Game Design Document

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

NOTICE OF CONFIDENTIALITY

The information inside this document is confidential, and can not be shared with third parties.

Ghenbu project is property of Coconut Studios.

All rights reserved.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

RESUME

DEVELOPER AND TECHNOLOGY 8

PLATFORMS 8

AGE RATING 8

CONTROL SCHEME 10

THE WORLD OF GHENBU 10

GAME MECHANICS 36

LEVEL DESIGN 44

SCRIPTING 328

Abstract

Ghenbu is a 3D top-down single/local co-op game for PC and main consoles, where we will need to fight and solve puzzles to discover the secrets of a living island.

DEVELOPER AND TECHNOLOGY

PLATFORMS

Xbox Series X/S/ONE

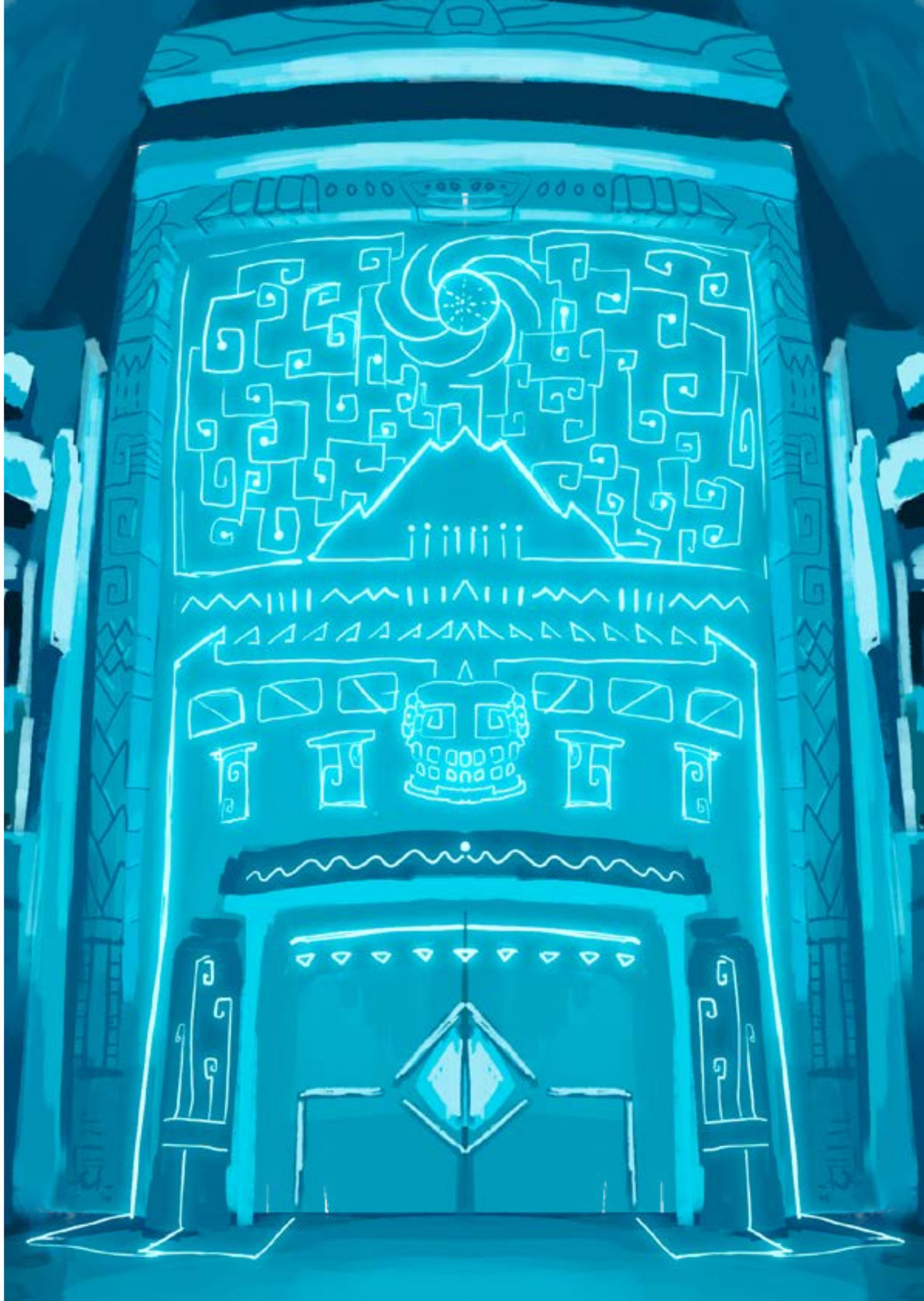
Sony PlayStation 4/5

Nintendo Switch

PC / Steam / Epic Store

Mac /MacStore

AGE RATING - PEGI and ESRB



CONTROL SCHEME

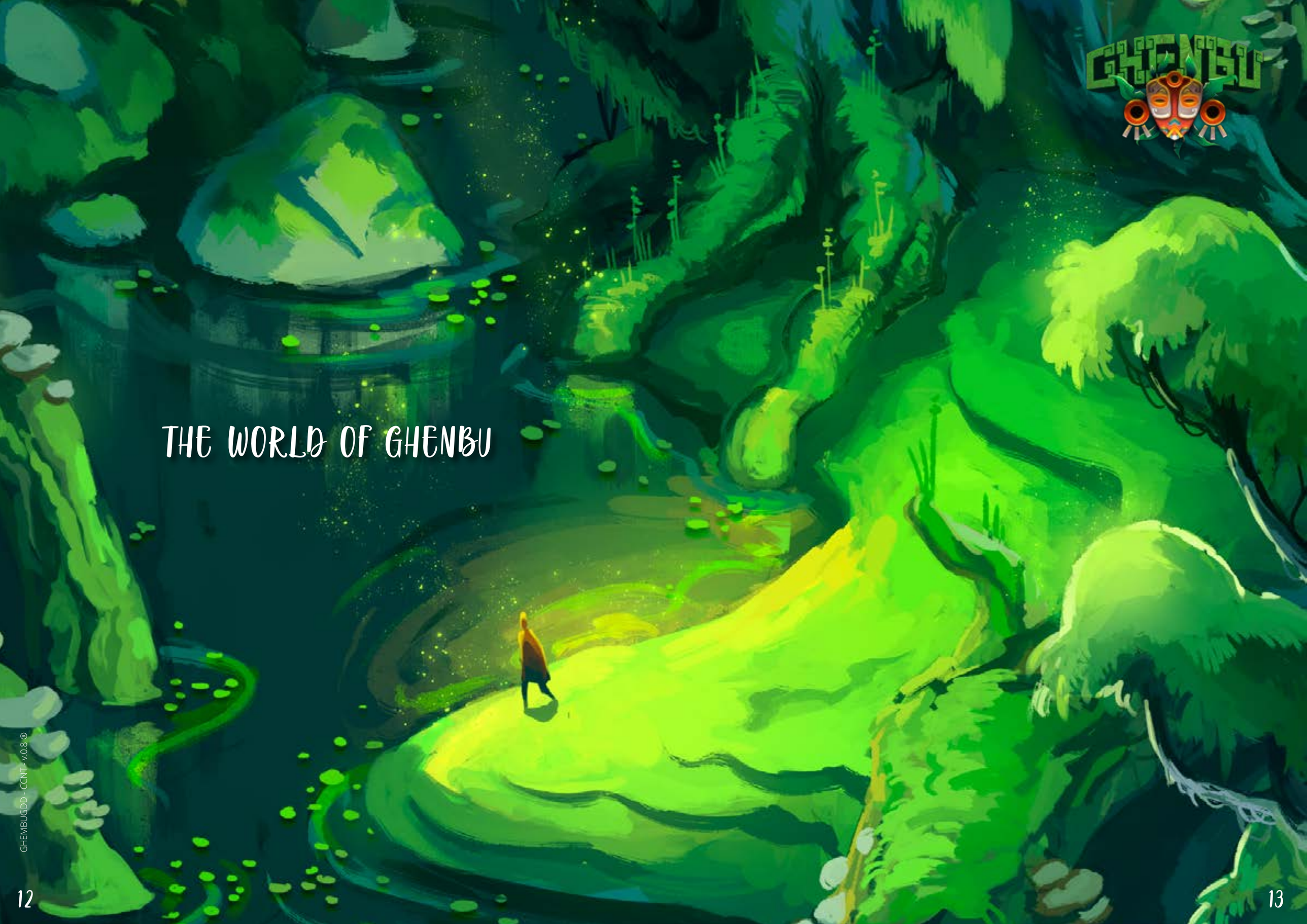
MICROSOFT XBOX SERIES

SONY PLAYSTATION 4/5

PC / MAC

NINTENDO SWITCH

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®



THE WORLD OF GHENBU

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

STORY RESUME

An old man tells a story to a young man in a bar. A story about an island that cannot be reached. It is the island that finds you. A living island called Ghenbu.

The story begins with a plane crashing at the scene. From the town they see the fall, and the tribal chief Noatl orders a young man to investigate what happened.

Here begins the tracking of Quezts or Mali (depending on the chosen avatar) of the elusive aviator, forging a friendship story through the path they will travel together.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

WORLD DESCRIPTION

Ghenbu is a living island, housed in the shell of a giant God tortoise.

The sap that gushes from its shell contains the secret of limitless clean energy, which emanates in the form of crystals that the locals call living rock.

In it, the entire ecosystem lives in perfect balance, and none of its actors can modify it. However, a strange black sap has begun to sprout, clouding the sense of the lizard tribes and other beings on the island.

In order to purge itself, the island needs an external agent that can clean it, breaking the balance in its favor. It is here when the aviator is summoned and lured to the island to undertake his destiny. important decision, solve the adventure, save her partner and restore balance to the island.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

SCRIPTING GUIDELINES

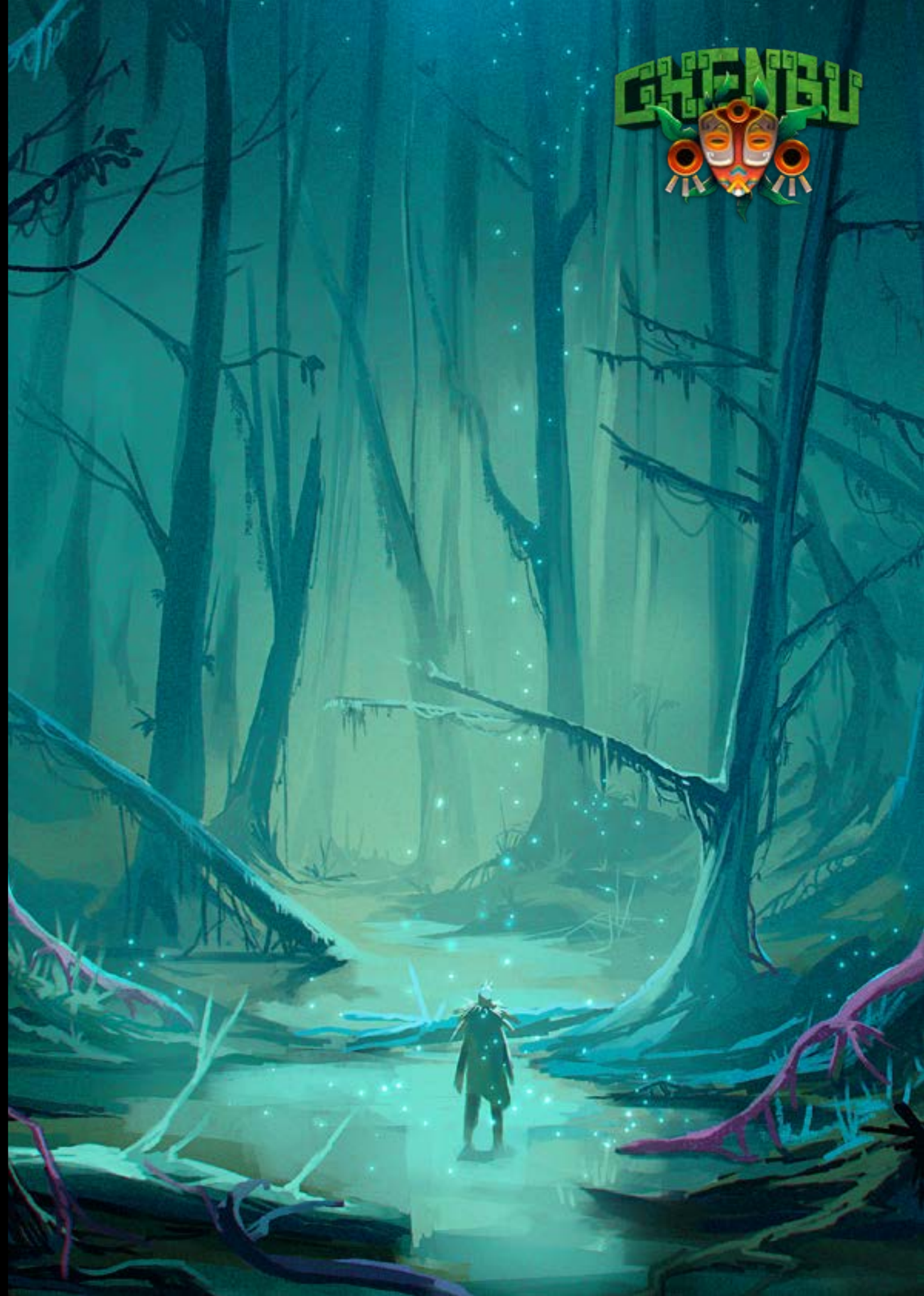
Ghenbu is a story about discovery, exploration and intrigue, but above all it is a story of friendship.

The script is divided into three clear acts:

Act I - Levels 1 to 7. The persecution.
In this act the aviator is a total stranger, and the action focuses on chasing him down, as well as gaining his trust.

Act II - Levels 8 to 15. The trip.
This is where the relationship is forged, and they learn to trust each other. The aviator will discover the secrets of the island, and both will understand the destination to which they have been called.

Act III - Levels 16 to 20. Betrayal.
Upon reaching the town, the tribal chief will order the aviator to be imprisoned for his sacrifice, and he will feel betrayed by his traveling companion. It will be here where the protagonist must make an important decision, solve the adventure, save her partner and restore balance to the island.



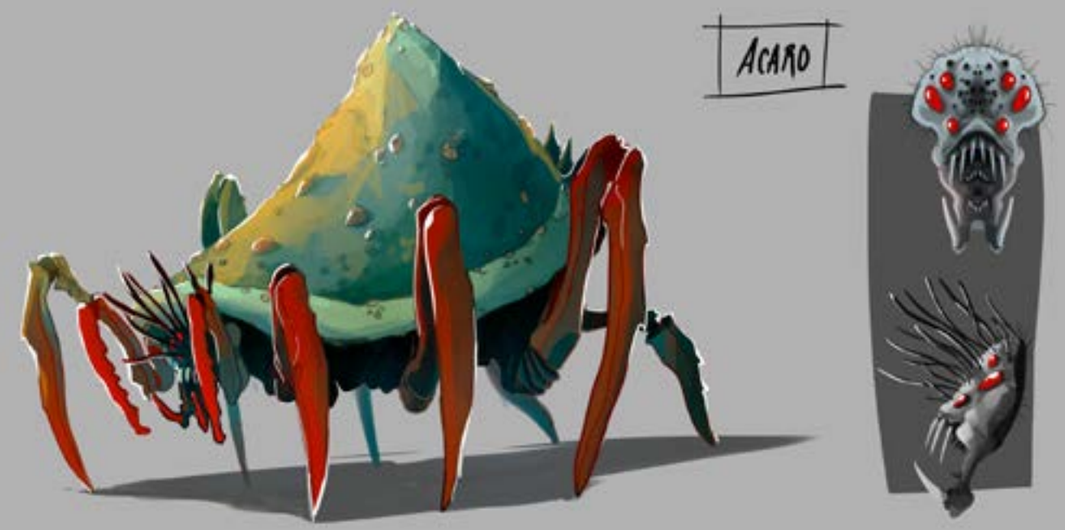
PLAYABLE CHARACTERS

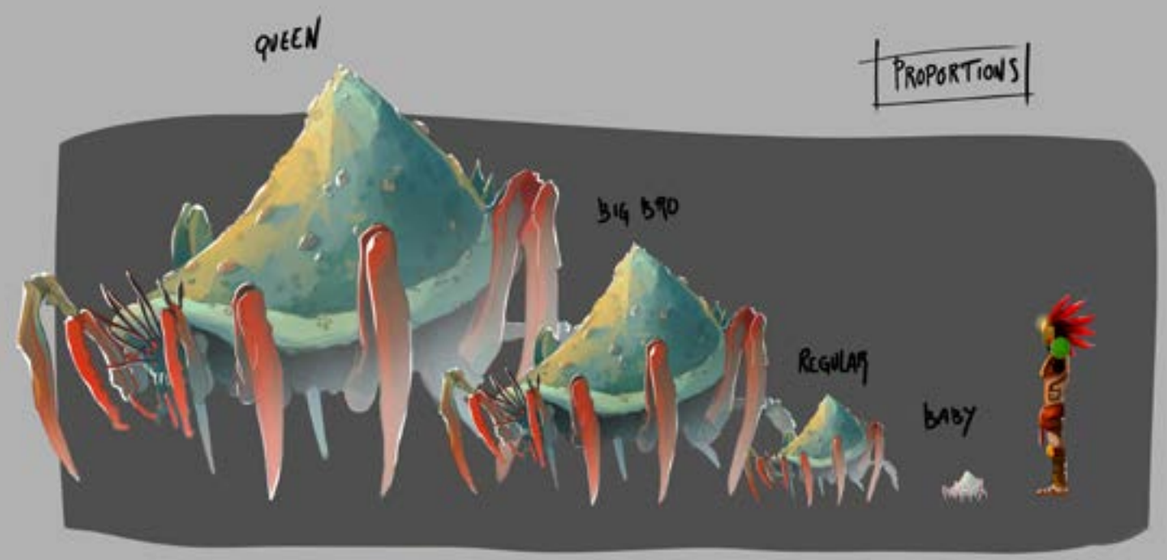
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

PLAYABLE CHARACTERS

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

ENEMIES CHARACTERS





GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

ENEMIES CHARACTERS

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

ENEMIES CHARACTERS

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

ENEMIES CHARACTERS

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

ENEMIES CHARACTERS

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GAME MECHANICS

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GAMEPLAY STYLE

Indie, Exploration, Adventure, Puzzles.

CAMERA TYPE

3D Top-Down.

CAMERA TYPE

New Game / Continue / Load Game (Single Player)
Enjoy the adventure with single player mode.

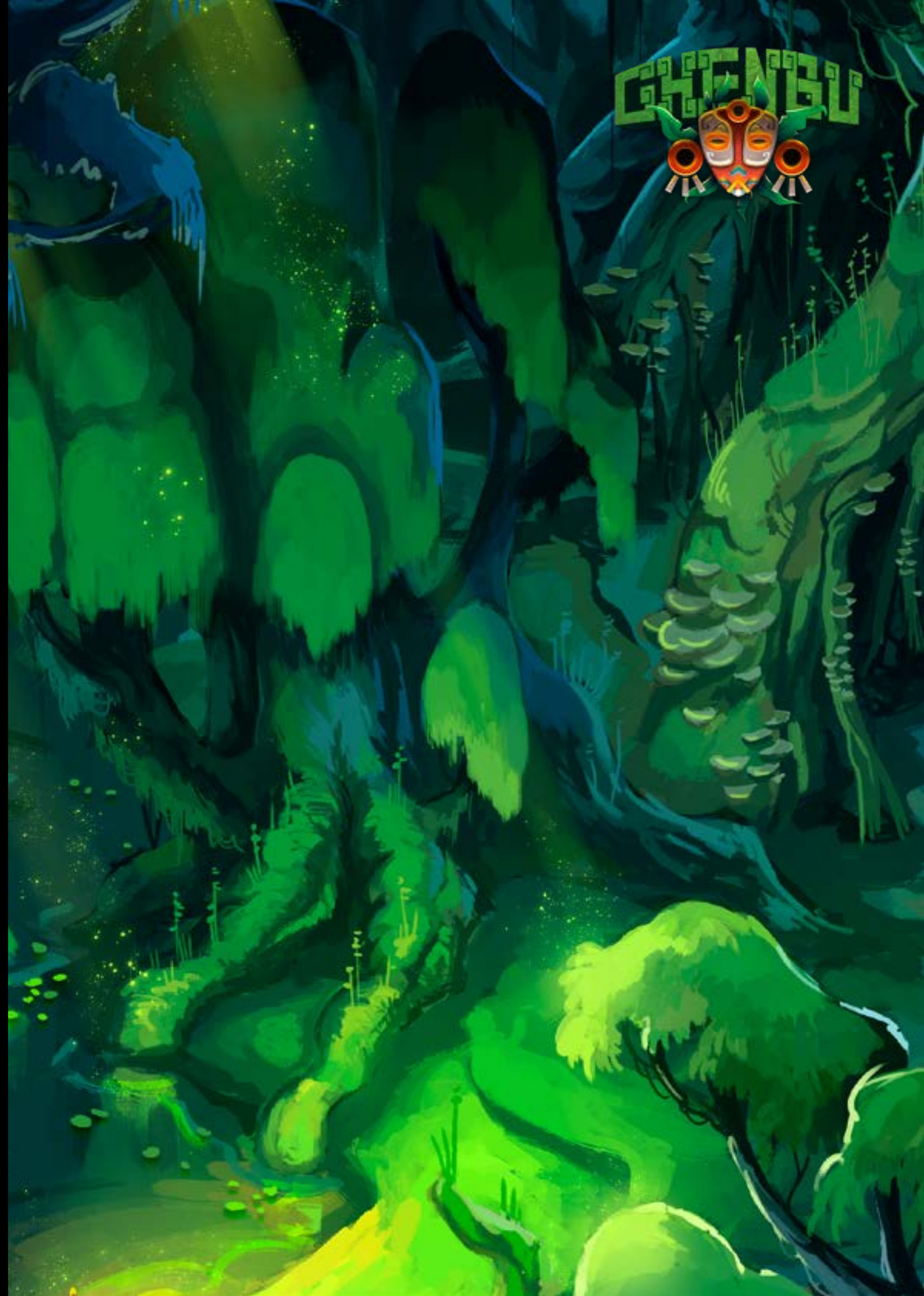
New Game /Continue /Load Game (Local Co-Op)
Enjoy the adventure with local cooperative mode.

Arena Mode
Unlimited waves of monsters. Each one harder than the previous one. How much time will you survive?

Select Chapter
Available only after complete the story. Here you can select a concrete game chapter to play it, and found all the things you missed on the previous play.

New Game
Available only after complete the story. Start a new game keeping all the collectible items you found on the previous play.

Settings
Edit Game settings.



GAME MECHANICS DESCRIPTION

Main player actions:
walk, run, sprint, crouch, jump, melée attack, melée attack combo, strong attack, Launch small stones, roll, climb, pick up, carry and drop items (to solve puzzles. Only one at a time. If the player attacks, he/she auto drops the item)

Puzzles:
Puzzles does not need inventory. Only observe, manipulate elements and move items by carrying them. Some puzzles require to give orders to the plane pilot.

solve puzzles. Only one at a time. If the player attacks, he/she auto drops the item)

POST-GAME MECHANICS TROPHIES

1. THE ADVENTURE BEGINS. (BRONZE)
You have started a new game.

2. BETTER WITH A FRIEND. (BRONZE)
You have started a local cooperative game.

3. ACHIEVE A LEVEL. (BRONZE)
A trophy for each level passed.

4. COLLECTIBLE ITEM. (BRONZE)
A trophy for each collectible found (There is one hidden in each level)

5. THE END OF THE ROAD. (SILVER)
For completing the game.

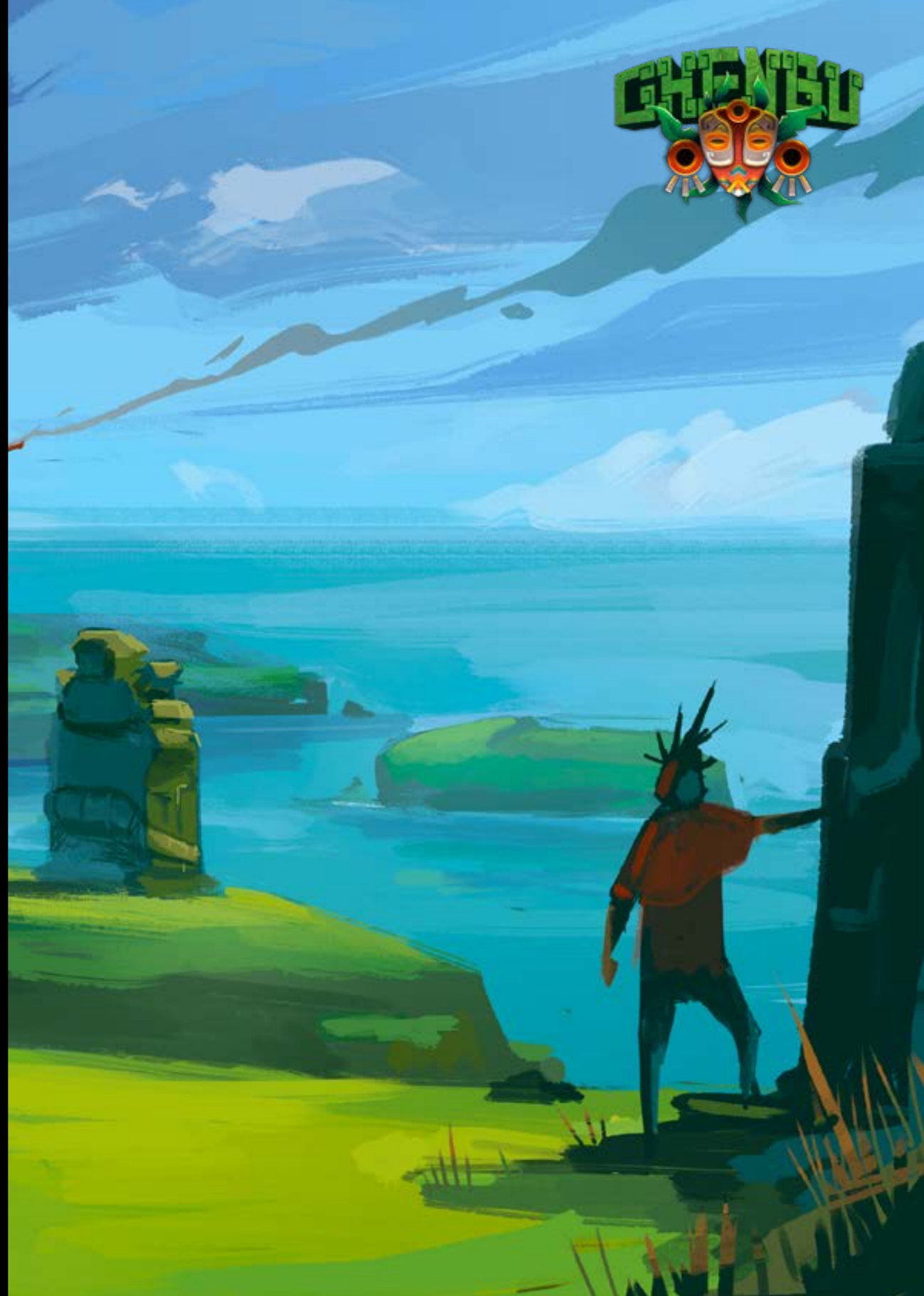
6. EXPERT TRACKER. (GOLD)
For obtaining all the collectibles.

