nuestro protagonista asiste a la iglesia del pueblo (ha tenido un despertar espiritual, para nada iba a intentar robar la recaudación del cepillo) . Una vez allí escucha el sermón del padre Herodes y le remueve por dentro (saber que la recompensa por encontrar al bandido es de 5000\$).

Una vez esta escena acabe, nos encontraremos en el desierto, en busca del bandido. Una vez allí, hablaremos con unos conocidos del pueblo que están acampados. Ellos nos contarán más sobre por qué el joven Jeremiah está en busca en captura, y la rumorología entorno a quién es su verdadero padre.

Este grupo de personas nos darán pistas sobre dónde puede estar el joven. Una vez le encontremos, tendremos una conversación con Jeremiah que nos pondrá en un apuro. No todo es lo que parece.

Es por ello que tendremos que tomar una decisión, arrestar al joven o dejarlo ir. Esto tendrá un gran impacto en el futuro de nuestro protagonista.



ESQUEMA DE BOTONES.

Se desarrollará más adelante.

AUDIO NARRATOR / DIALOGUE TREE (OPTIONAL).

Los personajes serán doblados por los integrantes del grupo.

En vez de un narrador, hemos decidido que el protagonista tendrá “pensamientos” que el jugador podrá escuchar.

USER INTERFACE (UI): CONTROL (INPUT), OUTPUT (DEVICE), VIEWPOINT.

Al llegar al pueblo lo ideal sería que un NPC te diese una lista de cosas que hacer para ganarte la confianza del pueblo. Esa lista será visible durante la partida, a medida que las completes se irán tachando. Si desarrollamos para Oculus nos gustaría que las manos fuesen visibles, si no, simplemente añadiremos un punto en el centro de la vista que se agrandará al mirar a objetos interactuables o NPCs con los que podamos hablar.

WISH=LIST: SOUNDTRACK, SOUND EFFECTS, FONTS, SCENE COMPONENTS, OBJECTS, ANIMATIONS

Nos gustaría añadirles animaciones curradas a los assets y prefabs, que son figuras humanas, por lo que no debería ser muy difícil hacerlas.

Nos gustaría haber pagado por los assets, pero los encontramos en un repo de github y los tomamos prestados temporalmente.

En un proyecto ideal, habría una cinemática que resuma la historia del personaje y una al final del juego.

Los efectos de sonido y la banda sonora se decidirán a medida que se vaya desarrollando el proyecto.





PLANNING & REPARTO DEL TRABAJO:

Creación y descripción de personajes, diálogos y
guion:

Martín Beltrán Díaz

Mapa Inkarnate:

Stelian Adrian Stanci

Storyboard:

Sara Fernández Arias

Escena “Inspector Relajao”:

Martín Beltrán Díaz.

Escena “El mejor mecánico de la galaxia”:

Álvaro López Fueyo

Escena “Bienaventurados los pacificadores " y sus
personajes :

Sara Fernández Arias

Escena “Tirador (in)experto”:

Daniel Ferreira Gómez

Escena “El toro de Osborn(e)”:

Stelian Adrian Stanci

Escena “El enemigo de mi amigo”:

Pelayo González García

