

GAME DESIGN & STORYBOARD

SPRINT 1 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.	7
AUDIO NARRATOR / DIALOGUE TREE (OPTIONAL).	7
USER INTERFACE (UI): CONTROL (INPUT), OUTPUT (DEVICE), VIEWPOINT.	8
WISH-LIST: SOUNDTRACK, SOUND EFFECTS, FONTS, SCENE COMPONENTS, OBJECTS, ANIMATIONS	8
PLANNING & REPARTO DEL TRABAJO:	9

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.

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.



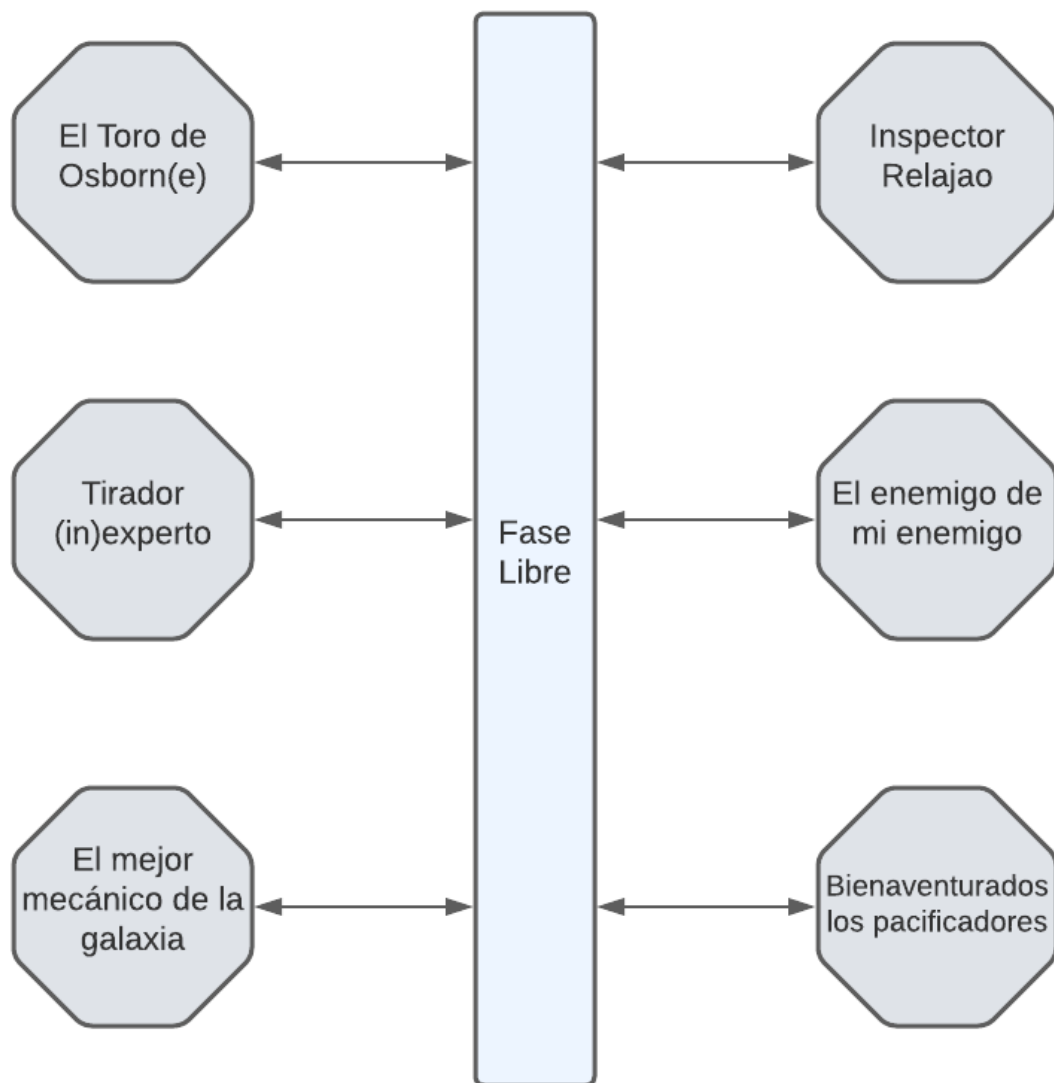
MAPA (HECHO EN INKARNATE):

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.
- ❖ **“ 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.
- ❖ **“ TIRADOR (IN)EXPERTO ”**: un adolescente sin escolarizar te reta a ganarle en una competición de tiro.
- ❖ **“ EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO ”**: robarle unas pieles al vendedor para dárselas a un pobre mendigo.
- ❖ **“ 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!
- ❖ **“ 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.



ESQUEMA DE BOTONES.

Se desarrollará más adelante.

AUDIO NARRATOR / DIALOGUE TREE (OPTIONAL).

Se desarrollará más adelante.

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 ”:

Sara Fernández Arias

Escena “Tirador (in)experto”:

Daniel Ferreira Gómez

Escena “El toro de Osborn(e)”:

Stelian Adrian Stanci