7. ROOKIE GLADIATOR. (BRONZE)
For surviving 5+ waves in sand mode.

8. EXPERT GRADIATOR. (SILVER)
For surviving 15+ waves in sand mode.

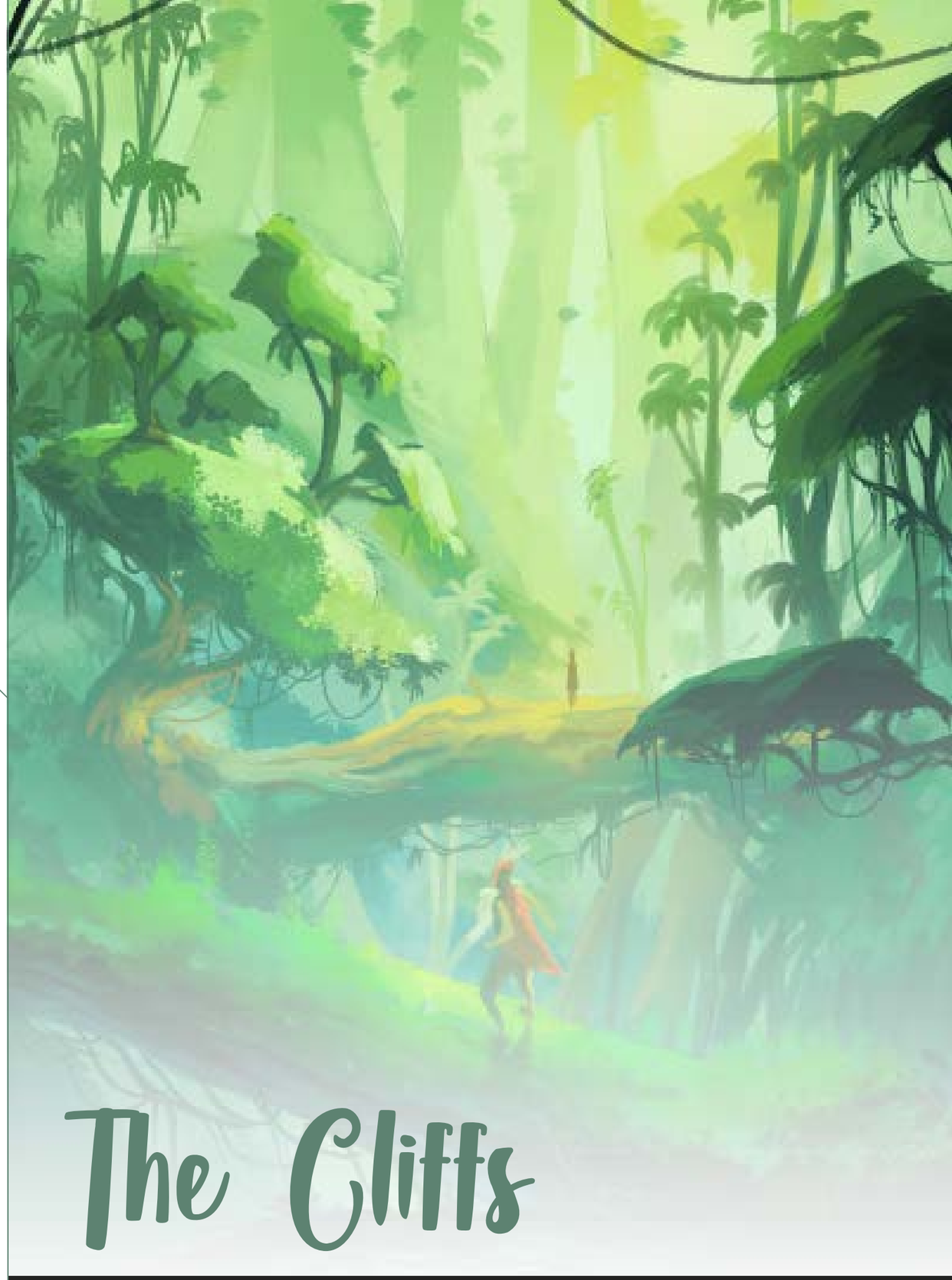
9. EMPEROR. (GOLD)
For surviving 25+ waves in sand mode.

10. JUNGLE (PLATINUM)
For obtaining all the trophies.



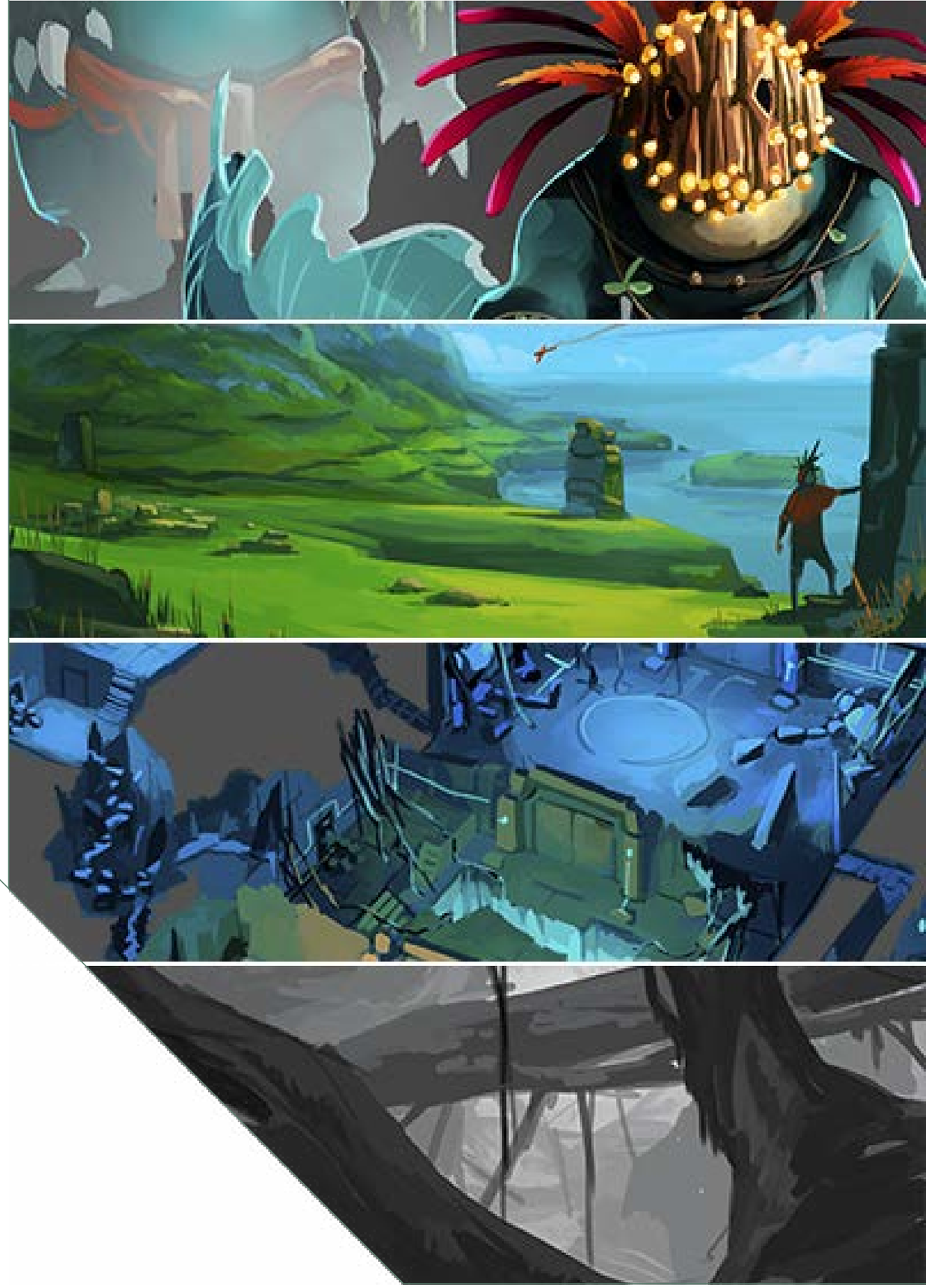
LEVEL DESIGN

Level 01



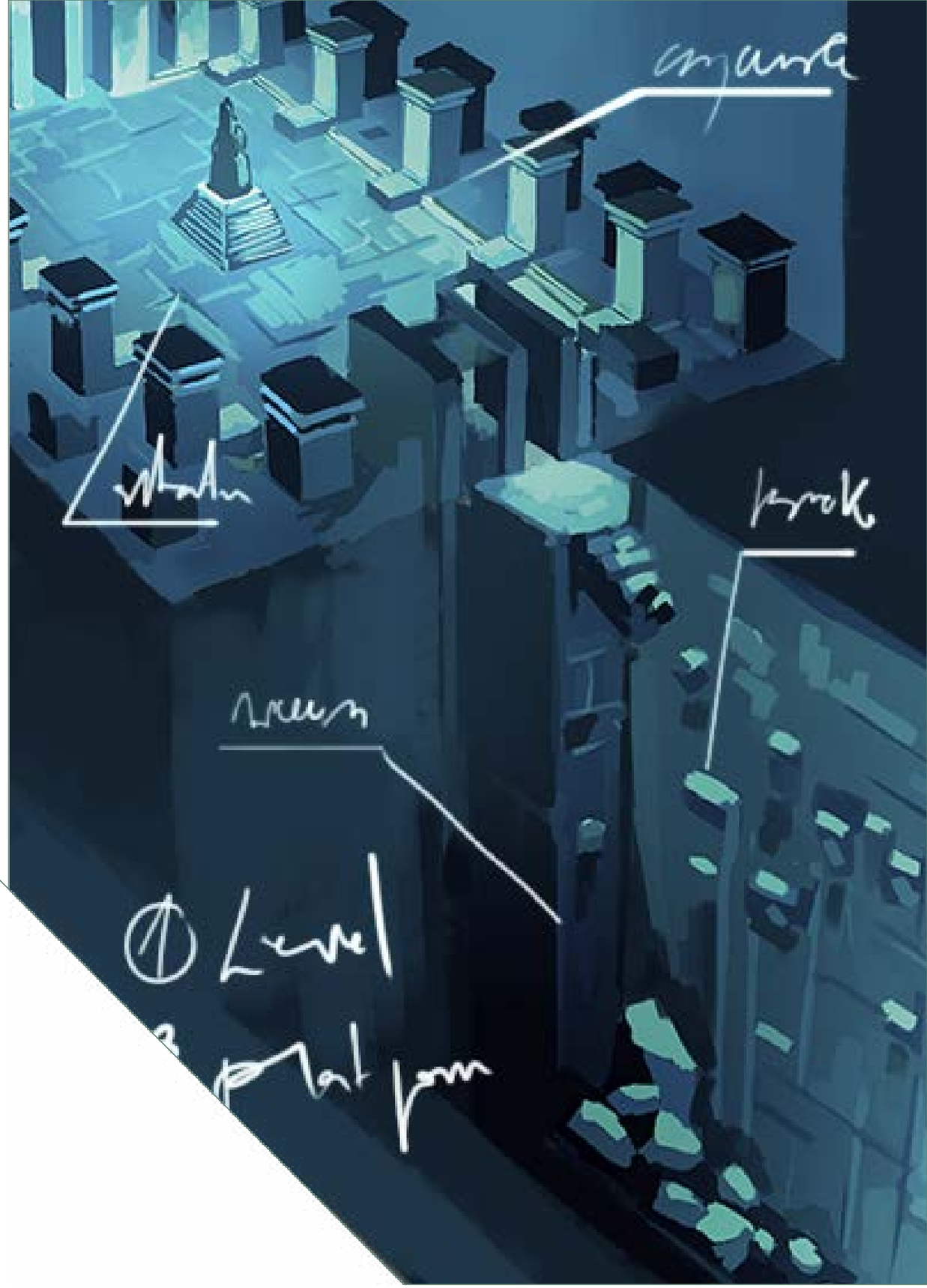
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art



Concept Art

Level Design



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

The carnivorous plant eats you if you try to pass. The toad gobbles you up and spits you out, applying a psychedelic effect for a limited time. The carnivorous plant eats the bugs in one bite if you throw them at it, so you can't get through. The solution to be able to pass is to take one of the random bugs that are in the lower area, let the toad hook you up carrying said bug so that it is affected by the poison and, before the effect passes, throw it at the carnivorous plant to that gobbles it up. Thus, it will be unwell by the poison, a moment that you can take advantage of to cross.

Details

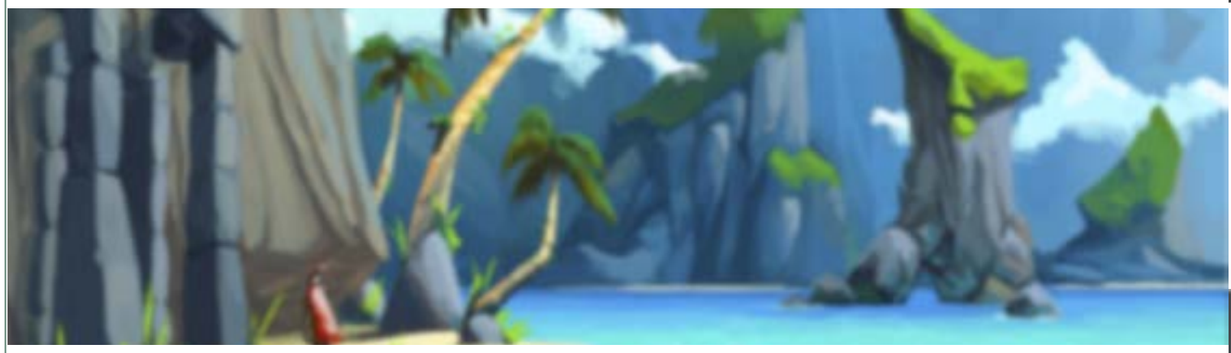
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

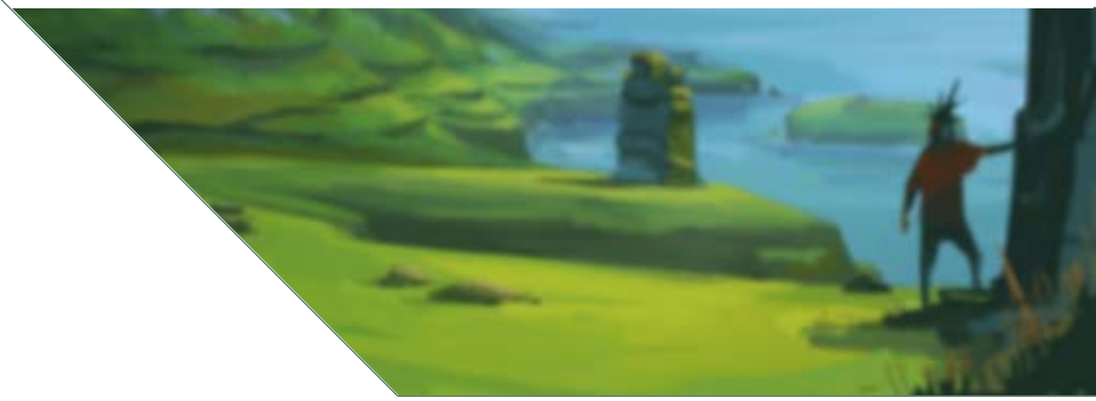
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

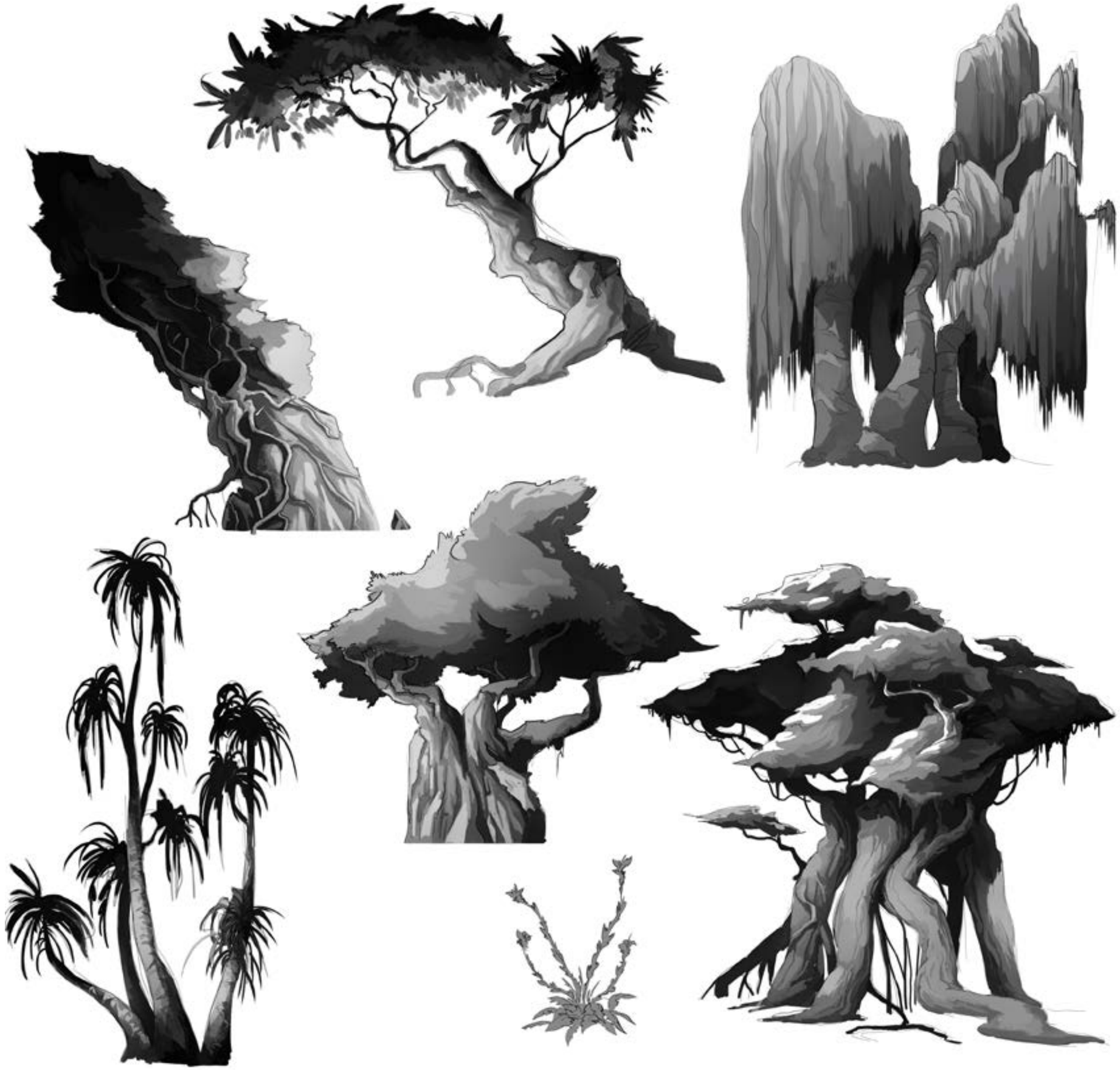
Level 02

The Green Maze

Concept Art

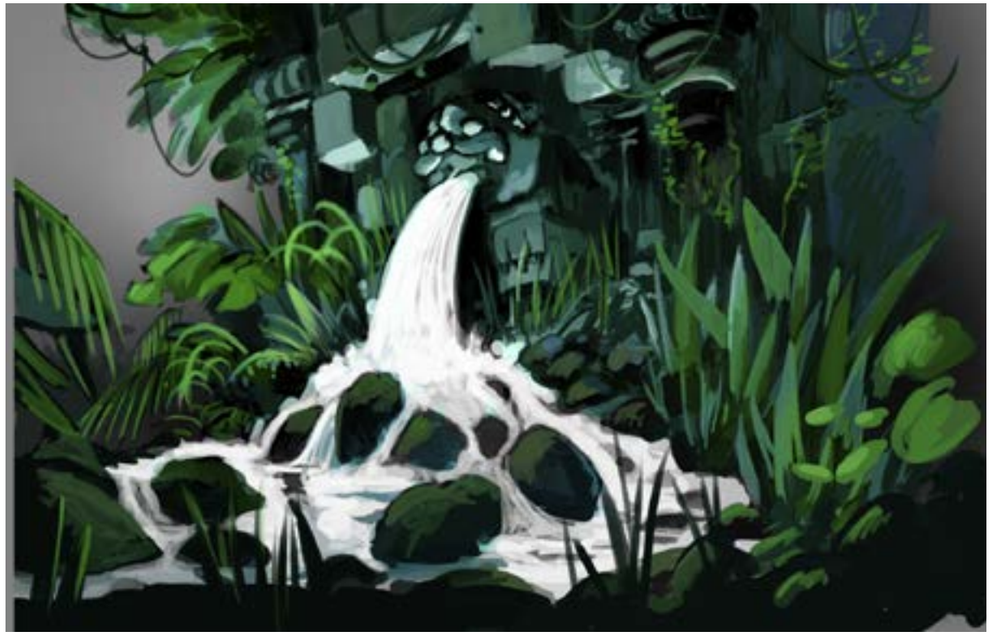


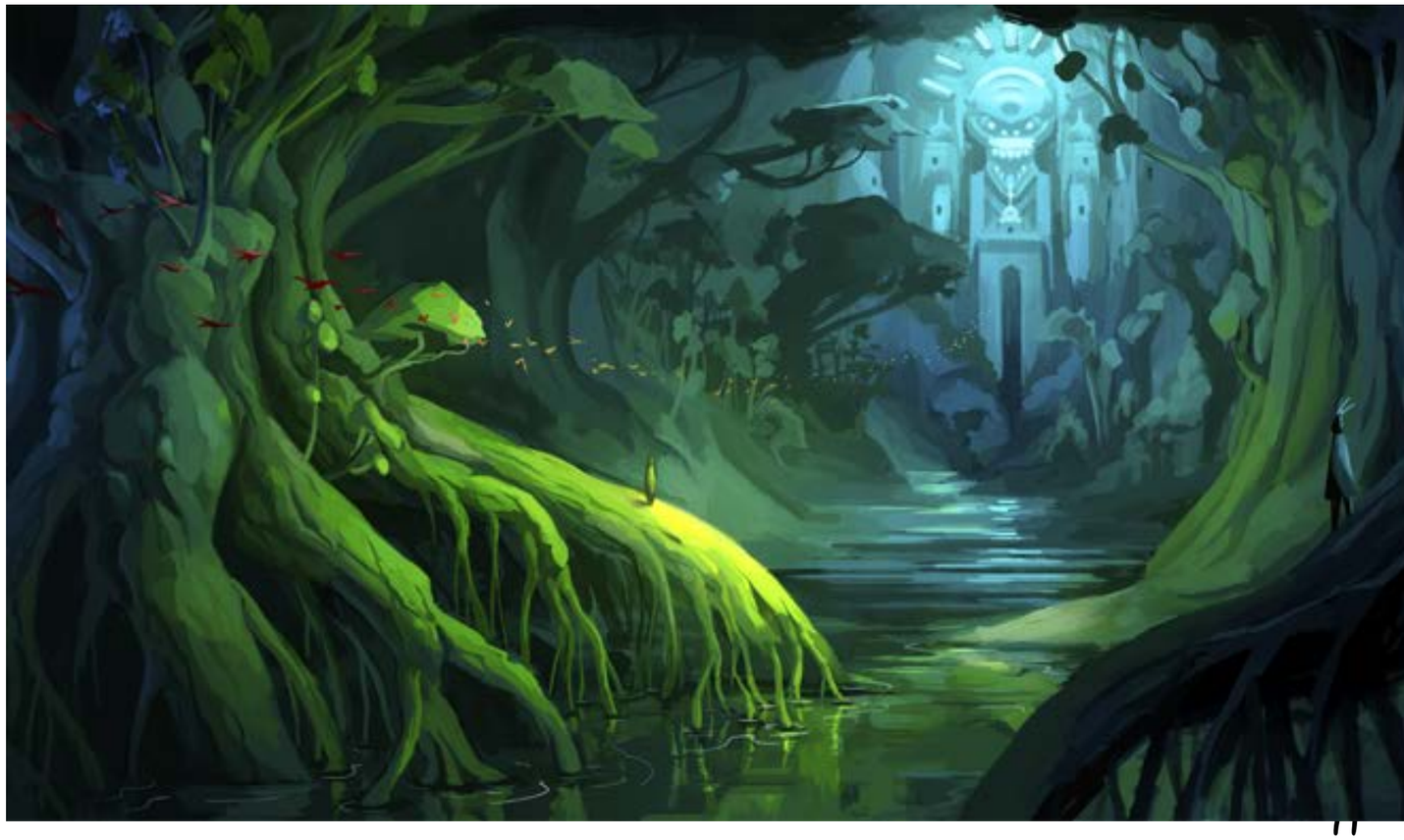




GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®



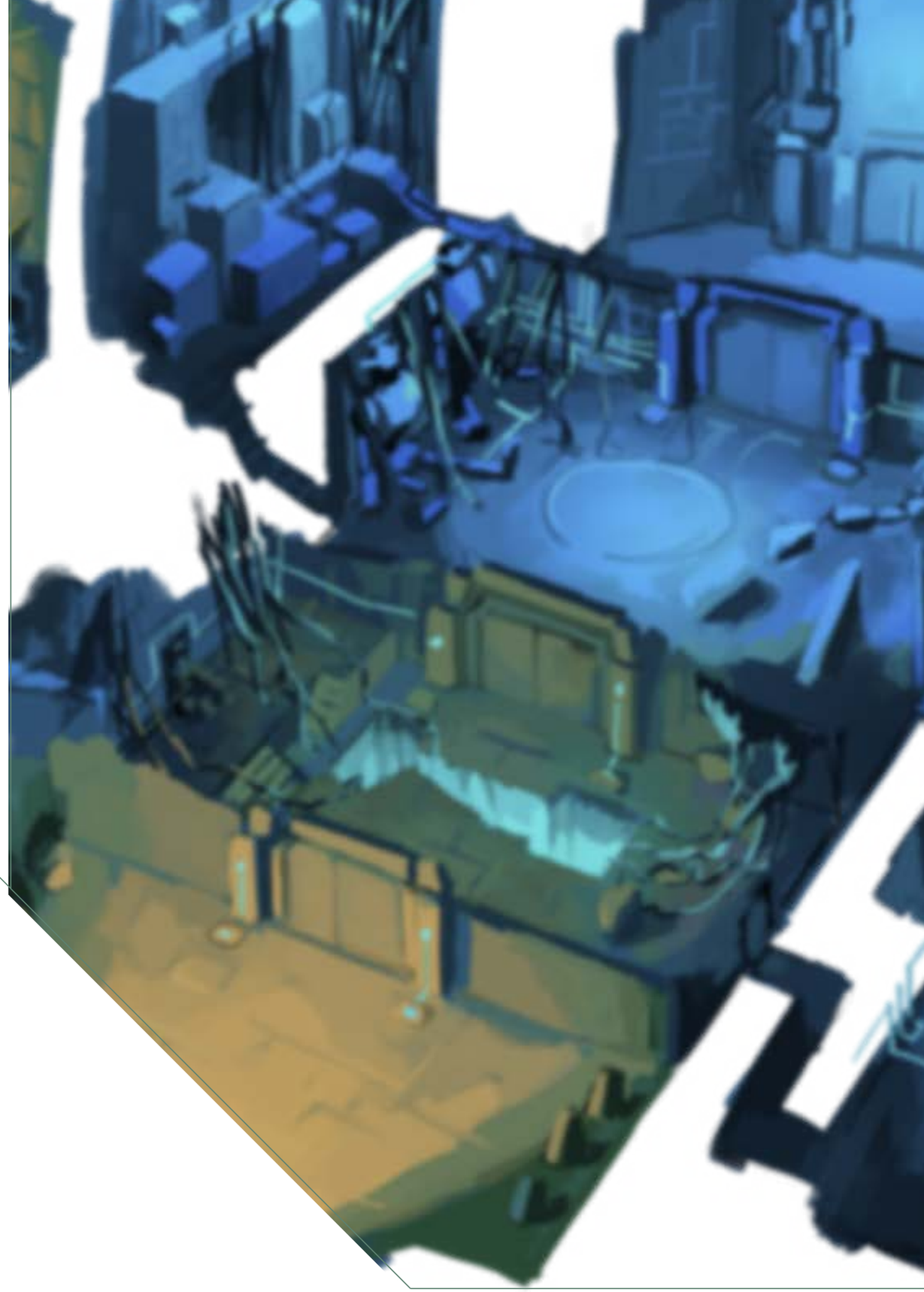


GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art

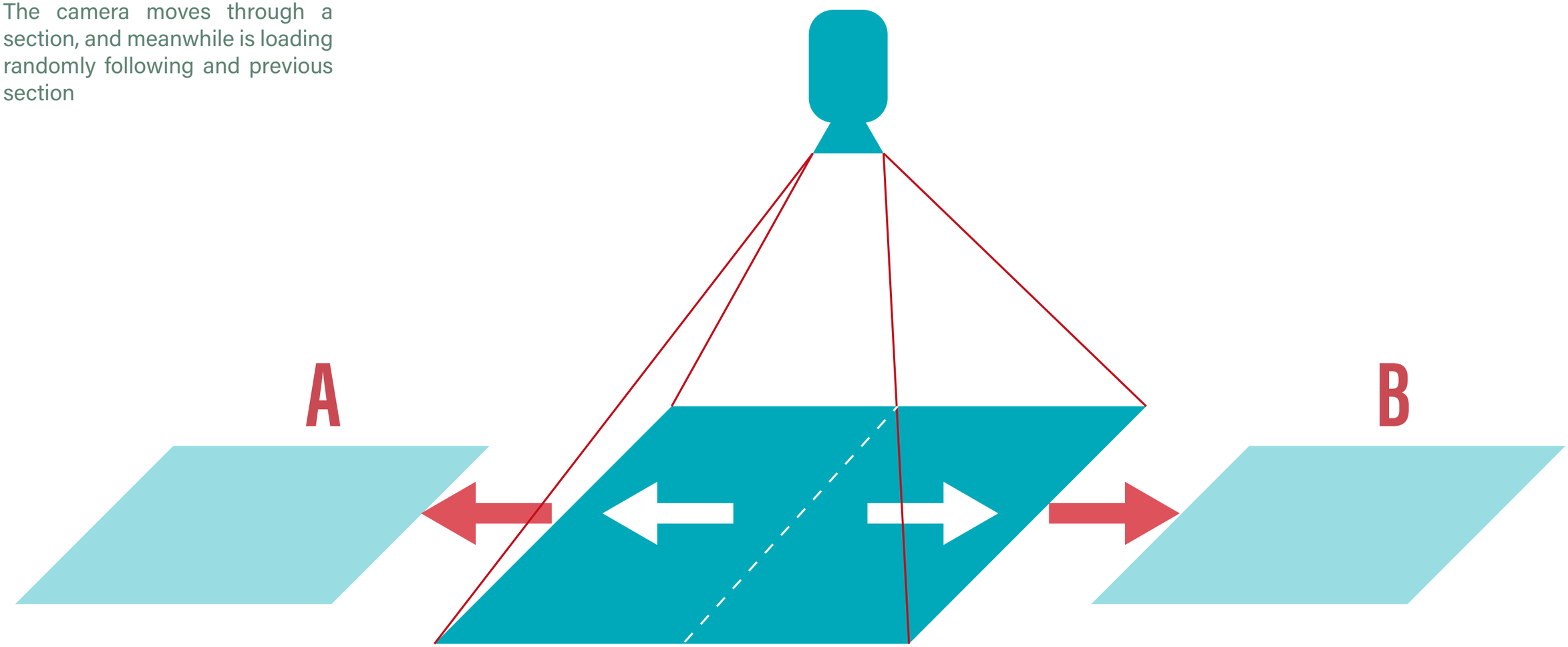
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Level Design

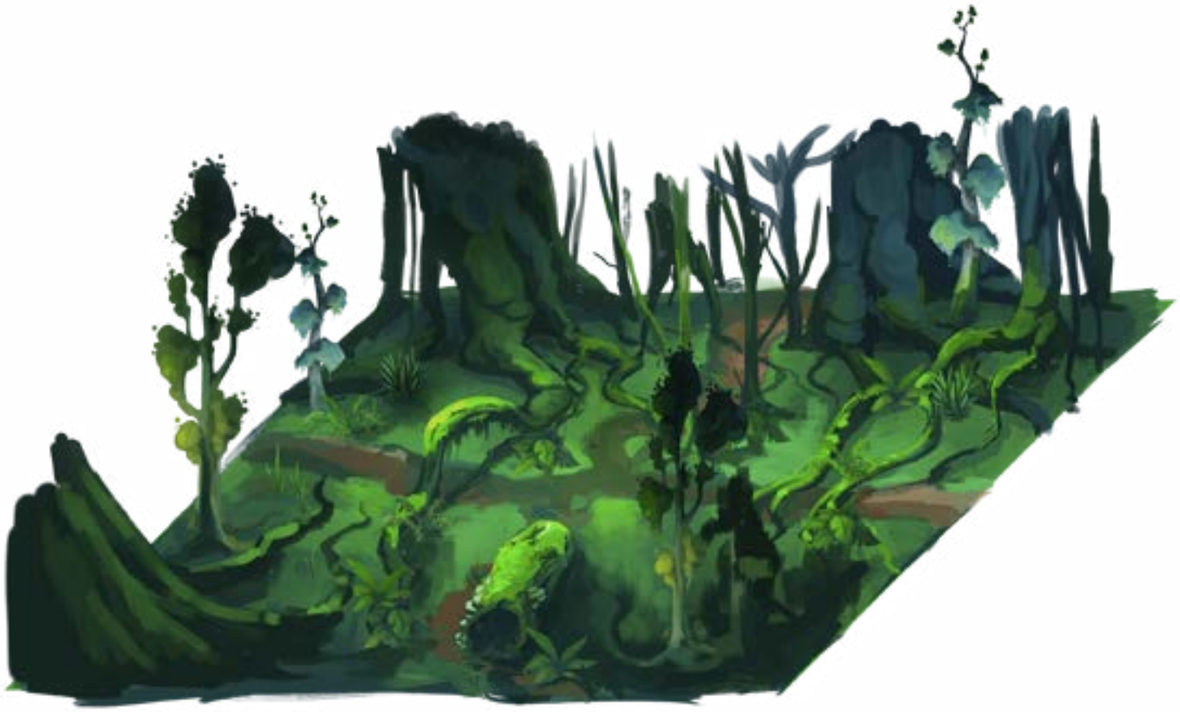


GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

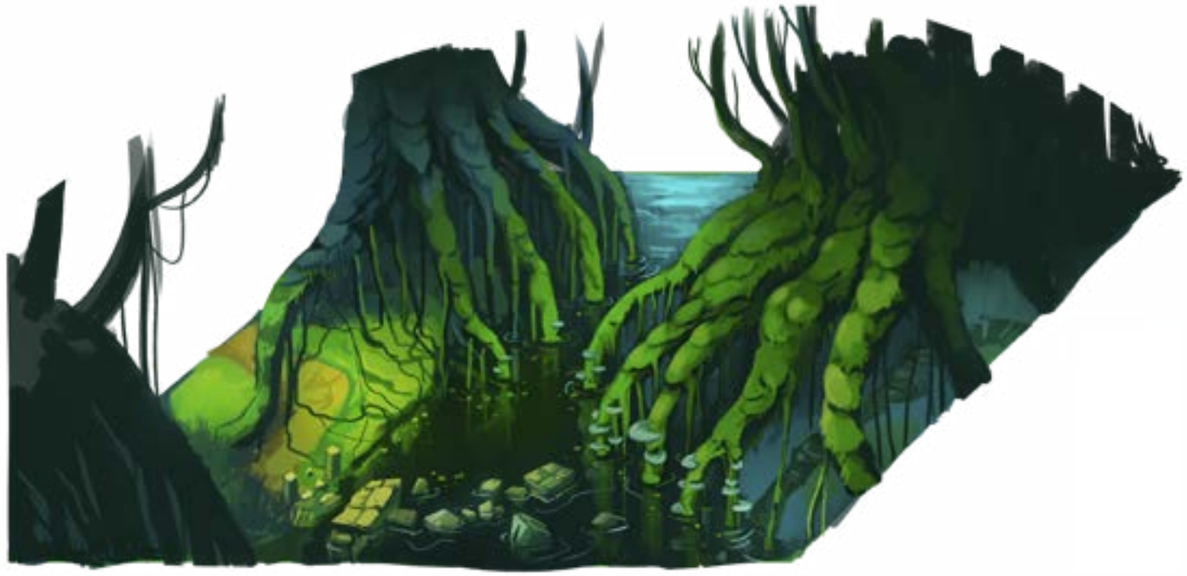
In this level the section changes dynamically to provide the 'lost in jungle' feelings.
The camera moves through a section, and meanwhile is loading randomly following and previous section



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®



Crossroad
10%



River with platforms
5%

Enemies
10%

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Cliff with yellow item
5%

Trees
10%

Platforms
5%

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Plants with red item
10%

Trees with brown item
5%

Cliff with collectible item
10%

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

'Gift to king' recipe
10%

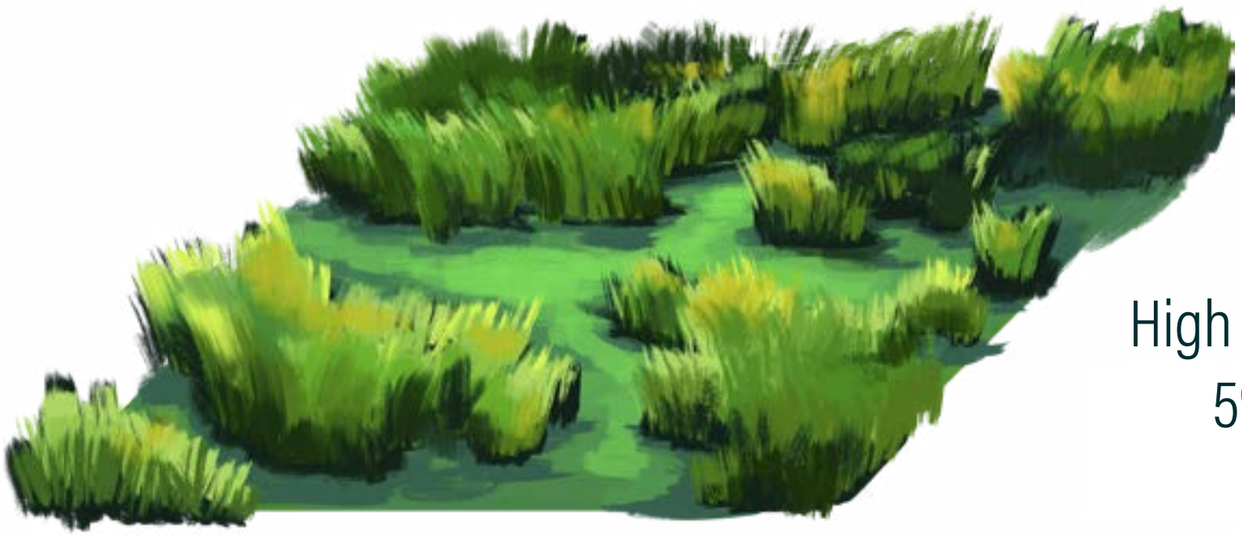
Enemies
5%

Monstercave with totem
5%

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Platform with pink item
5%

Strong enemies
5%



High grass
5%

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

The puzzle

Puzzle: you need to make enemies go out the cave monsters to following in secret. Otherwise you will be lost in the random jungle forever

You can find a recipe with 3 ingredients to build a 'gift for the king' in front of the cave.

With the correct combination the monsters will go out to pick the present and give it to their master.

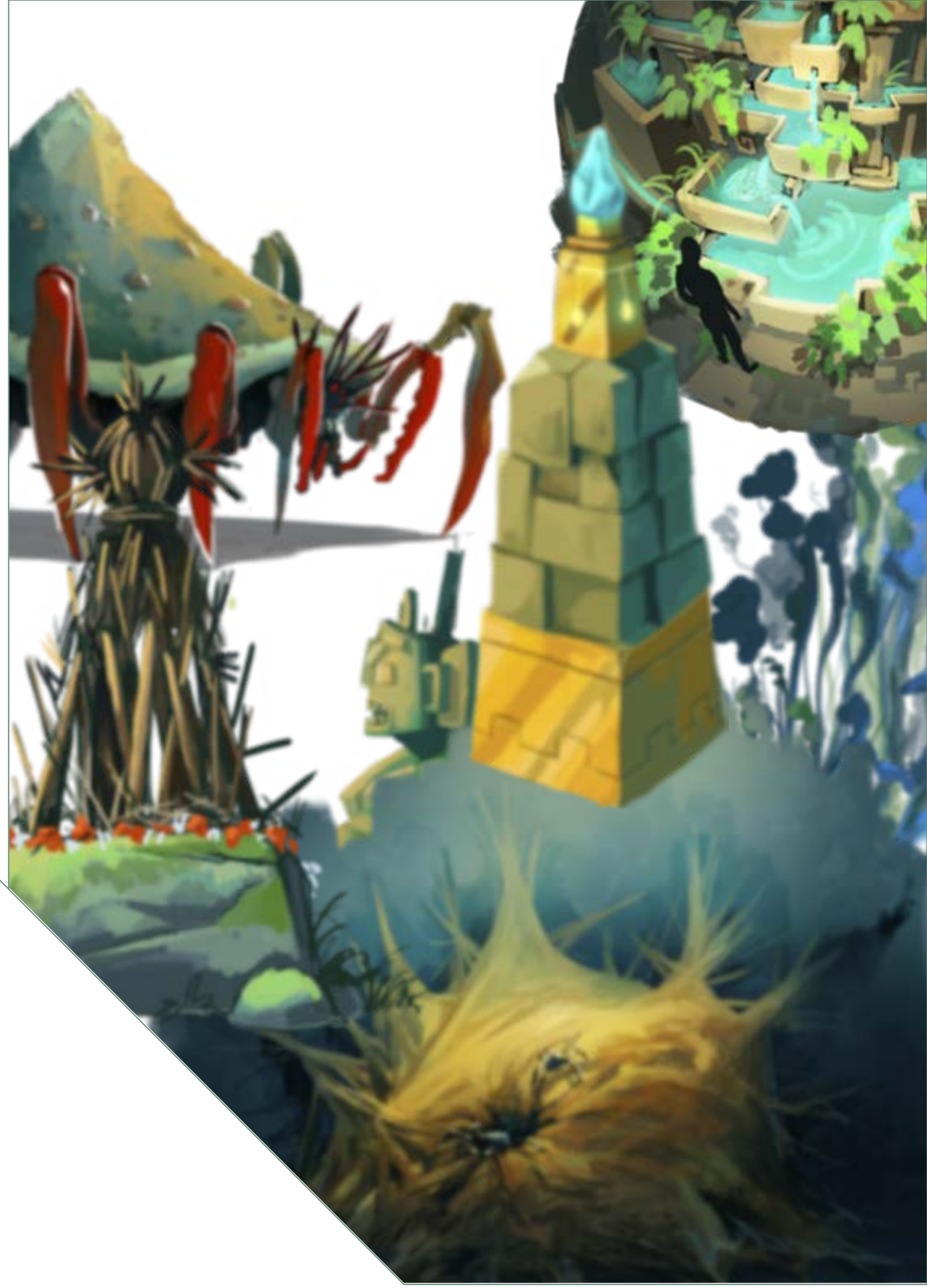
Follow them in silence to find the exit.

Stealth action

To follow and hide mechanic, you need to cover yourself with trees and high ground. don't let them go too far or you will lost them. Don't go to close or they will ear you.

Monsters seek behind sometimes, so be carefull.

Details



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

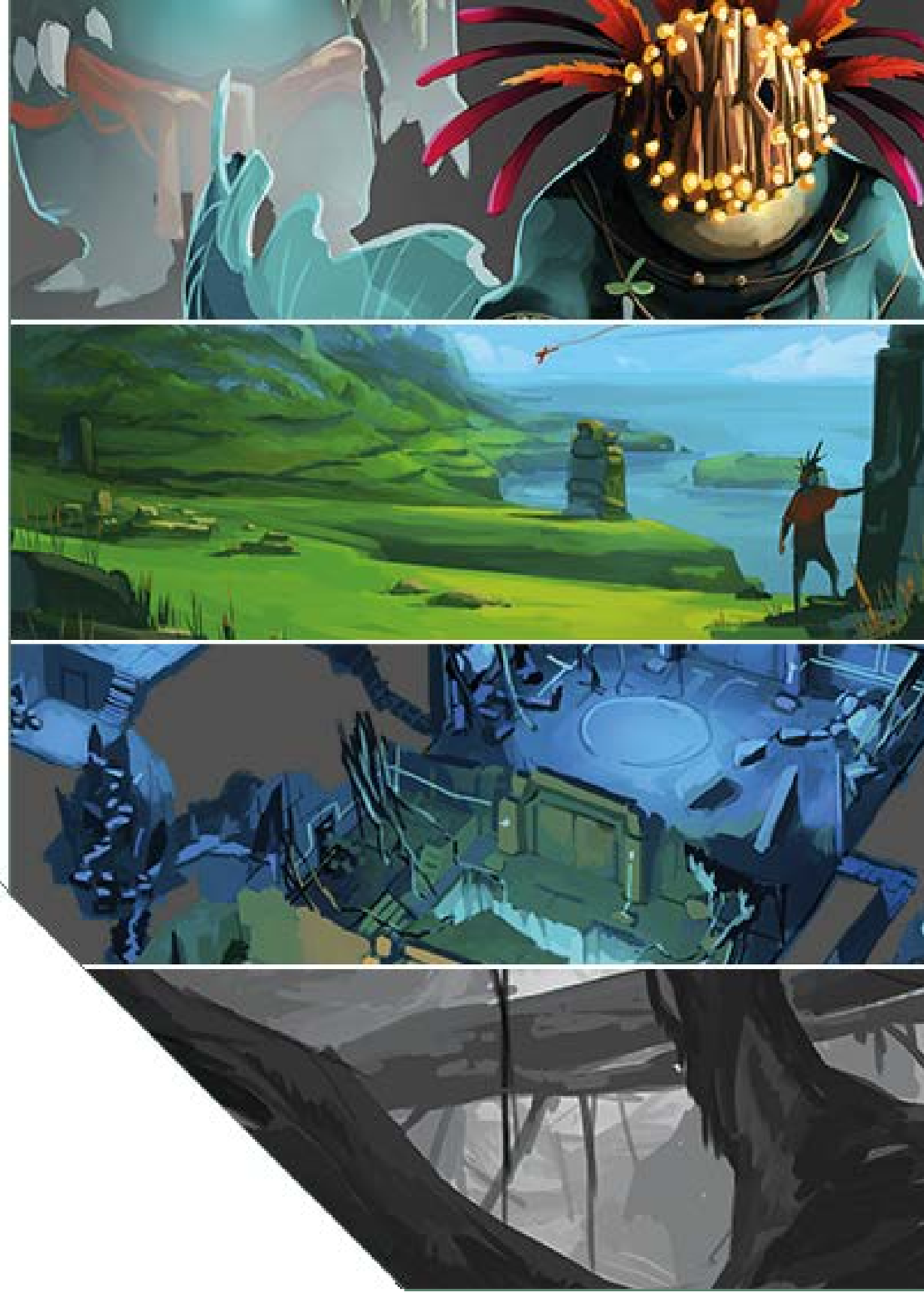
Details

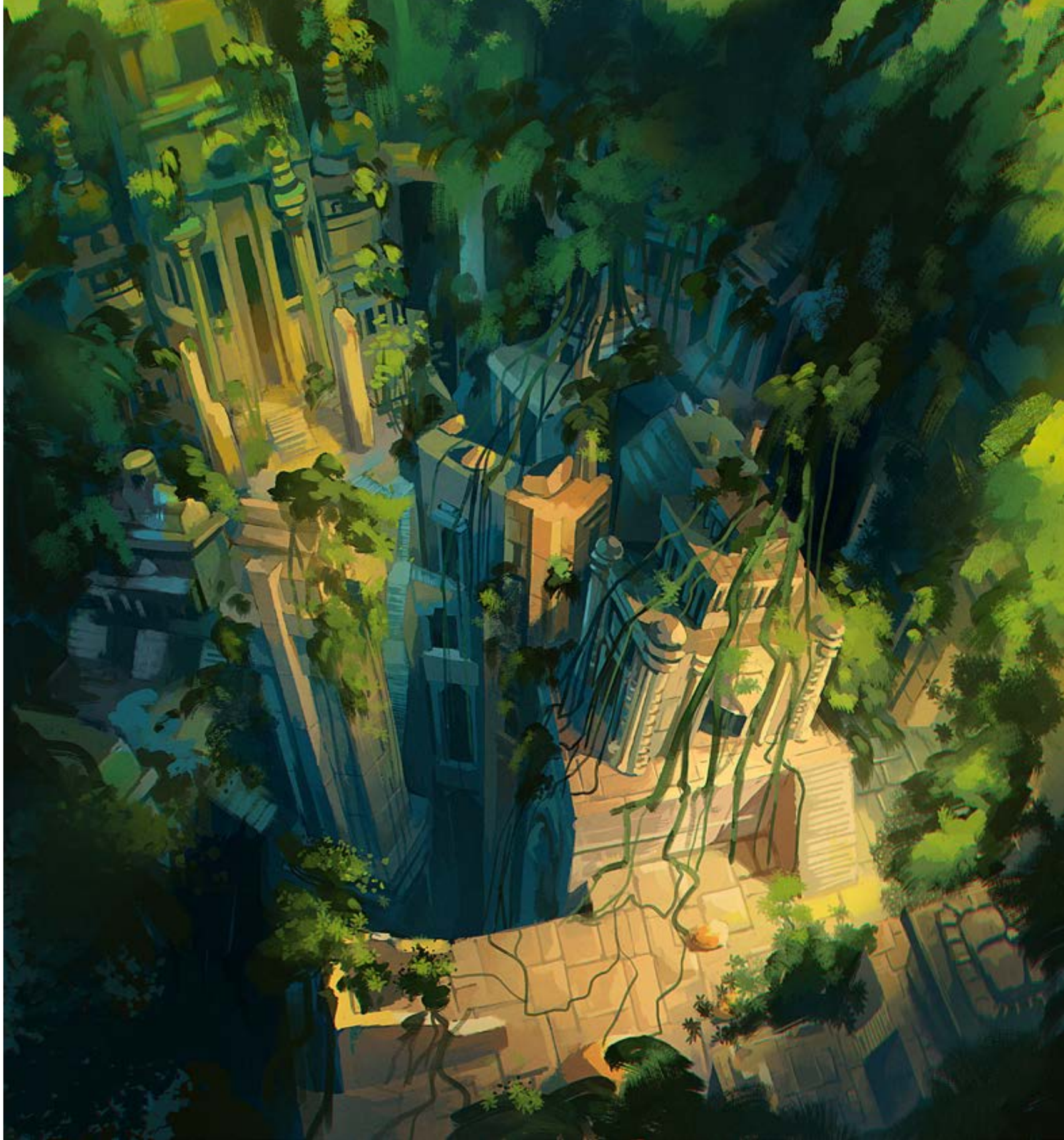
Level 03

Outer Ruins

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art





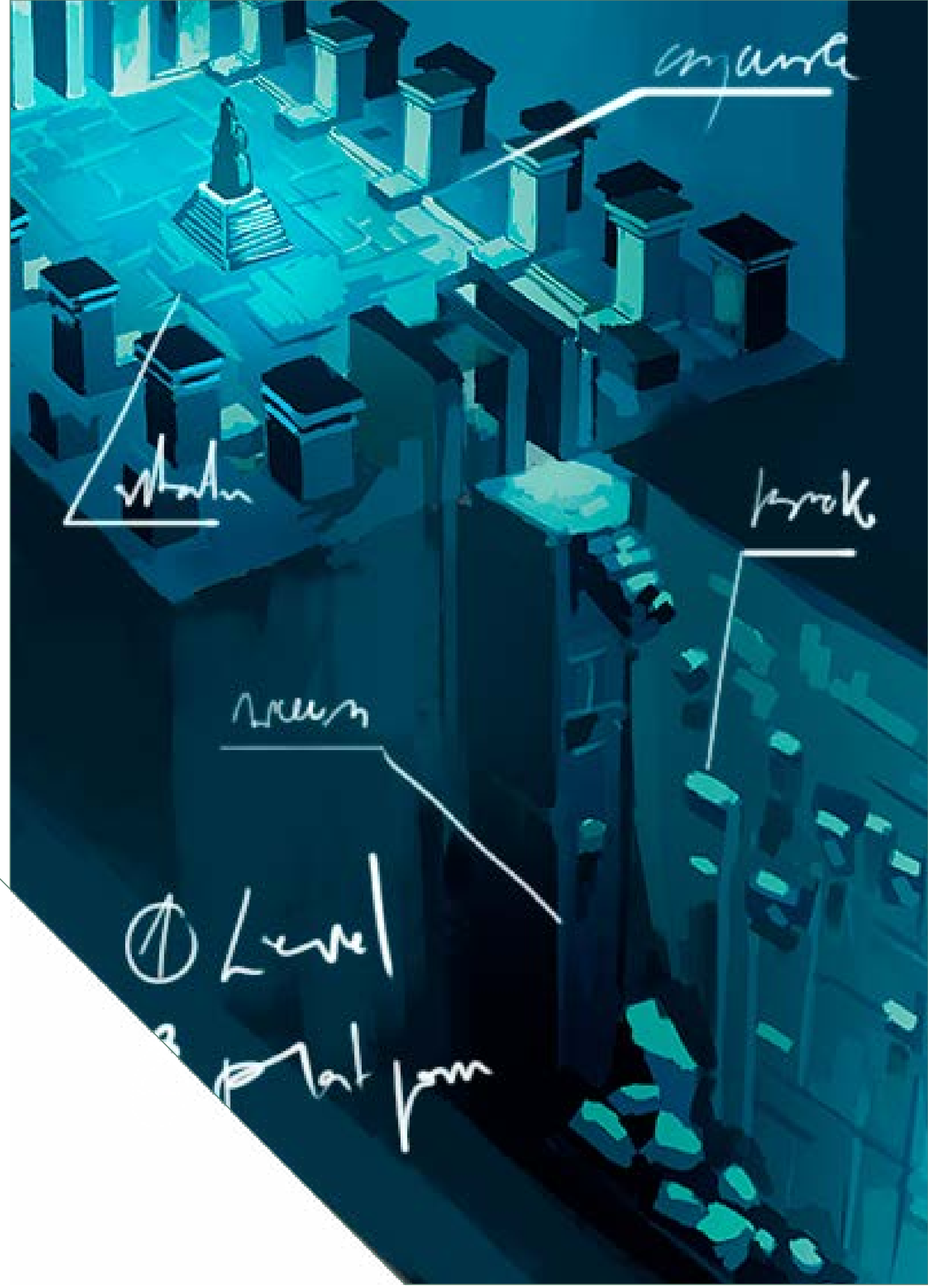
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Level Design



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

In this level the section changes dynamically to provide the 'lost in jungle' feelings.
The camera moves through a section, and meanwhile is loading randomly following and previous section

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Details

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Details

Entrance, open air area

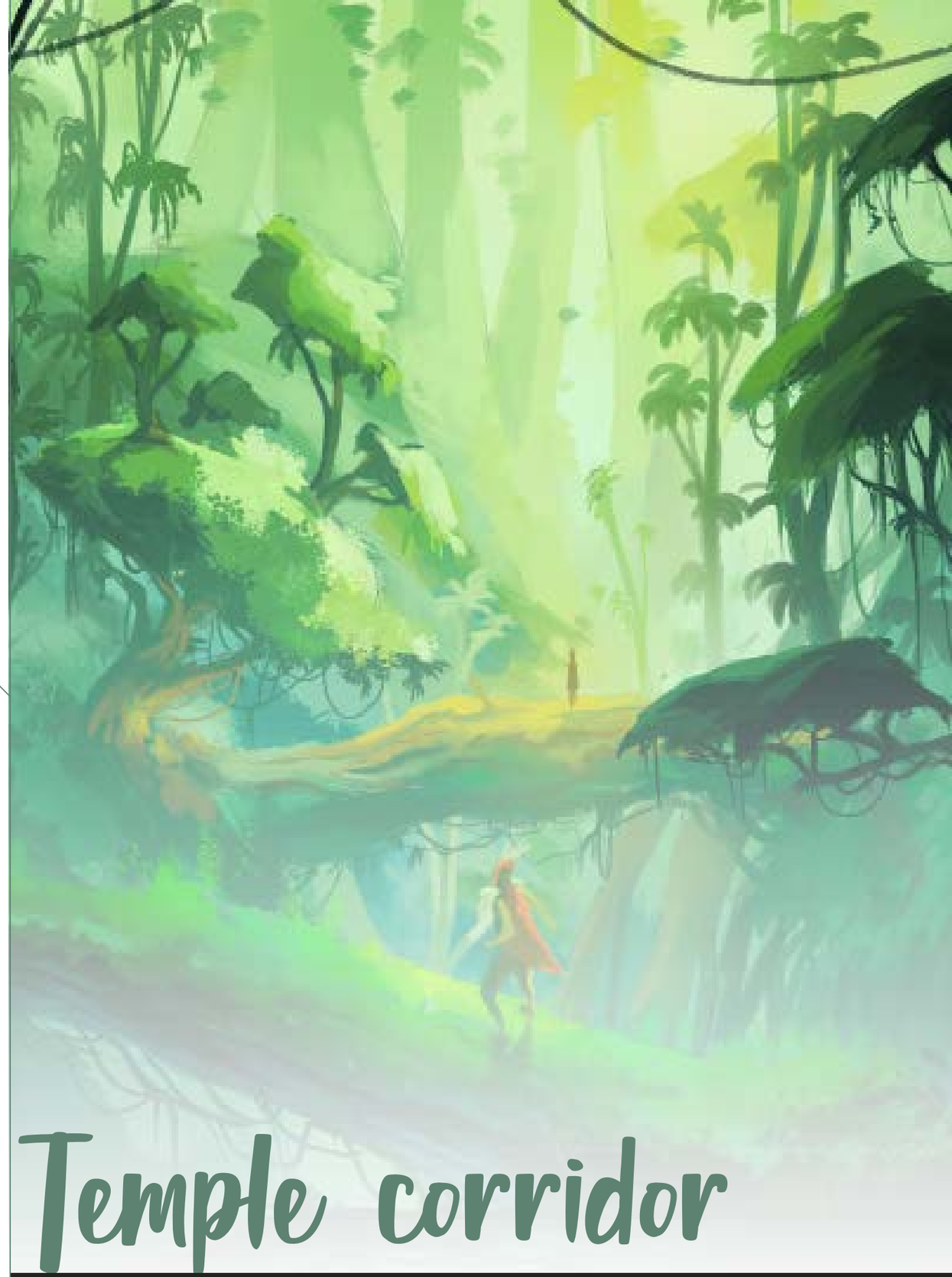
Enemies camp area

Central area

Mana fountain area

Temple entrance area

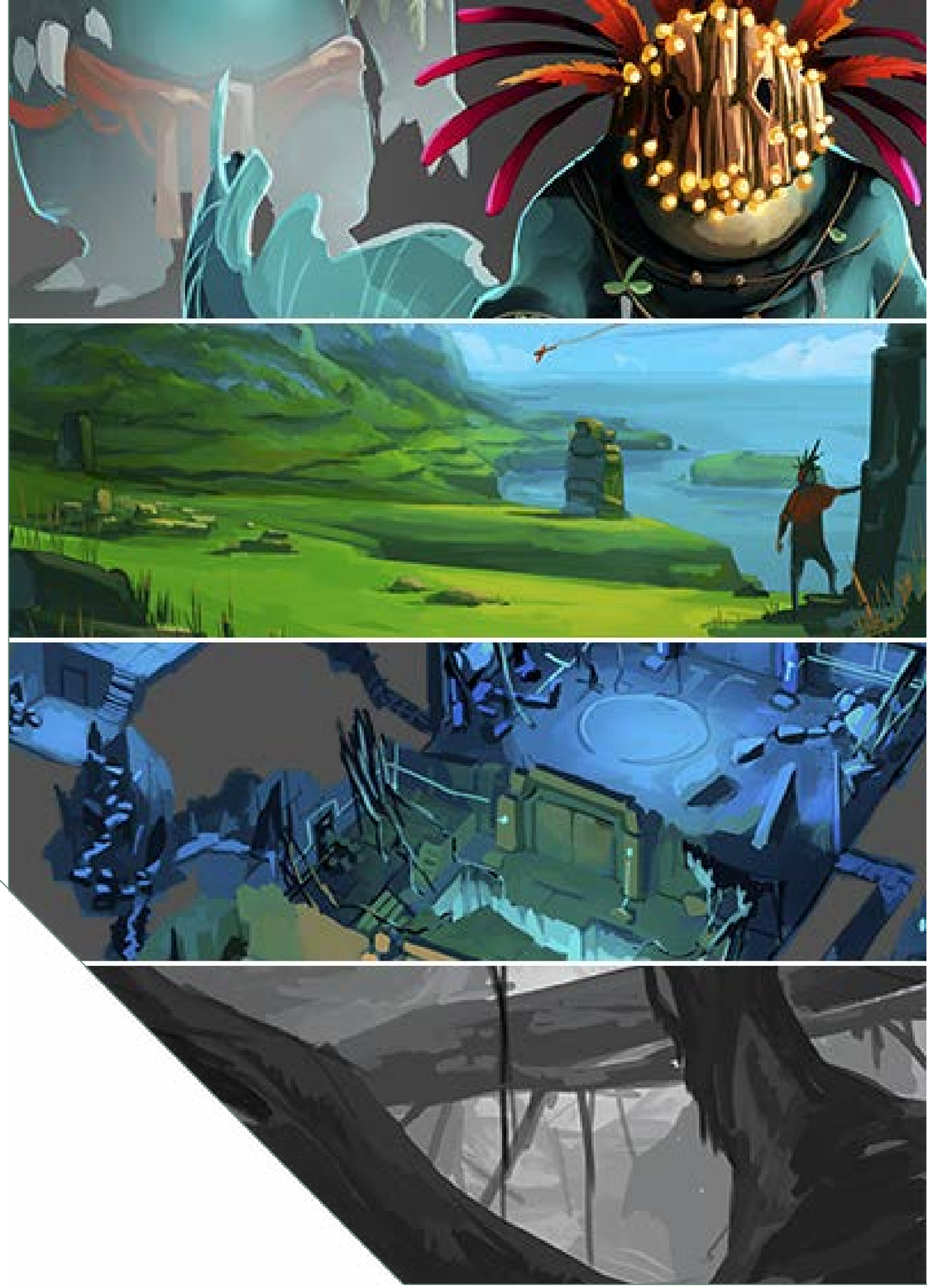
Level 04



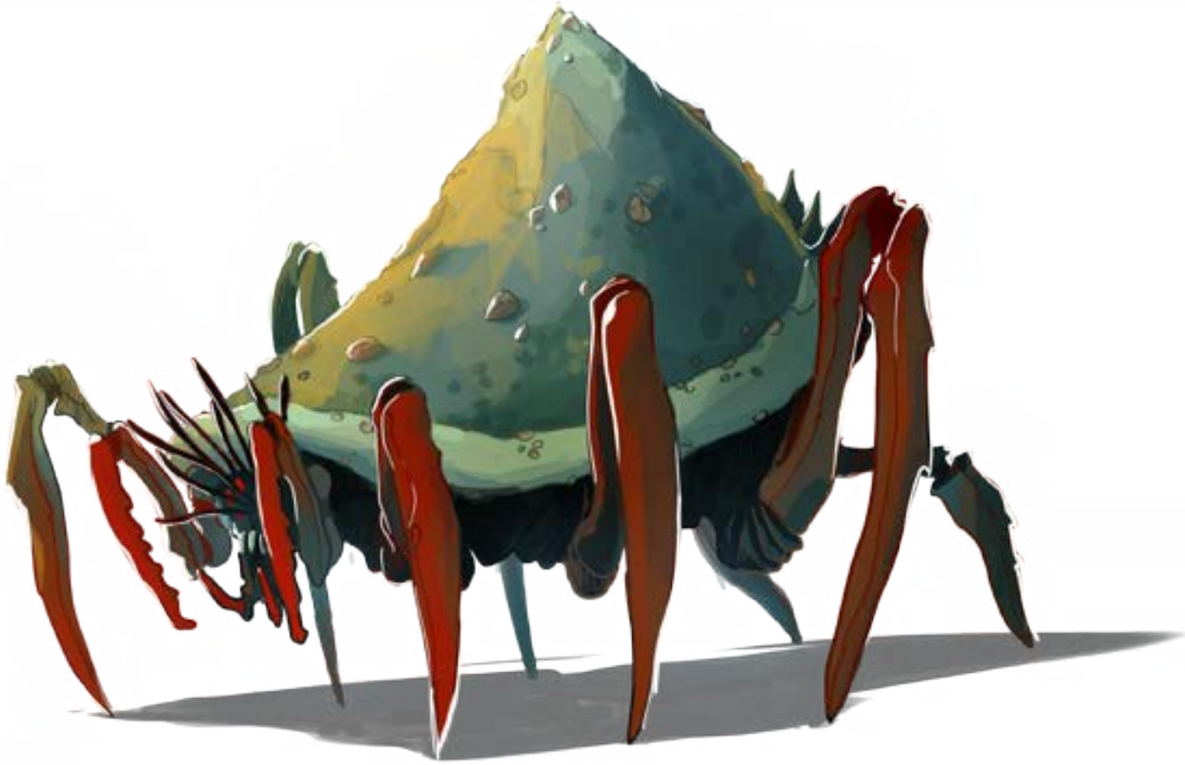
Temple corridor

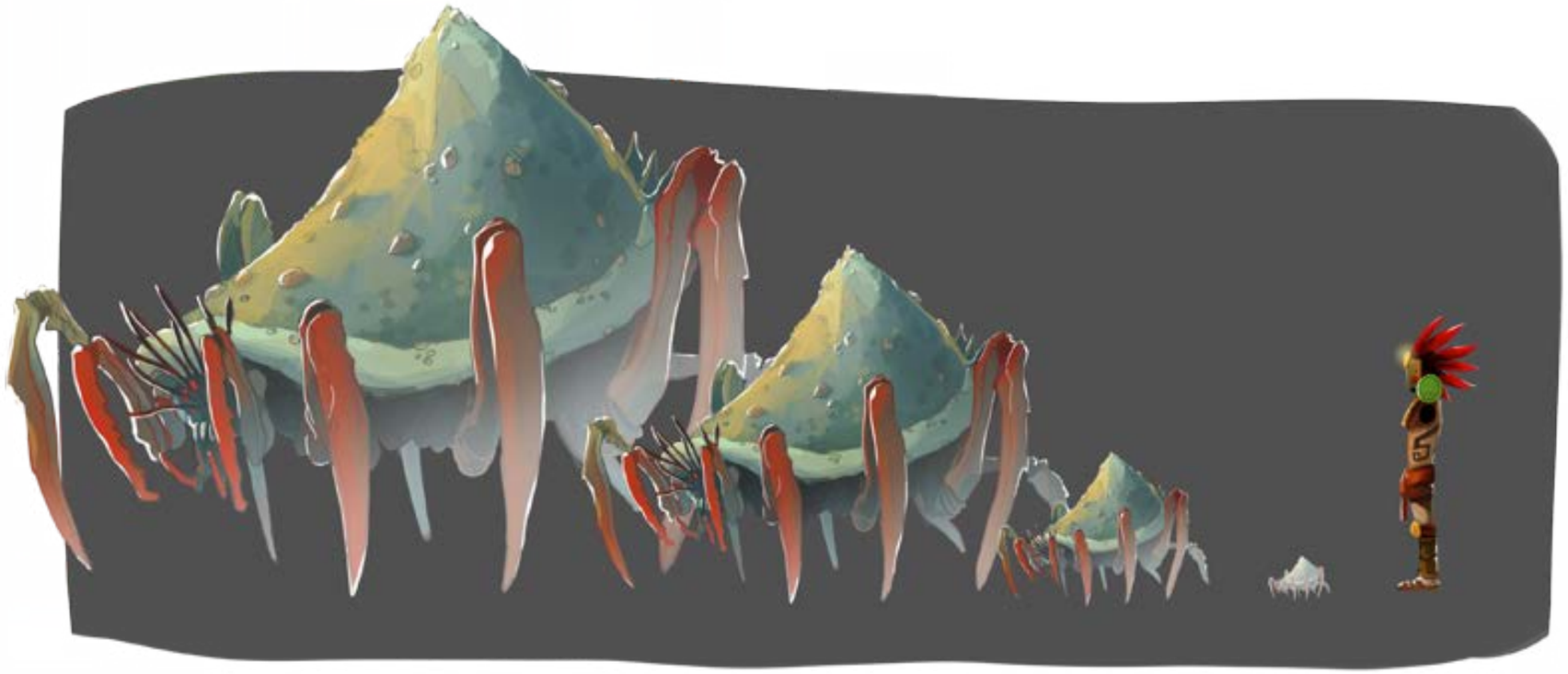
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art

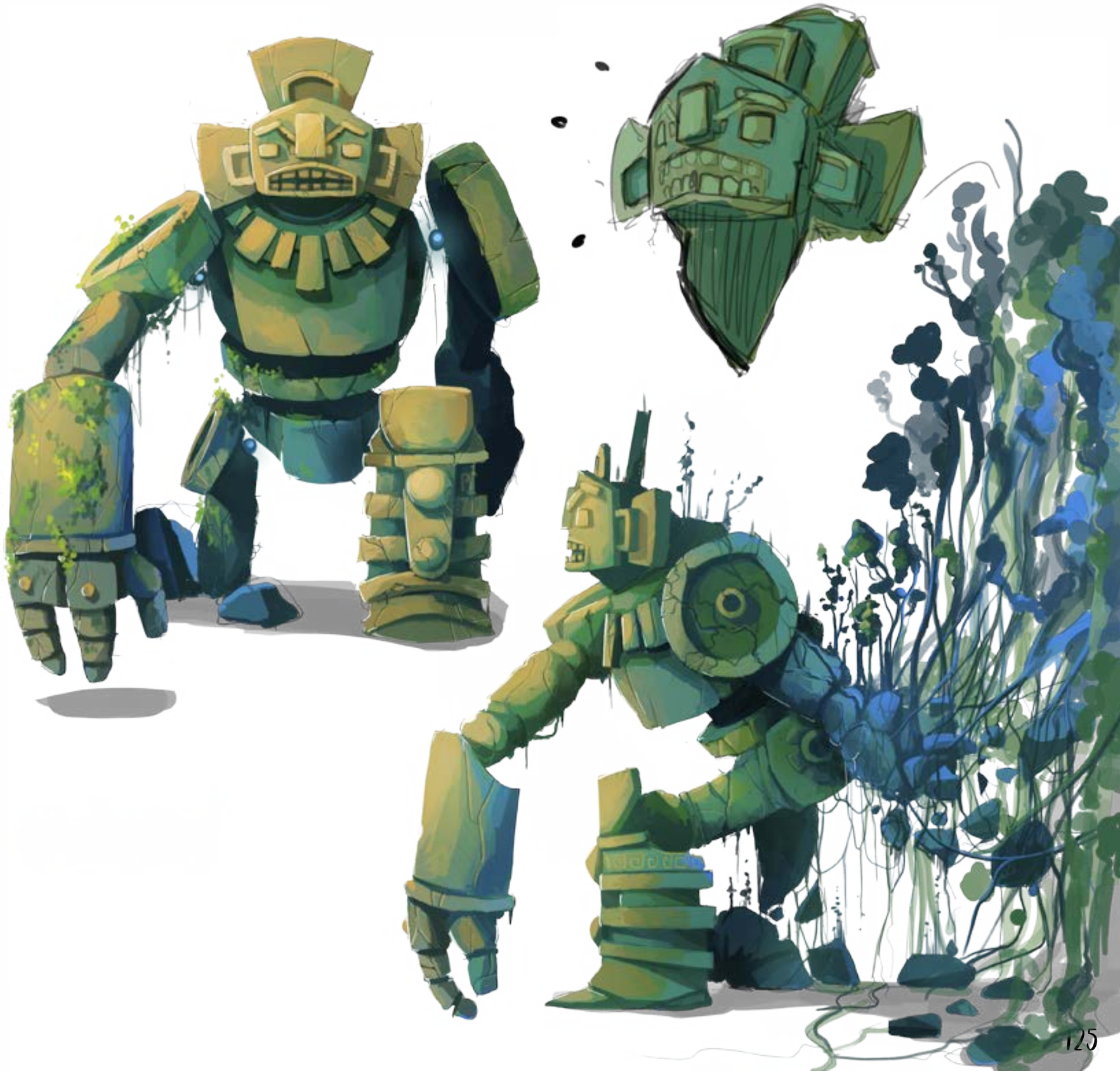


GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®



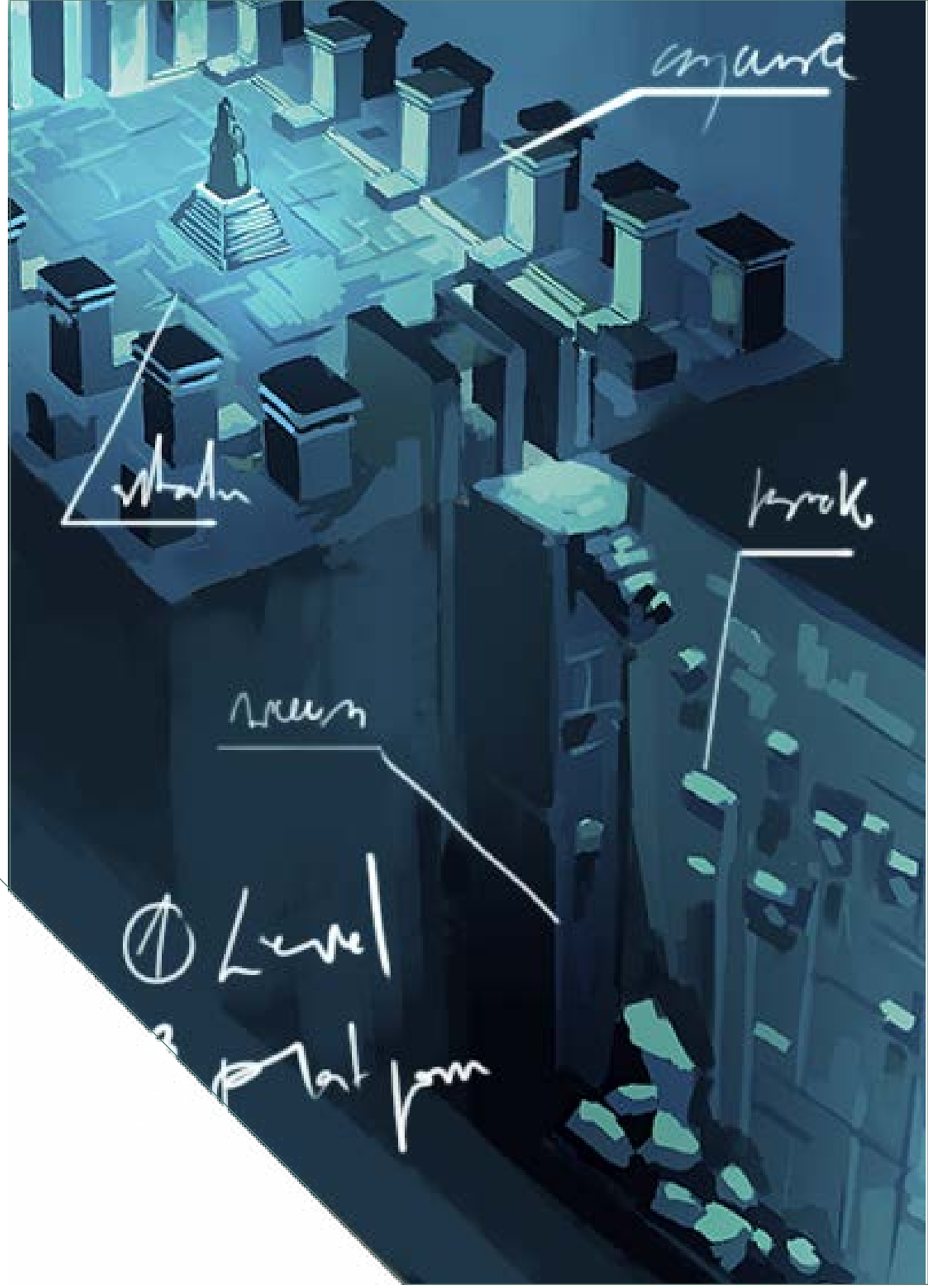


GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Level Design



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

The objective in this level is to push the pedestal from the entrance to the chamber door (at the end of the corridor). To do this, the player must access each of the shortcuts to unlock each of the doors that block the passage.

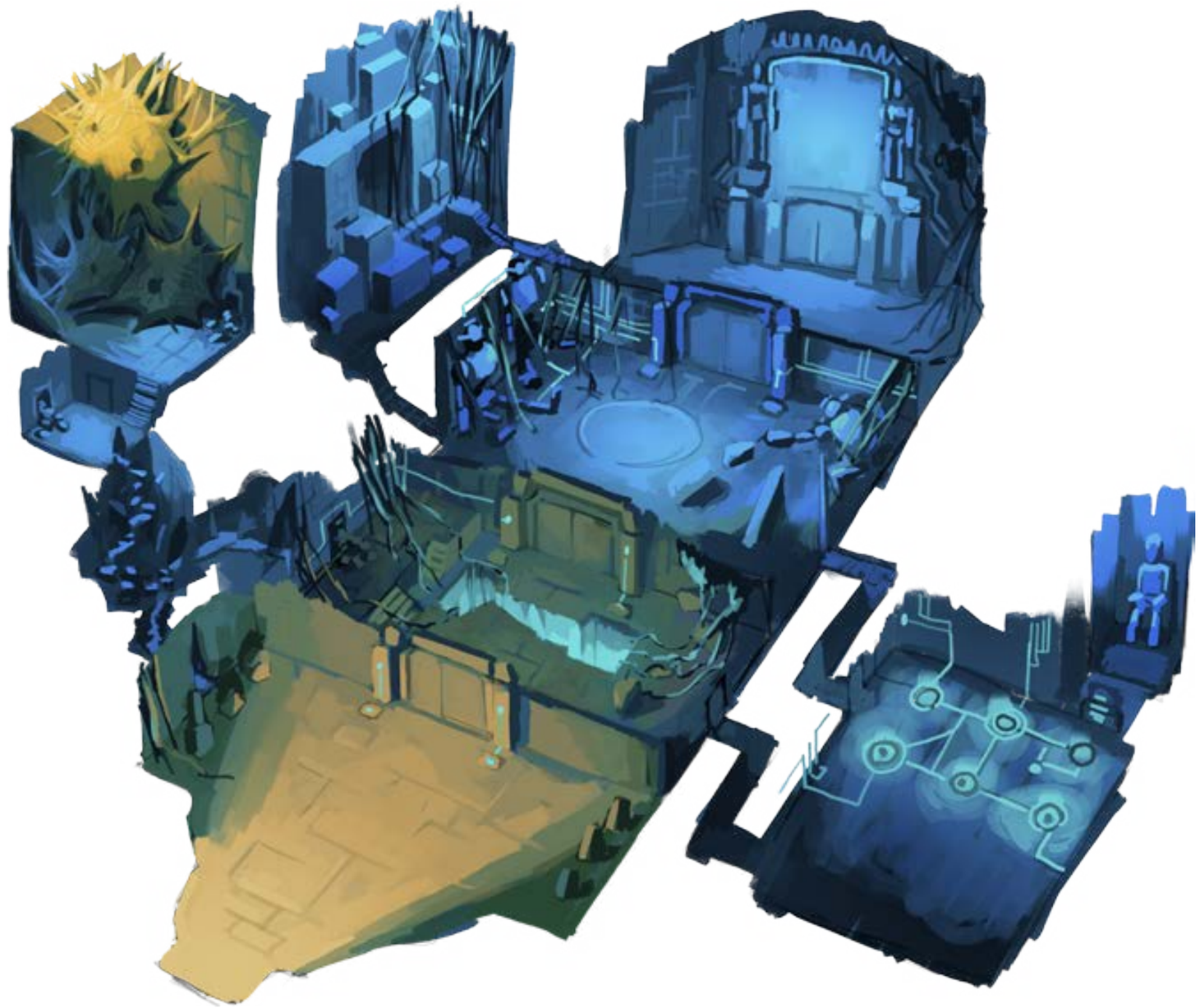
Once the pedestal is at the end, you must use three necessary objects to start it. Each of these objects is in its respective auxiliary chamber, where a trial must be passed to obtain it.

The first is found in the giant mite nest. The player must defeat them in order to access it.

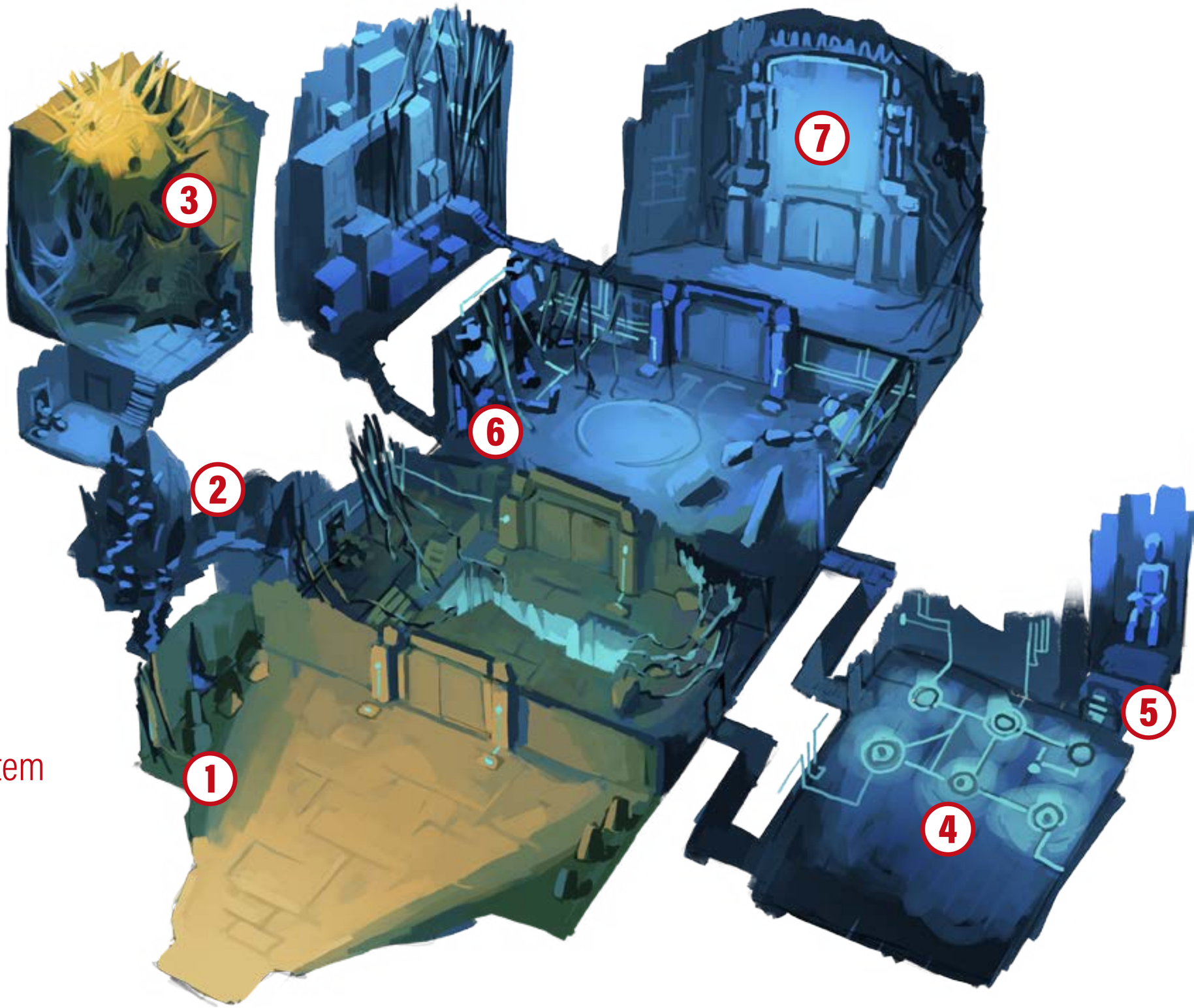
The second is in the chamber of the pillars. Here a memory puzzle must be solved, turning on all the pillars to access the content. This puzzle will, in turn, unlock access to the collectible.

Lastly, an ancient old stone golem guards the last object in the last chamber.

Once with all the objects and the pillar at the back of the chamber, the player must fixate on the wall of the door to correctly place the pieces and open the door to the next level.



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®



1 Battery
2 Caves
3 Enemies nest
4 Sequence of 6
5 Secret door with collectible item
6 Guardian golem
7 Gate with inscirptions

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Details

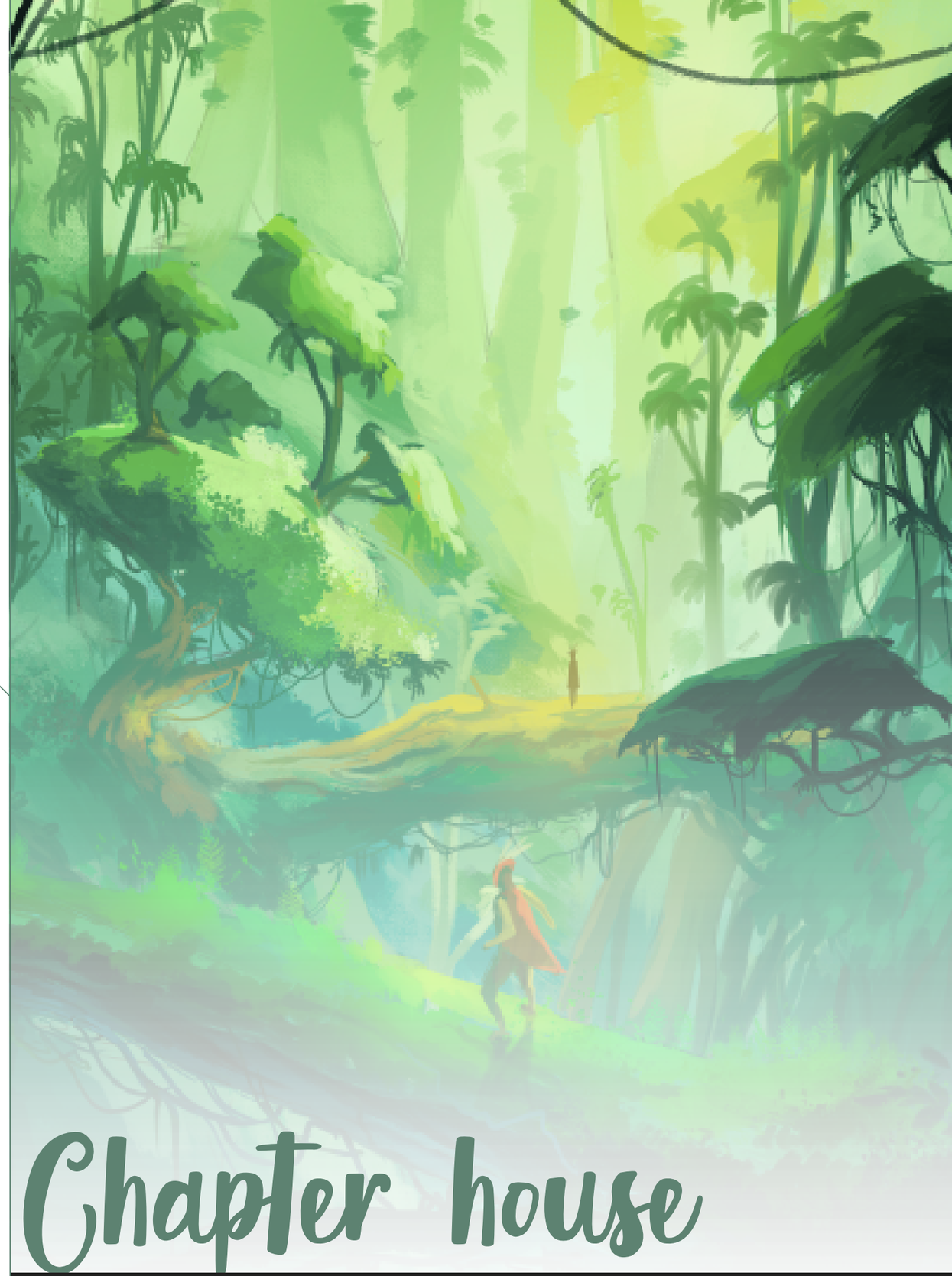
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

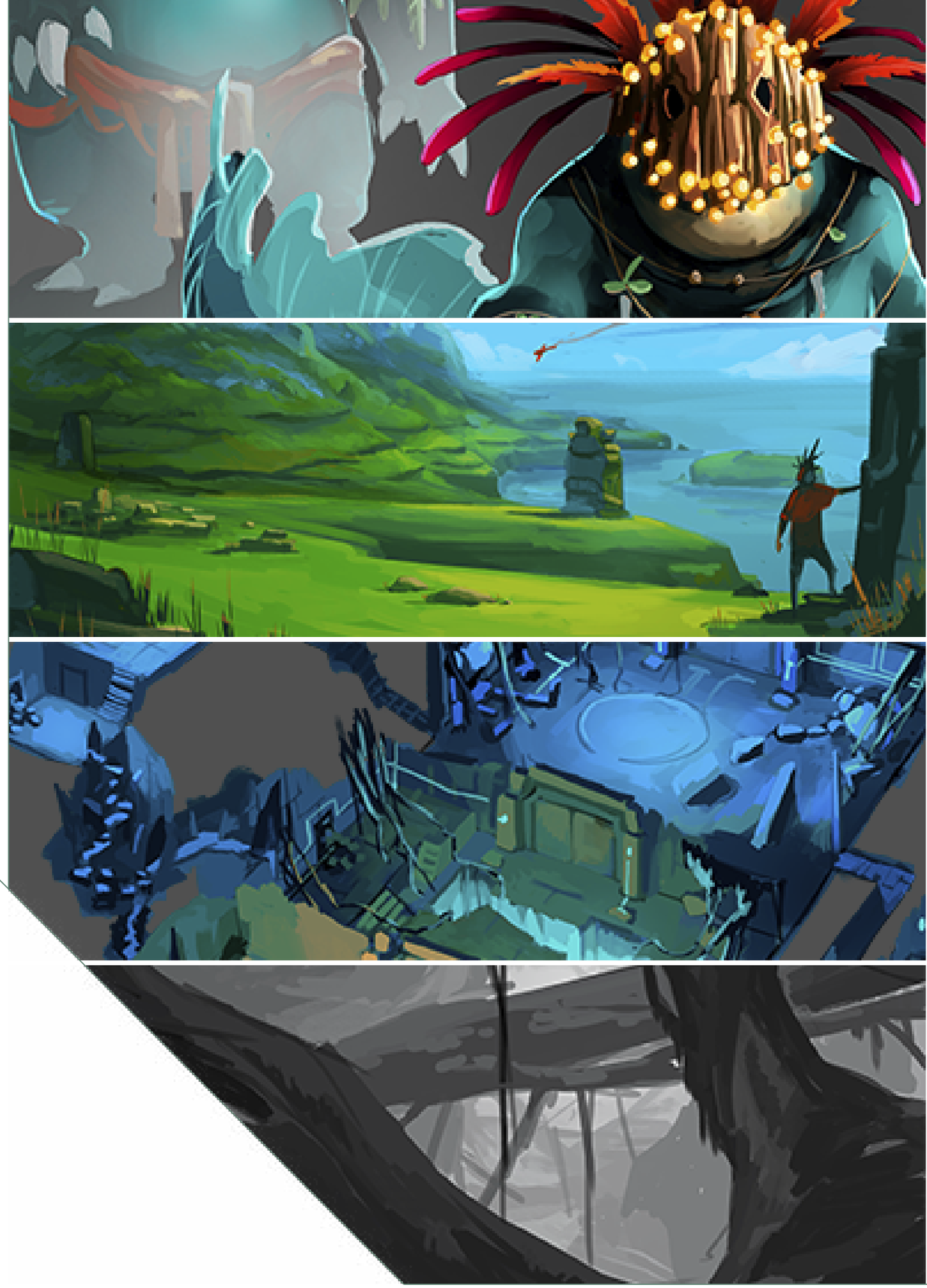
Level 05



Chapter house

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

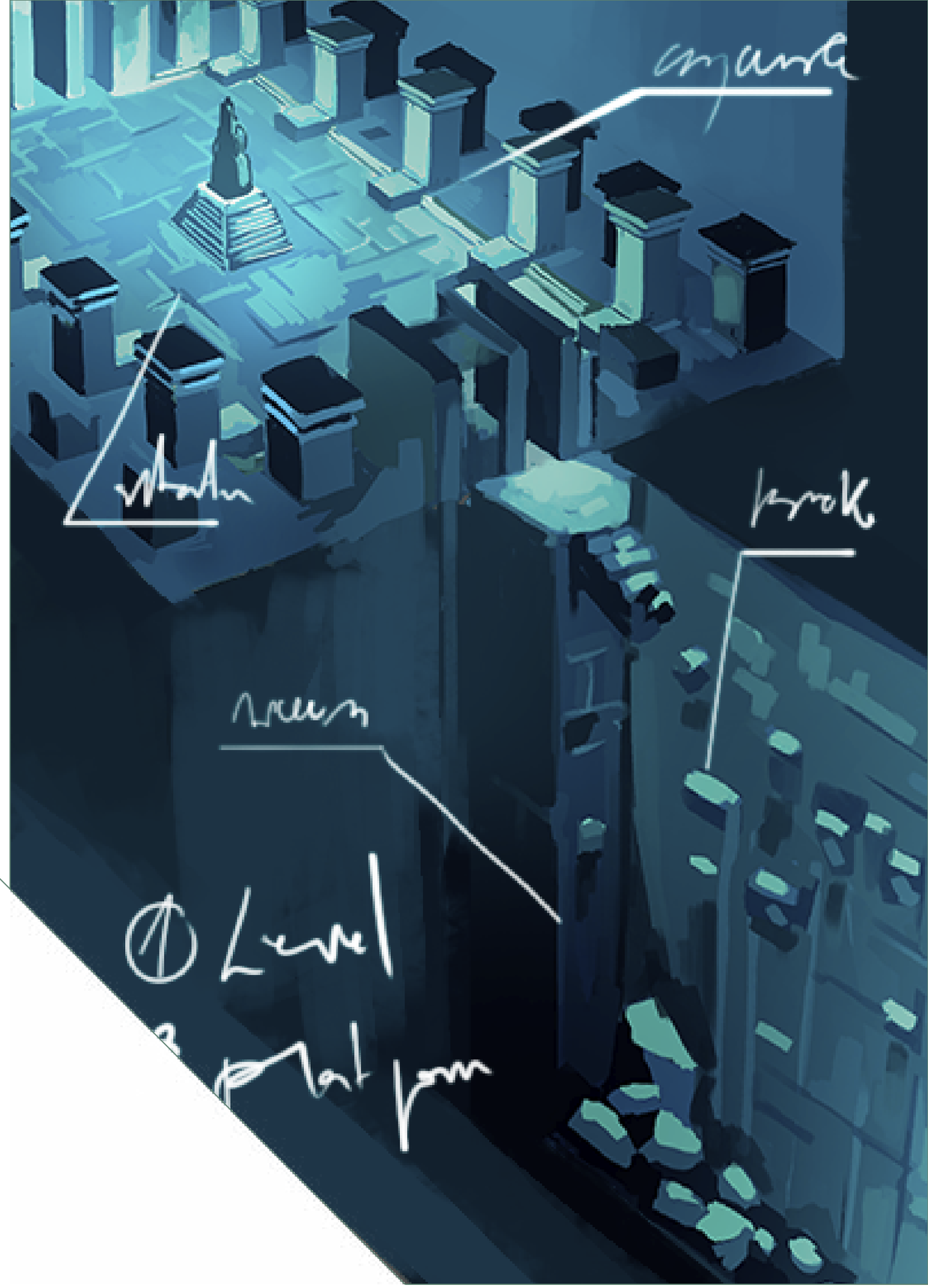
Concept Art



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

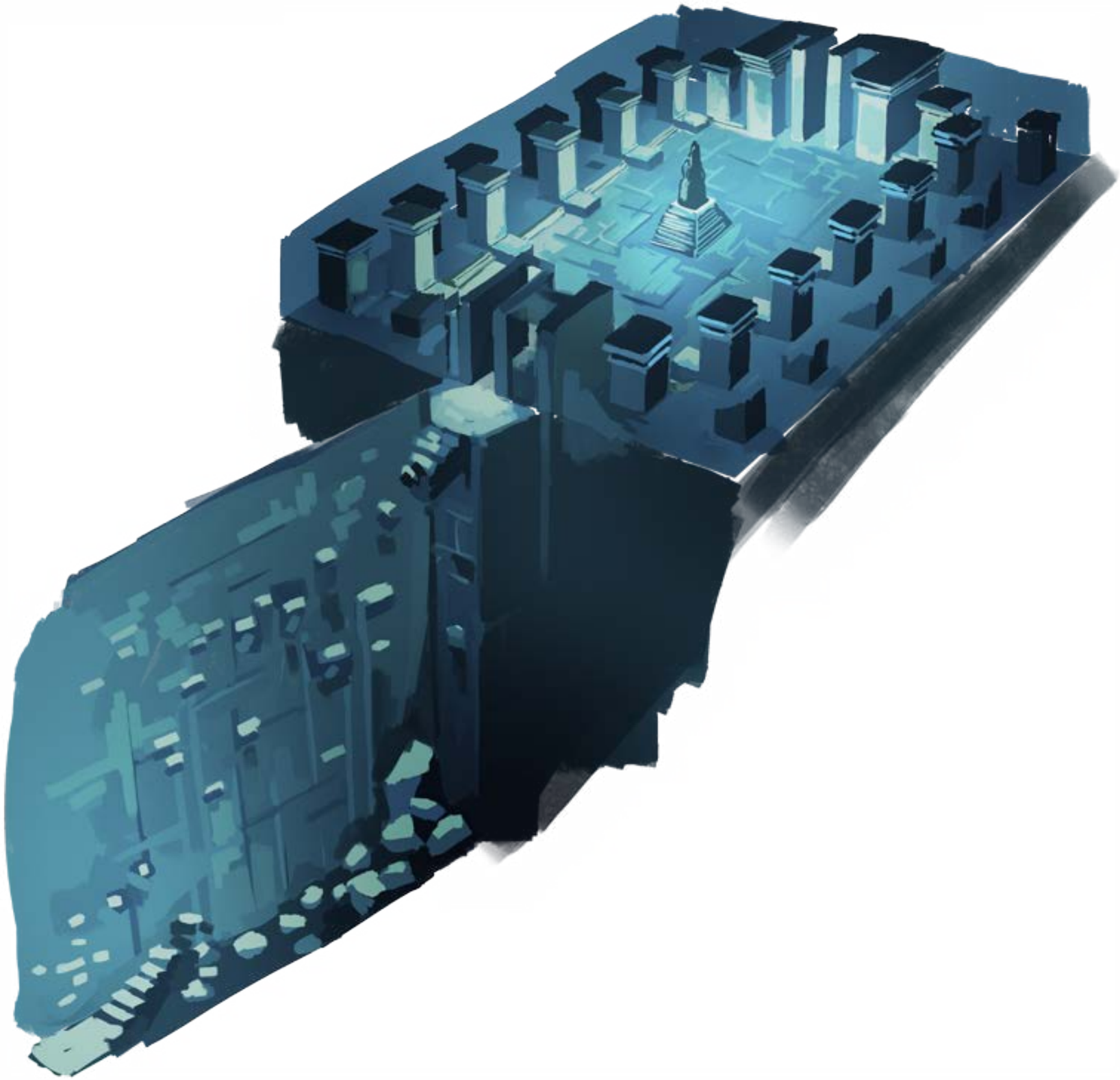
Concept Art

Level Design



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

At this level we have a long corridor that leads to a large chapter house.
In the chapter house we will have to move the pedestal towards the statue. This pedestal will activate the statue, but it will still lack some energy to make it work. By shooting stones at the smaller statues around it, we will have to turn the mirrors they contain so that the light that bounces off them ends up finally directing itself, though reflections, towards the main statue. Once it receives the light directly, it will obtain the energy it lacks and will open the large door at the back.



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Details

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

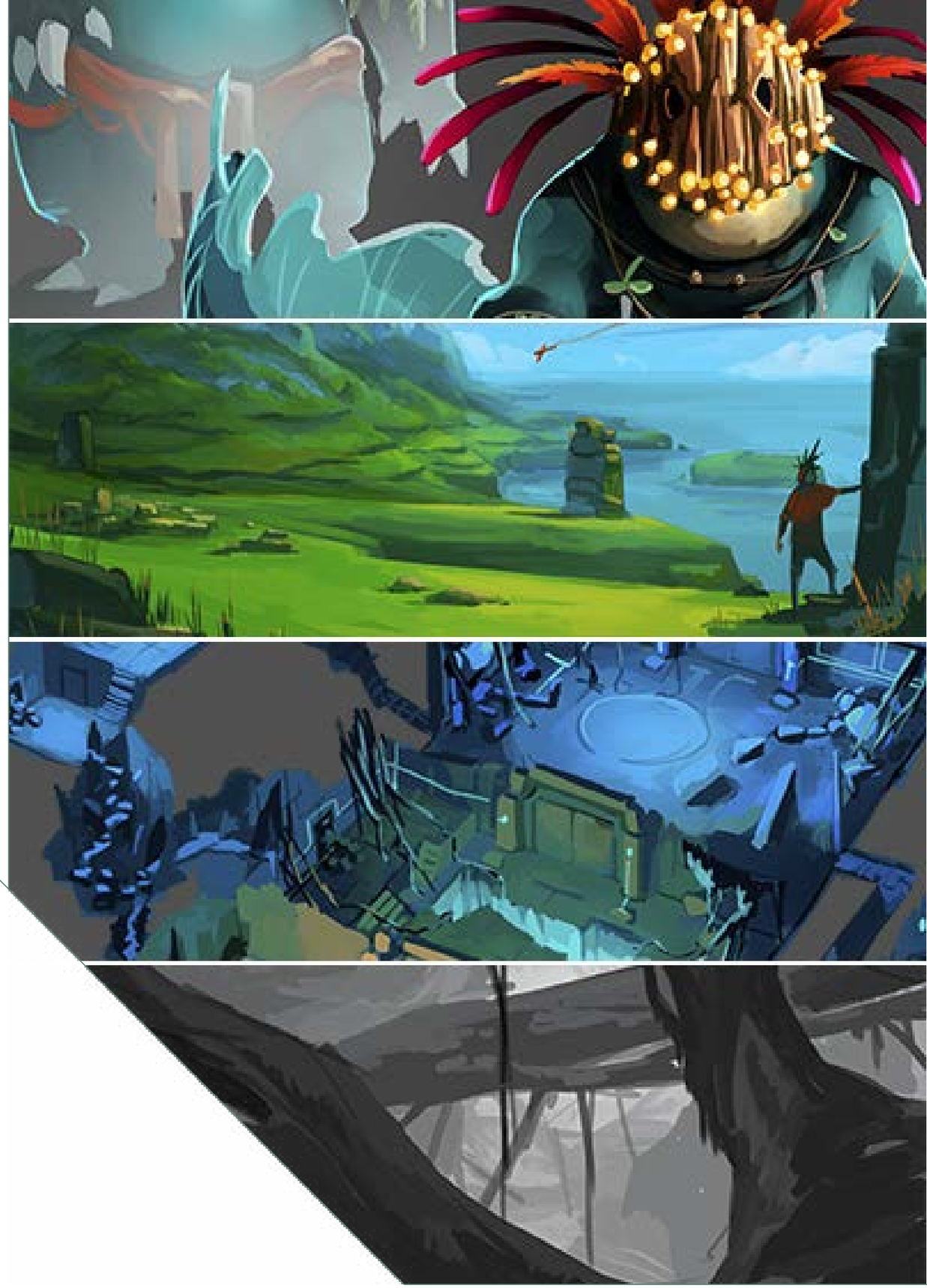
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Level 06

The scape

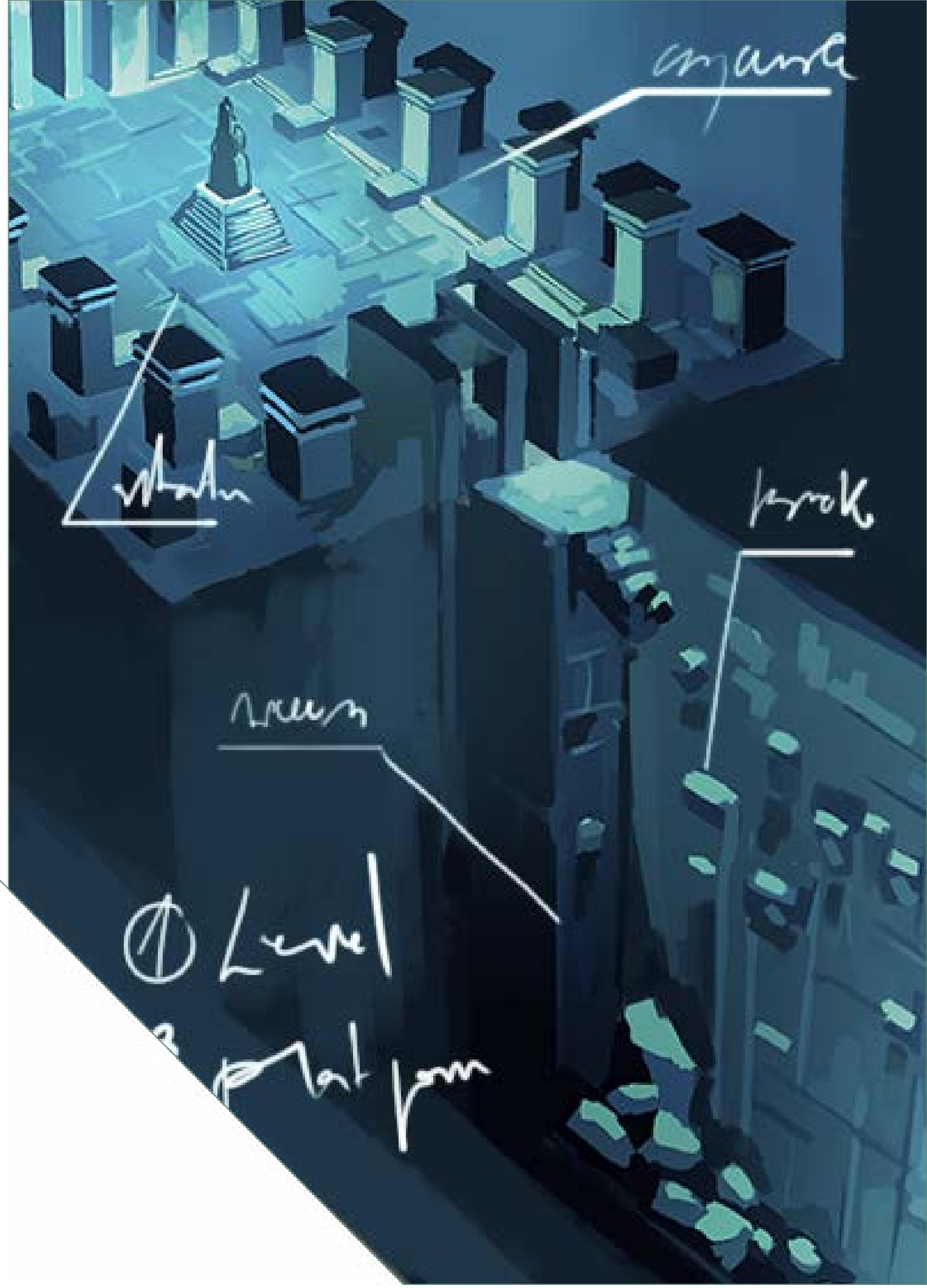
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art



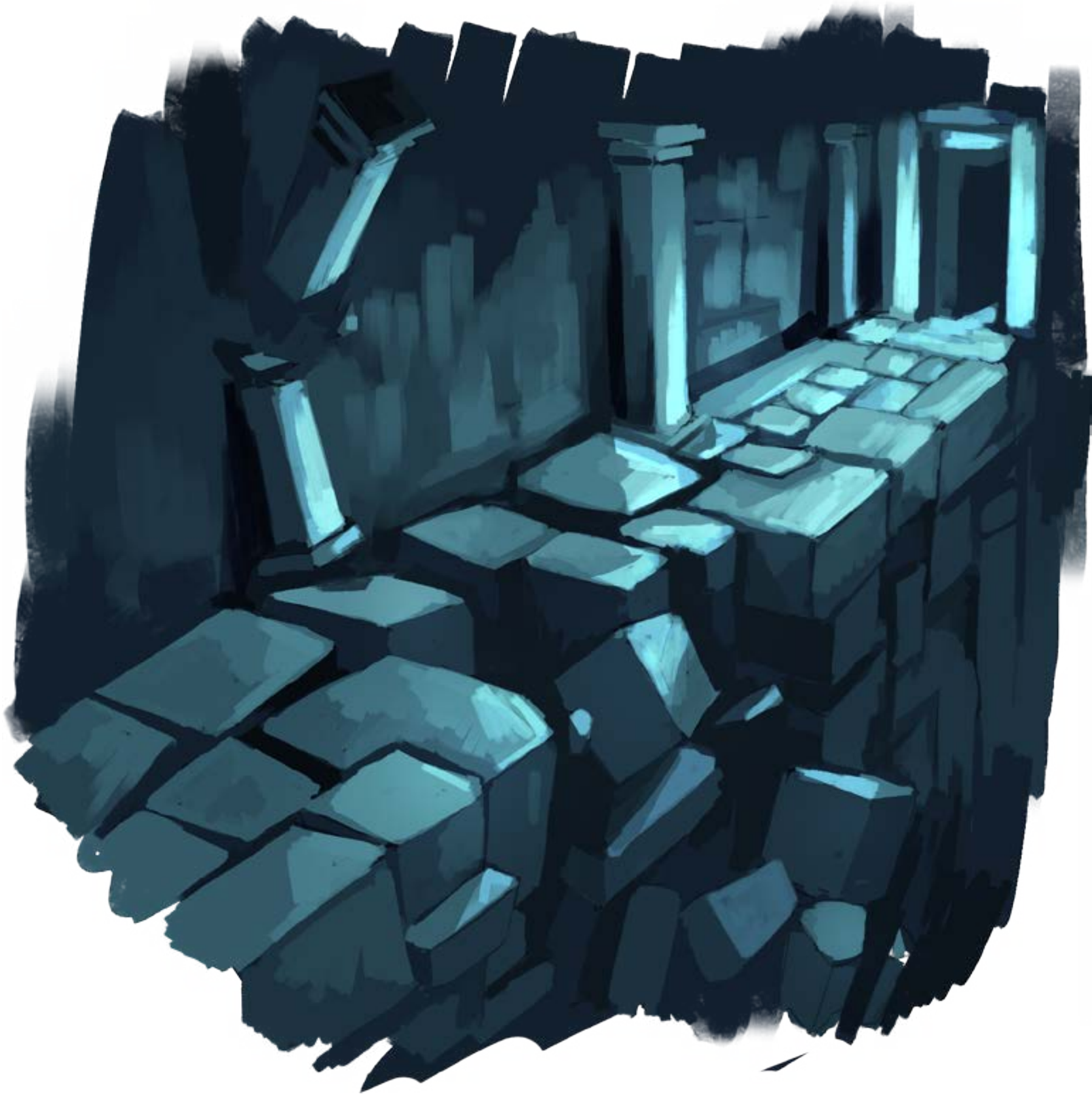
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Level Design



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

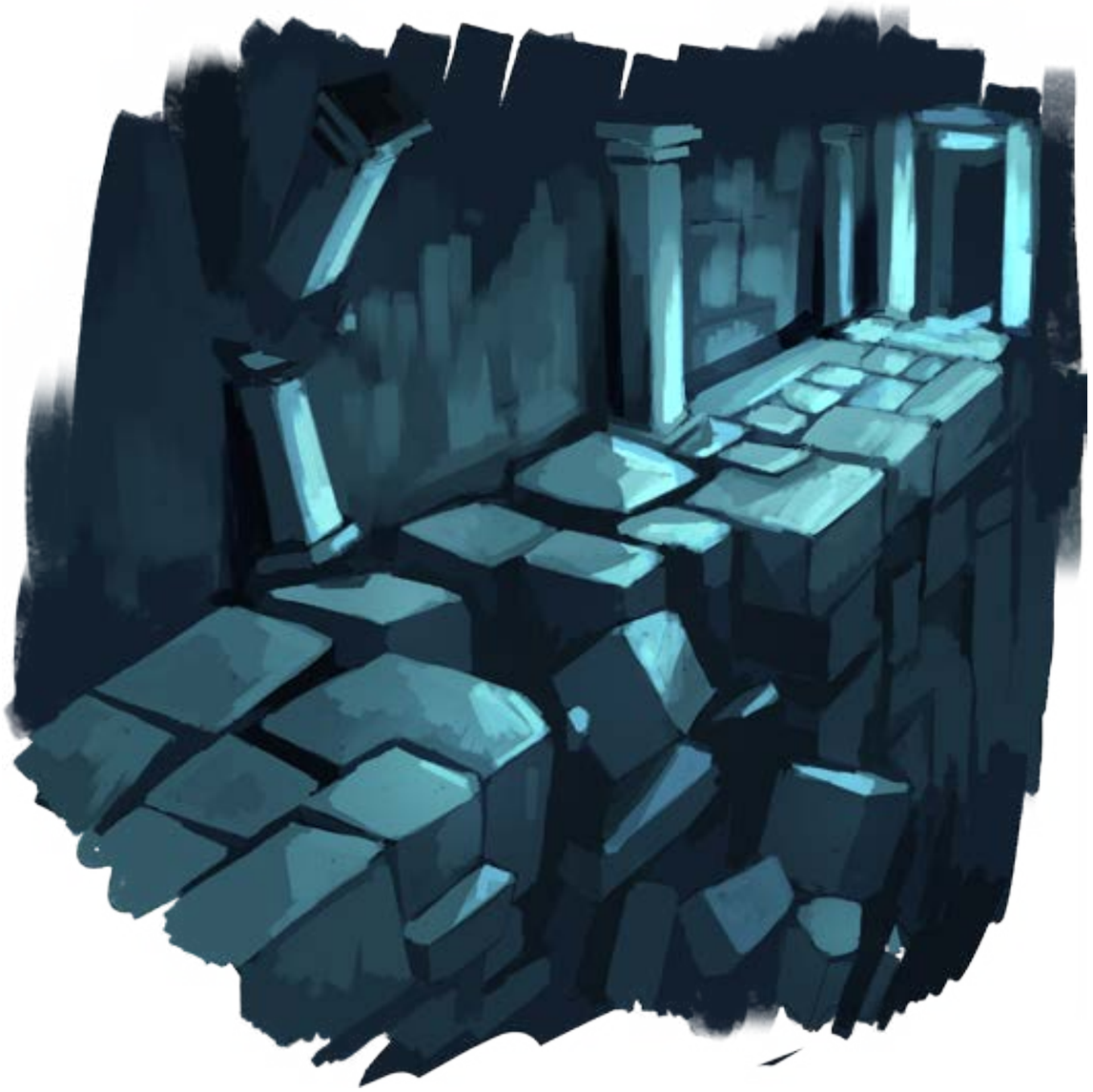
The objective of this level is to flee the temple while the path through it collapses. The level is generated dynamically, and for 300 seconds the player must advance without stopping avoiding traps, jumping, climbing and avoiding falling on the collapsing floor. Sometimes alternative paths will be proposed to you, some being more advantageous than others. The path ends after 300 seconds of holding, at the exit to the temple. The traps that are generated in the pieces of ground of the level are detailed in the details section.

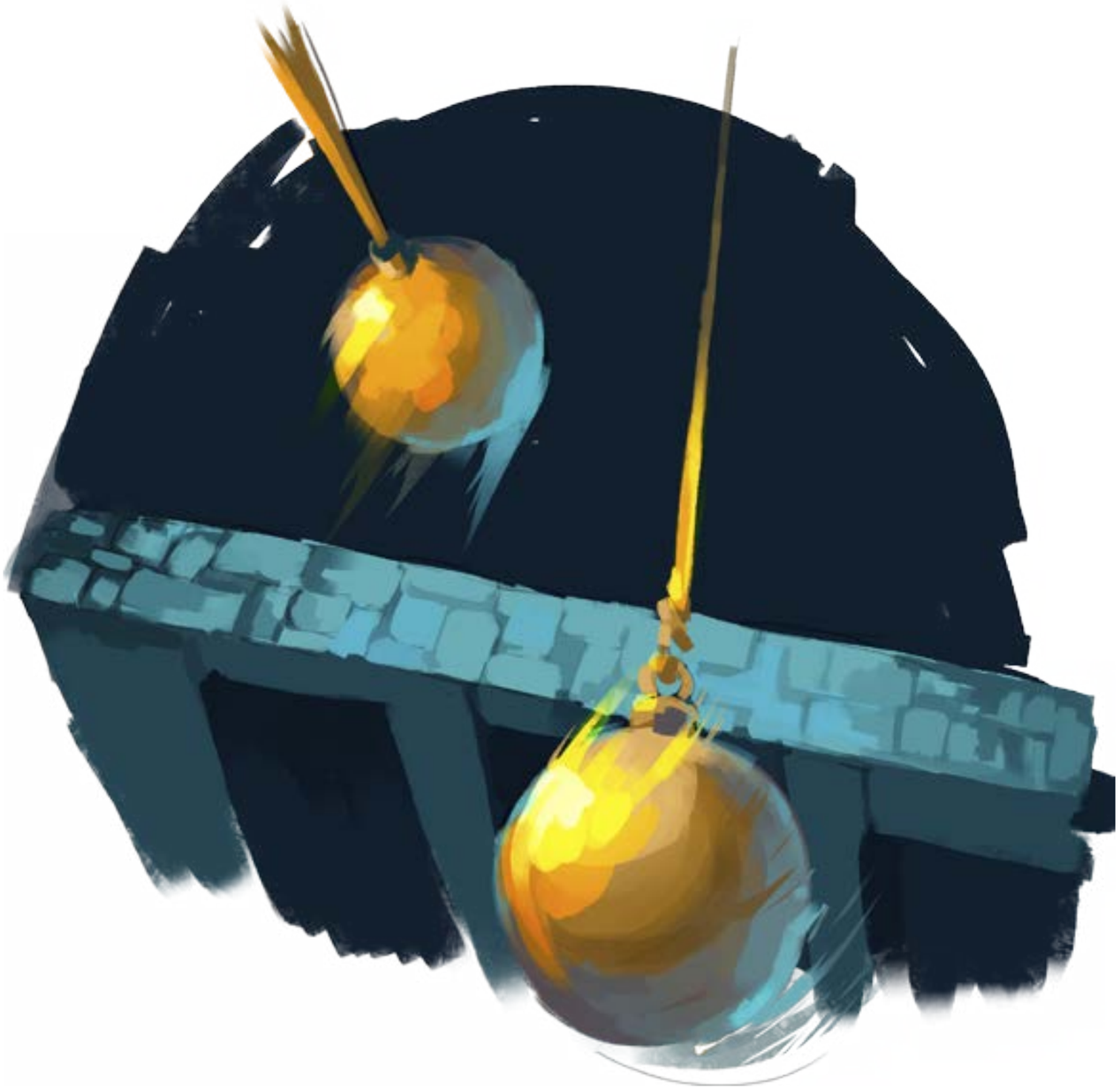


GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Details

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

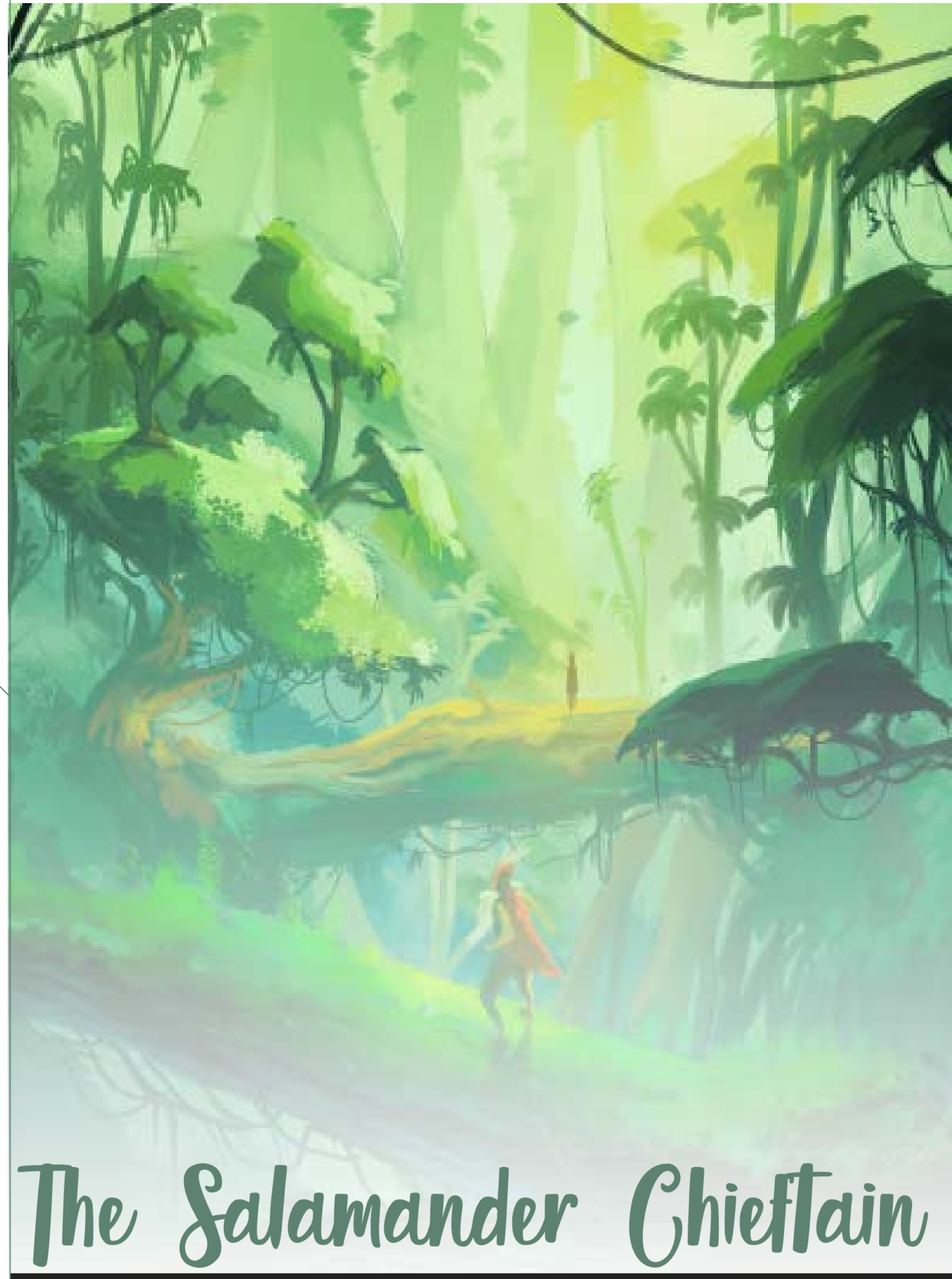




GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Details

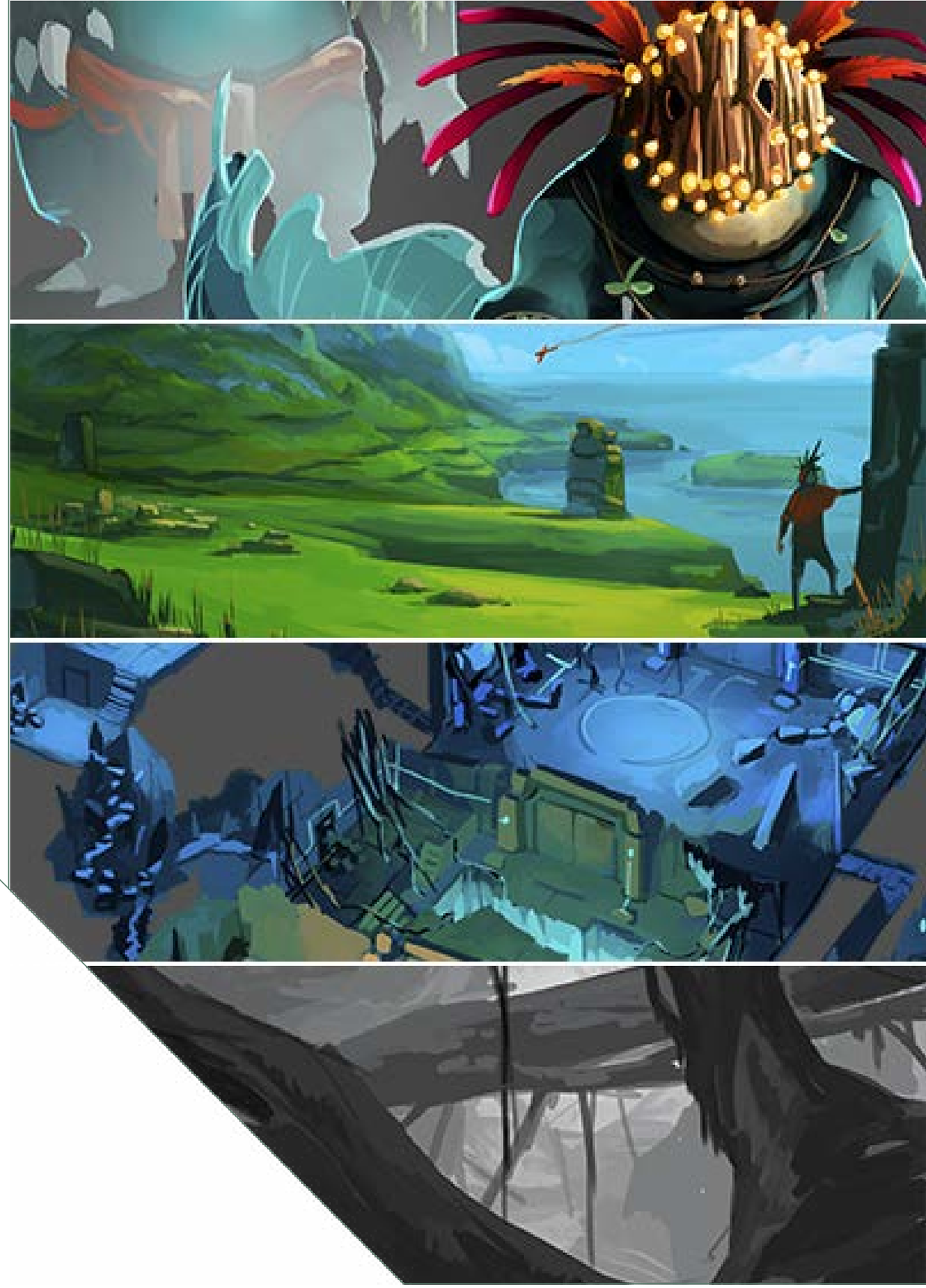
Level 07



The Salamander Chieftain

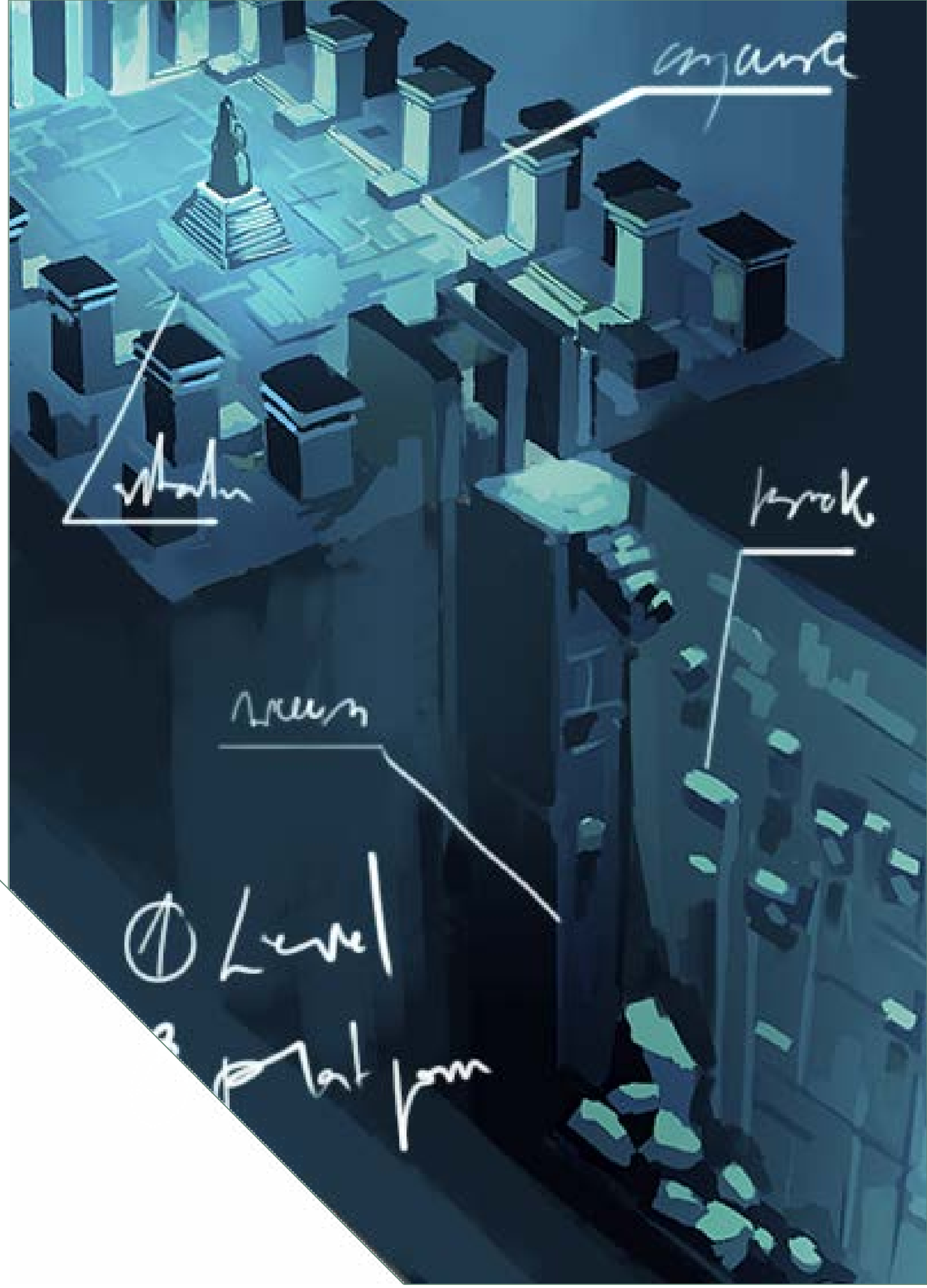
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Level Design



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

In this level we face the first boss of the game: The salamander chieftain.
He carries the offering mask that was made in the puzzle of level 2: the jungle. When we made this offering at level 2, the salamander that took it (and the one we follow to get out of the jungle) offered it to his chieftain.
This boss has three different phases:

In the first phase he attacks us by throwing large rocks, and hitting jumps that make debris fall from above. During this phase we cannot hit him physically, and we must make use of the ranged attack.

In the second phase the leader will be placed in an area where we cannot reach him, and while he has immunity he will send waves of enemies to us.

In the third and final phase, the warlord jumps to return to action, making an area attack through a sweep with his tail, and jumping to land on top of us and hit us. During this phase he will dodge the stones, and only the physical attack will be effective.

These phases will be repeated until the boss's life reaches zero.
When this happens, the enemy's body will fall blocking the way back, forcing us to take a path back to the town different from the one taken at the beginning, which will start the next level.

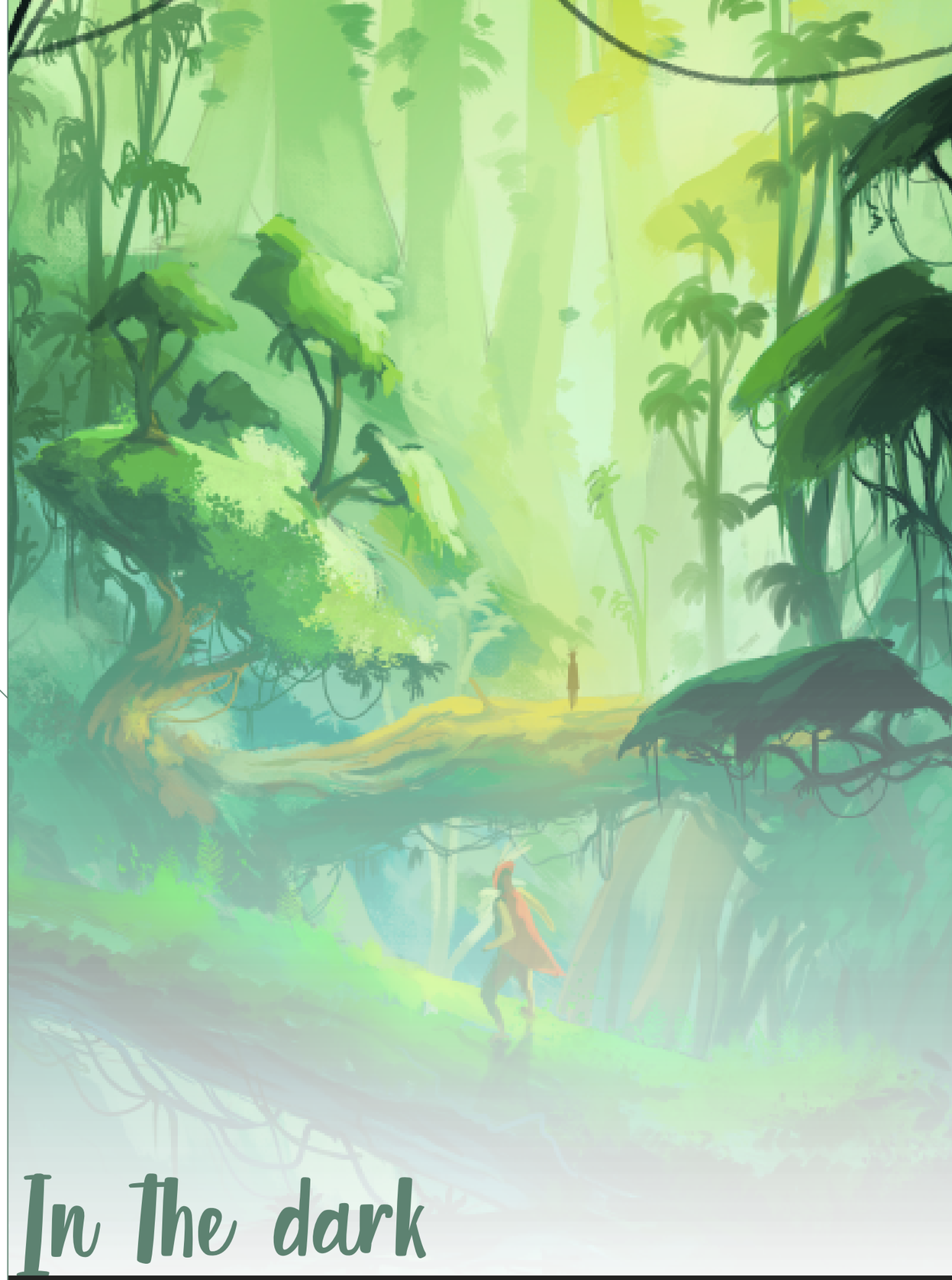
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Details

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

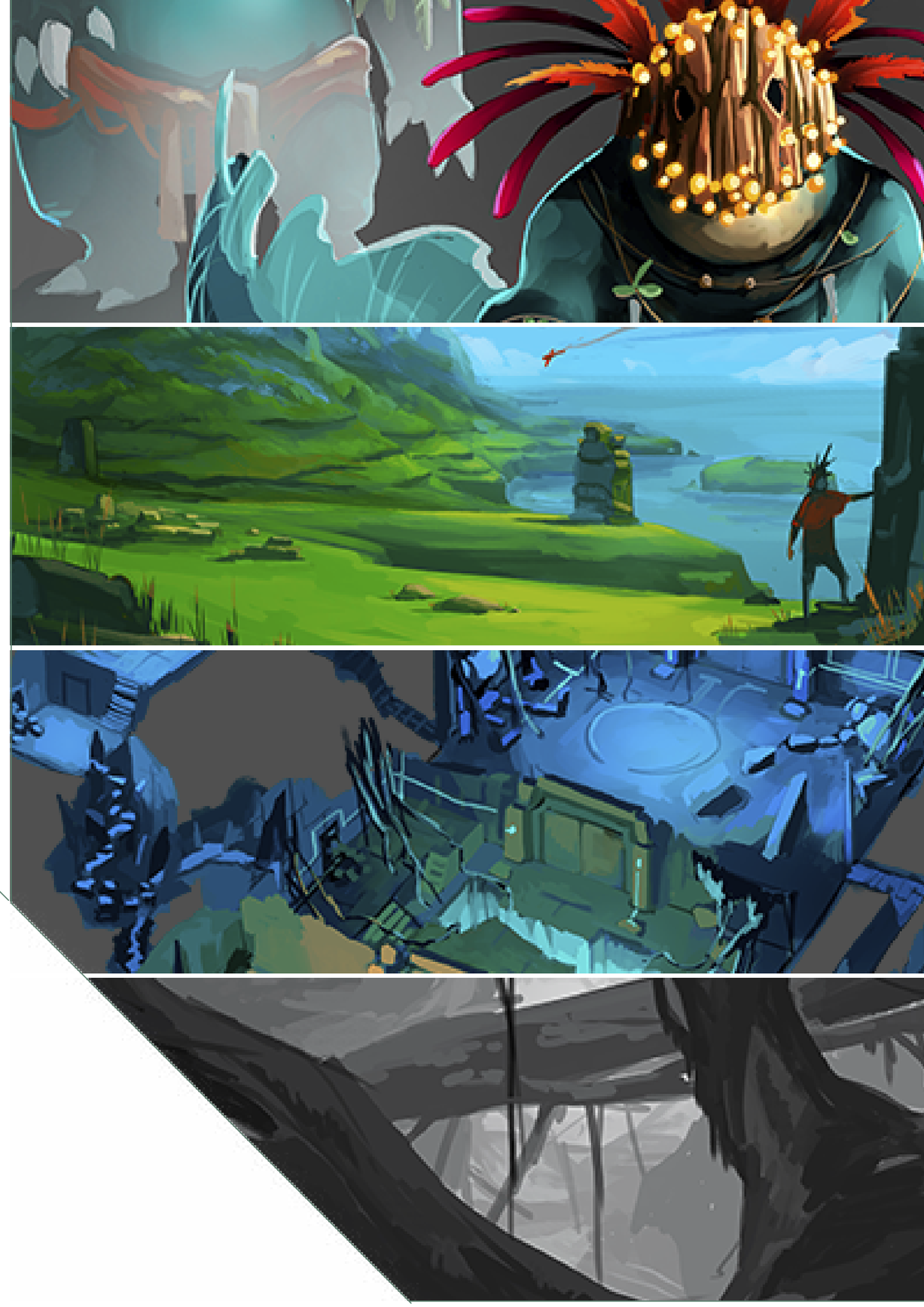
Level 08



In the dark

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

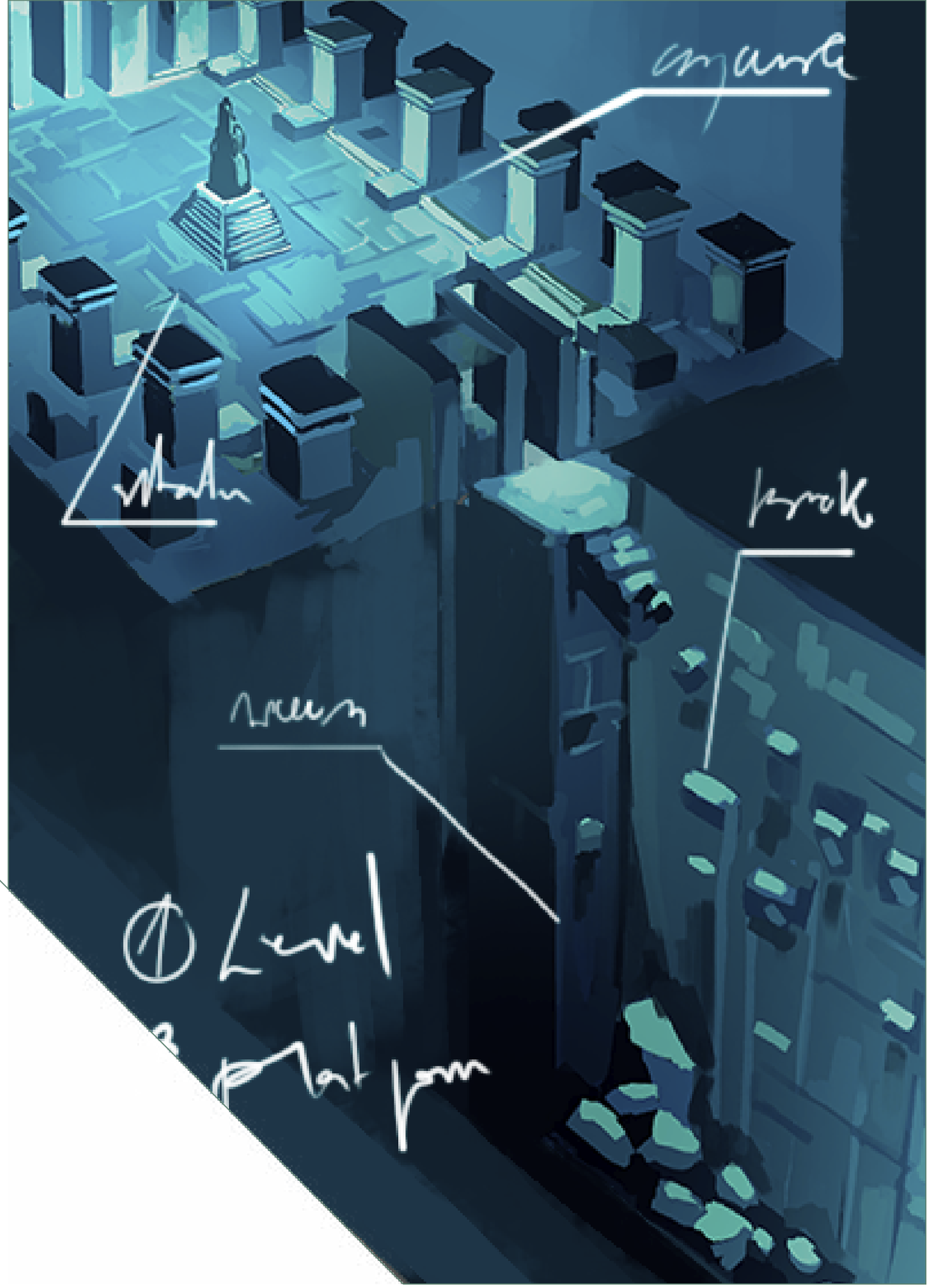
Concept Art



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Level Design



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Area 1: After defeating the previous boss, the characters need to enter a new path to return to the town. The trail is dark. There are some areas of plants illuminated with colors and some areas of rocks, protruding from the ground. There must be areas that are allowed to hint like shell rocks, but should not be understood as such since nothing is known that the island is a being. The moon also bathes the night landscape a bit. But there are areas of closed jungle, like a lot of tall vegetation and it gets dark. You can see absolutely nothing. The first zone is a short dark zone, it can be passed without problem. the second zone, when passing you die because you fall into a huge hole. Areas with holes.

The character must take some shiny stones and snap them to make a fire in an area of dry herbs. The human must take a stick to light it as a torch and light the way in that dark area so that the holes can be seen and salt correctly in the accessible areas.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Area 2: Zone of enemies with trees like dry, sick. And some that seem to have "arteries, semi off." This area of enemies is delimited by a ravine that cuts all the way, preventing you from continuing. At the edge there is a limp tree that falls into the diseased ravine. When killing the enemies, the energy absorbed by the aviator directs towards the trunk and this becomes vigorous and stretches in such a way that by climbing the human and the character can cross the void.

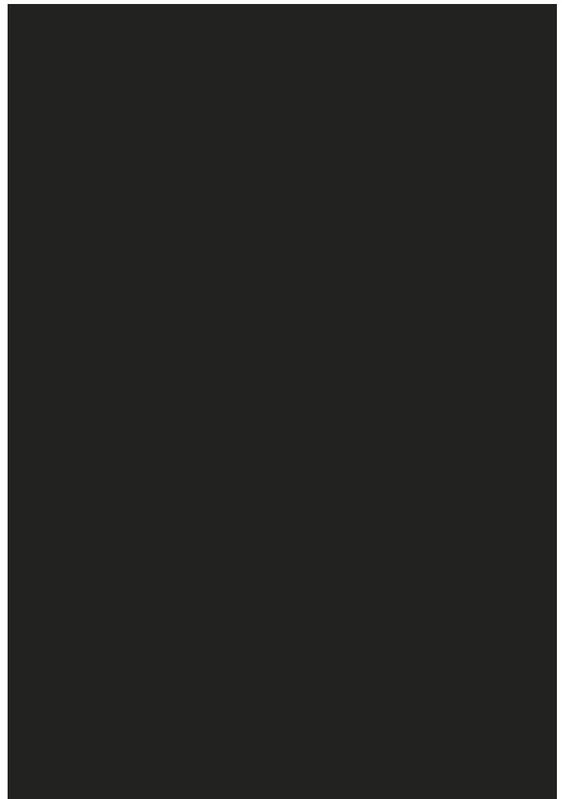
Finally they find the access to the cave with some engravings on its cryptographic exterior. Simple opening mechanism through mana, to give value and reuse a learned system.

throughout this area a shadow will stalk the player. We will not be able to see anything of it, or hardly anything, and it will be lost at the end of the level entering the caves.

Levels later, when the characters return to the surface after the journey through the different underground levels, the shadow will be waiting for them, this being the second boss in the game.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

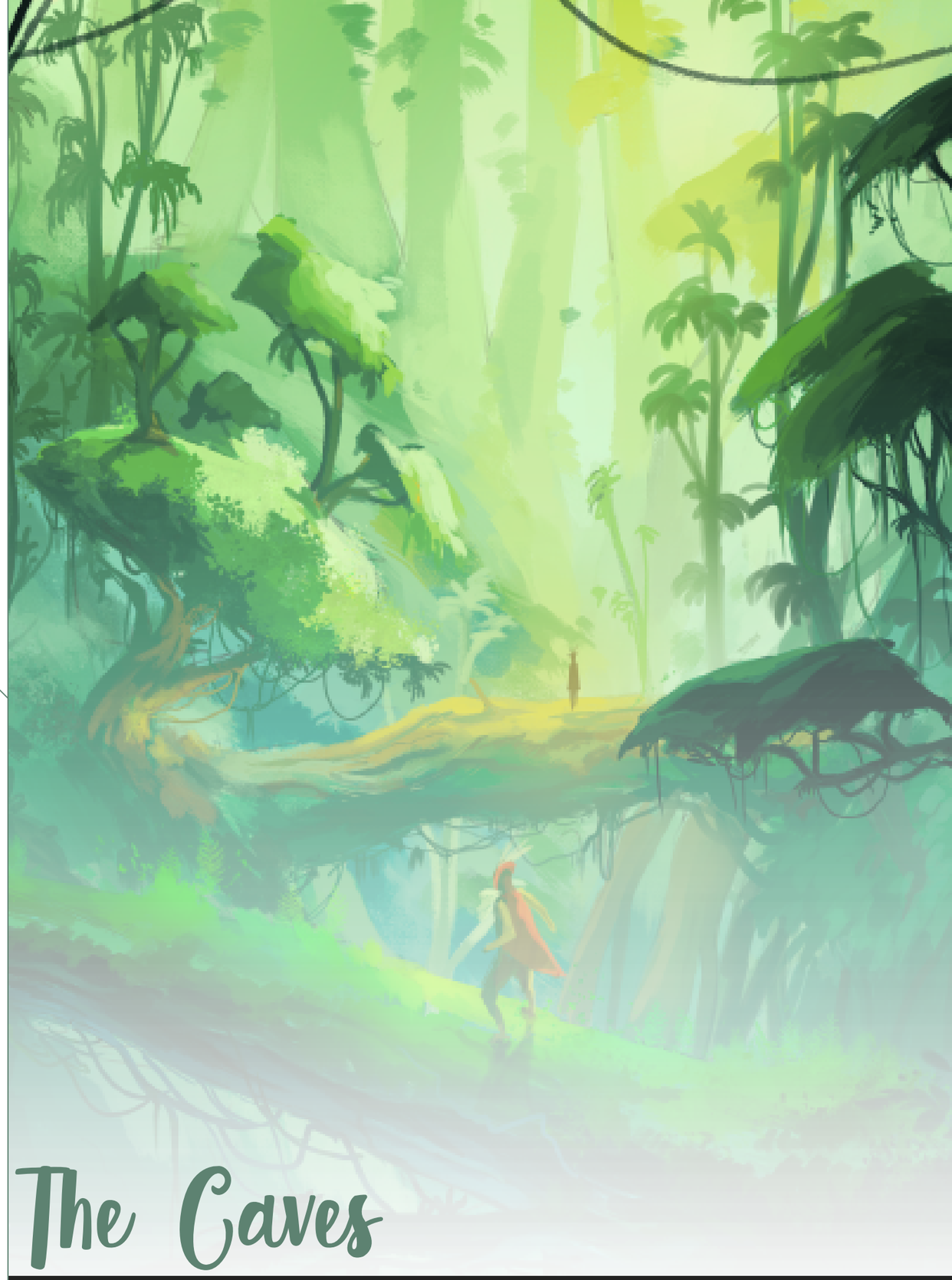
Details



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

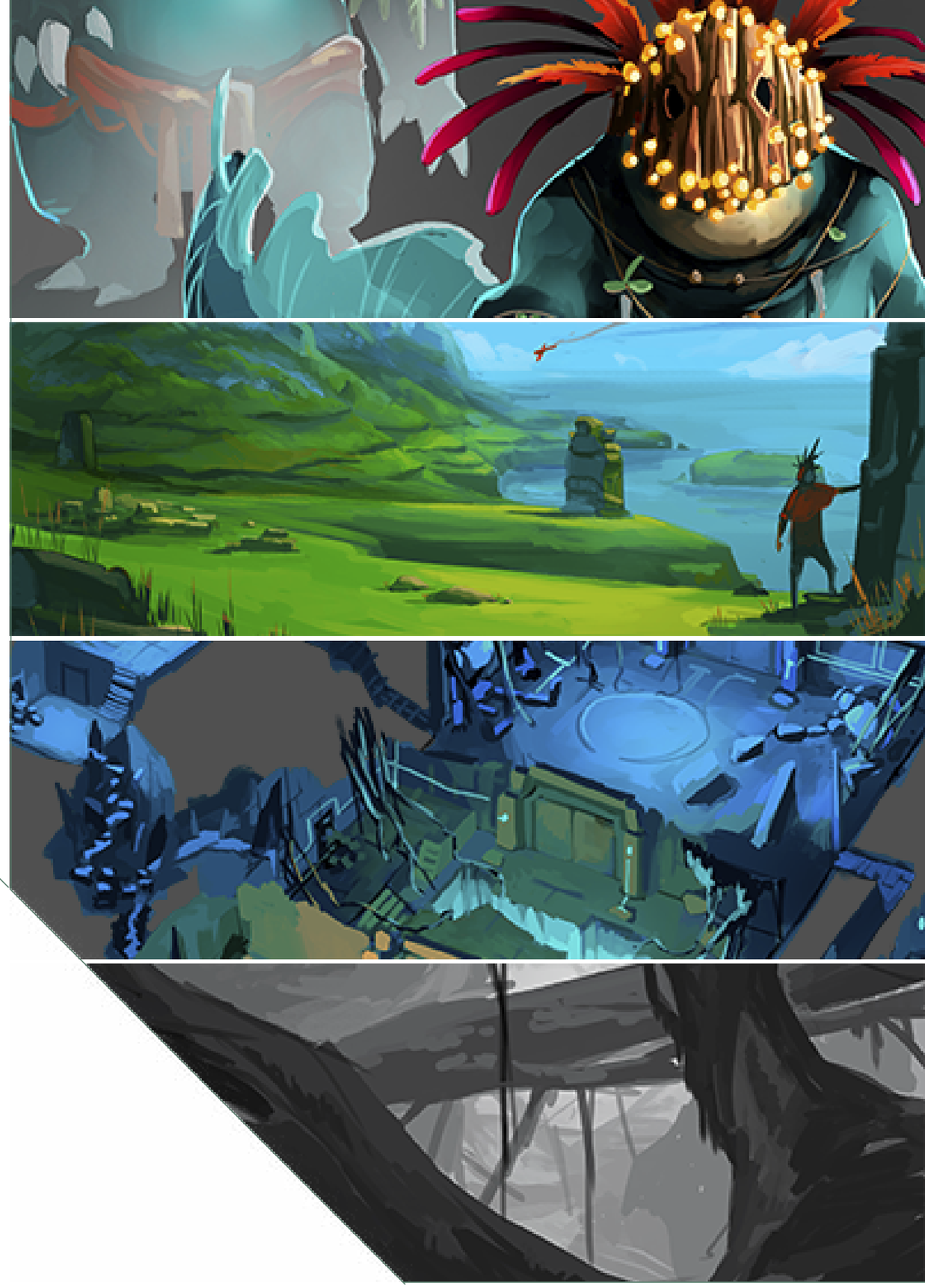
Level 09



The Caves

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

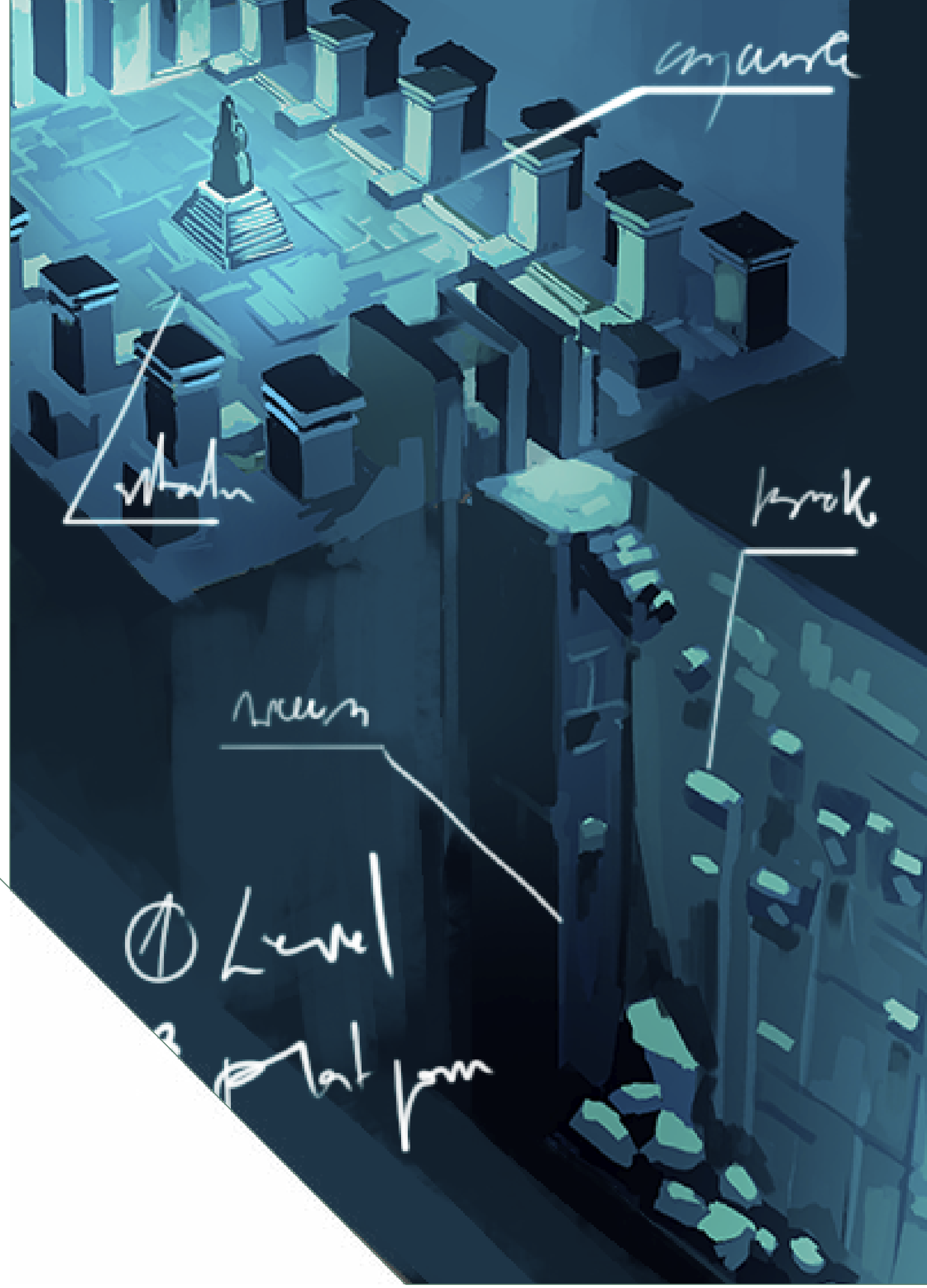
Concept Art



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Level Design

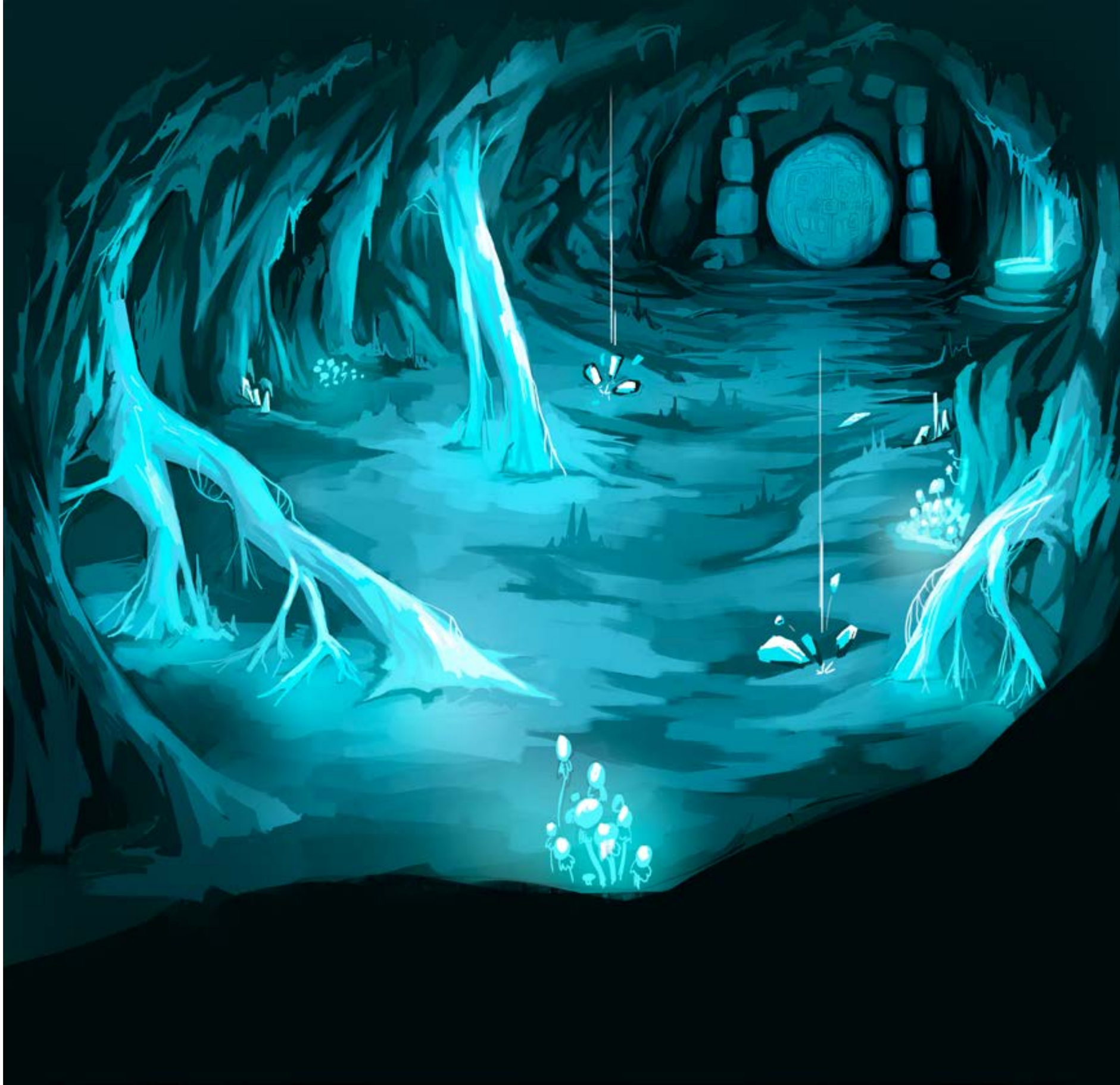


GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Part 1 - Entrance of the cave, with a path full of platforms. The cave has gorges, narrow passageways, and roots that are like arteries. Small earthquakes. Small stones fall.

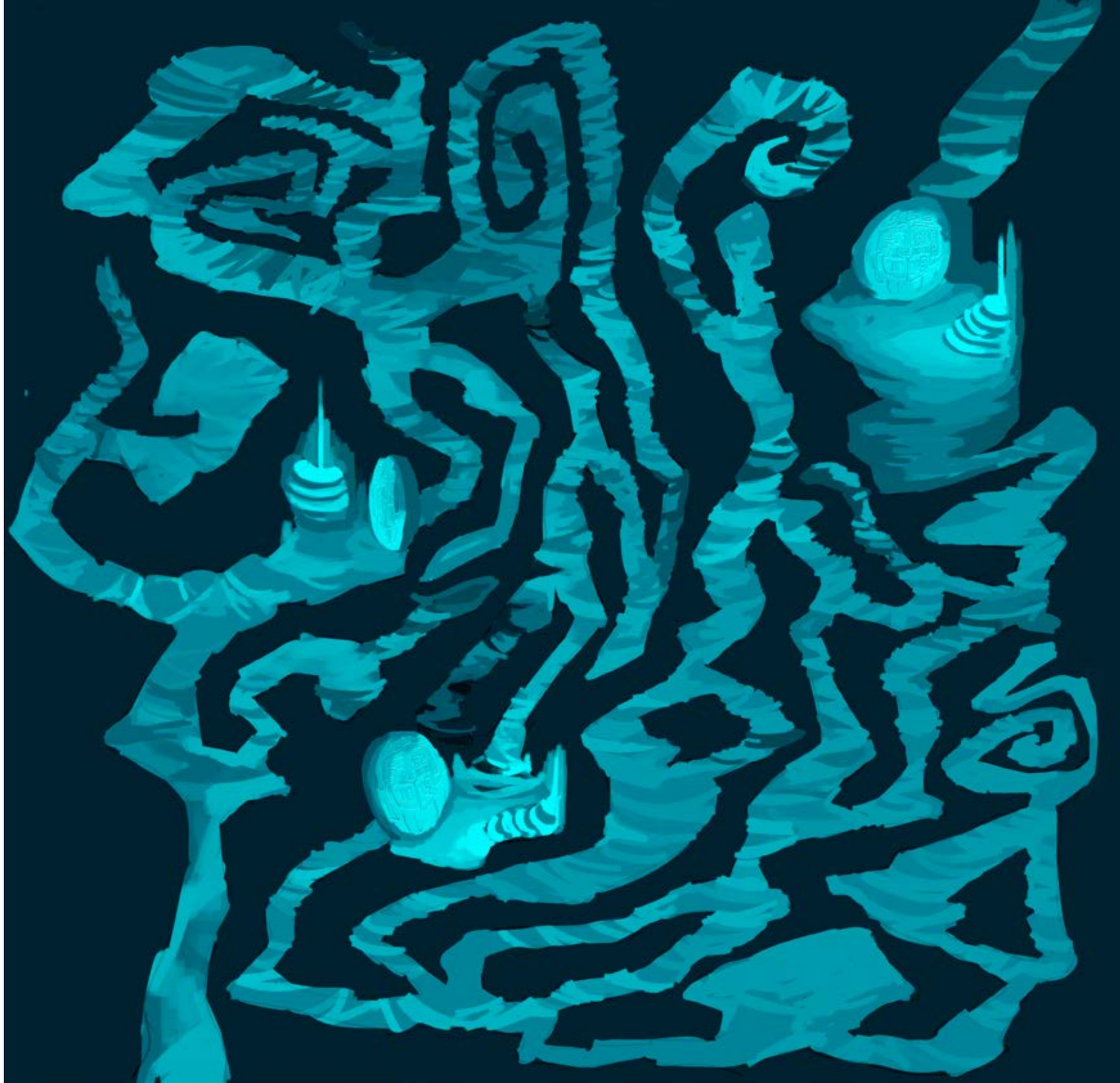
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Part 2 - Wide cave. Luminescence and stalactites. It has three semi-extinguished artery pillars. In the wall there are cavities from which enemies come out. At the end of the cabin there is a door closed by a stone, next to a small stream of mana. The pillars beat but like sick people.
The enemies are mites that come out of the cavities. When you eliminate them, the human is charged with energy.
You should also avoid stones that fall from the roof due to earth-quakes. (little ones)
With the human charged with energy the human can be used to pass the energy to the arteries to heal them.
When all three arteries are healed, earthquakes subside.
The human is then sent to the mana stream. Cutting him with his hand the door opens, but he has to remain there without moving so that the character can pass, because if the human stops cutting the jet the door closes. As the character passes there will be another jet on the other side that the character must now maintain so that the human can cross.



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Part 3 - The camera goes to the overhead view. It is seen that it is a labyrinth. In the maze you must play with the same jet system. The character must move to a place, ask the human to wait there, and thus the character can advance to the next area.

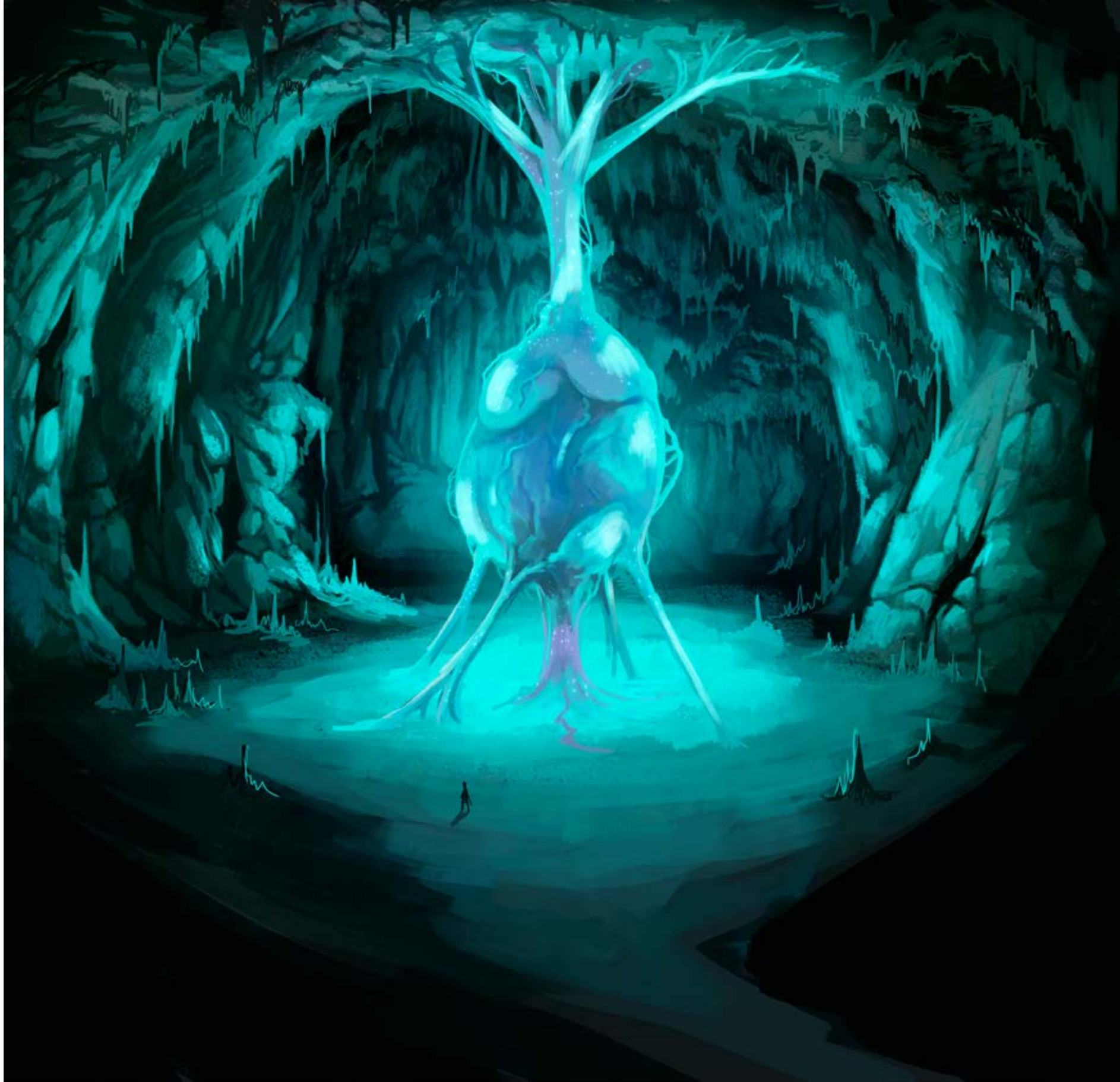


Part 4 - Platform area. There is a floating rock bridge down to an area with two artery piers. Floating rocks fall a few seconds after you step on them. Flying enemies attack you so you can defeat them and thus charge the energy of the human and use it again in the artery pillars.
When you load one of the arteries, some floating rocks appear on a new path. The second pillar completes the floating rocks that form a path that leads to the depths.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Part 5 - In the depths there are giant luminescent mushrooms that bounce a lot when jumping on them. From mushroom to mushroom you jump down the road. Under the mushrooms there is a swamp of mana that if you fall into it, you die.

Part 6 - New cavity similar to part 2, but with a giant heart in the center. The heart as an artery pillar (sick, beats little).
Unlike part 2, here the earthquakes are very pronounced. Rocks fall that mark with a shadow where they are going to fall. The character must defeat enemies and pour energy into the heart. He must repeat this process with 5 waves until the heart is healed. There is a roar from outside in the distance. An exit opens.

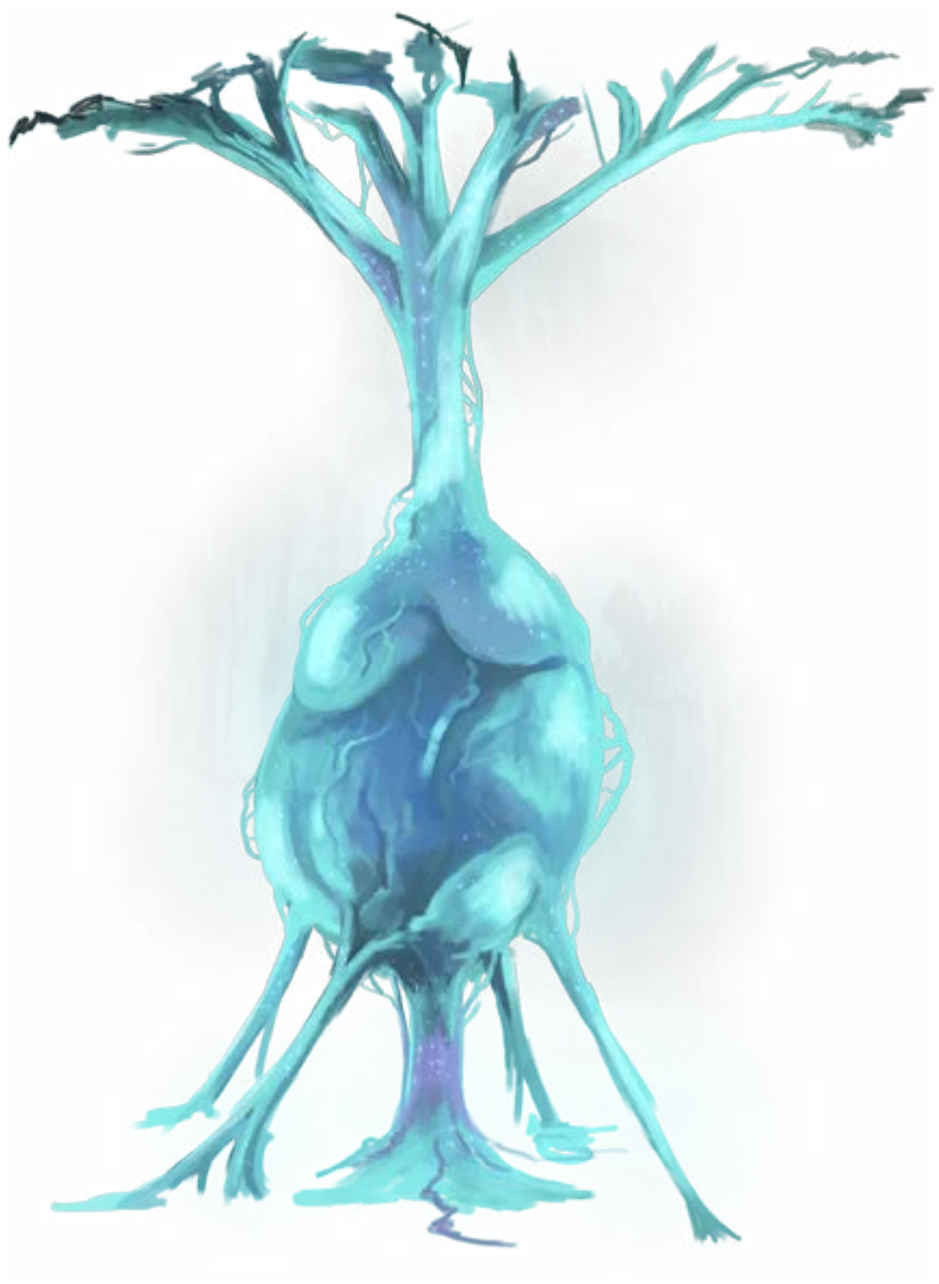


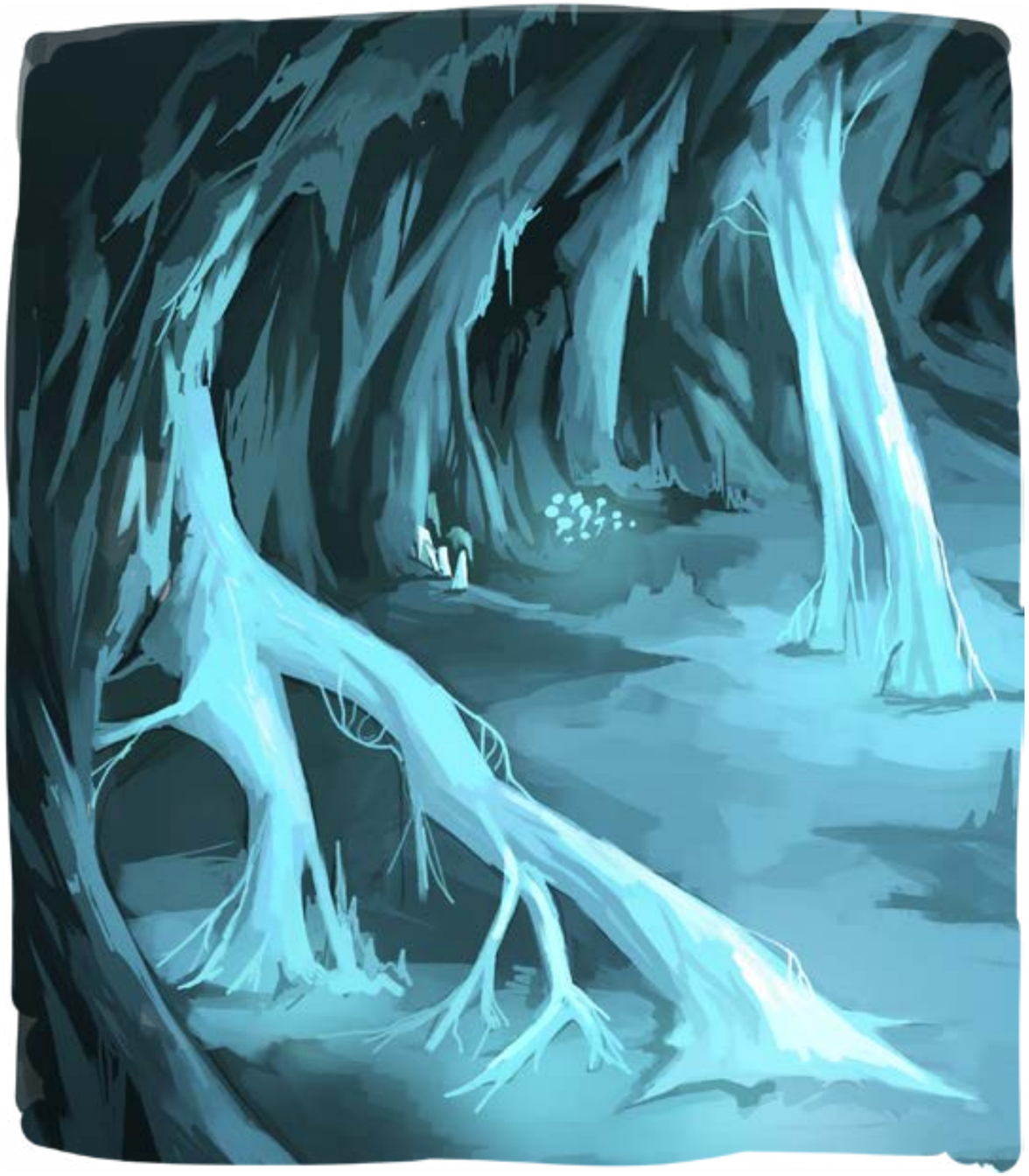
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Details

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

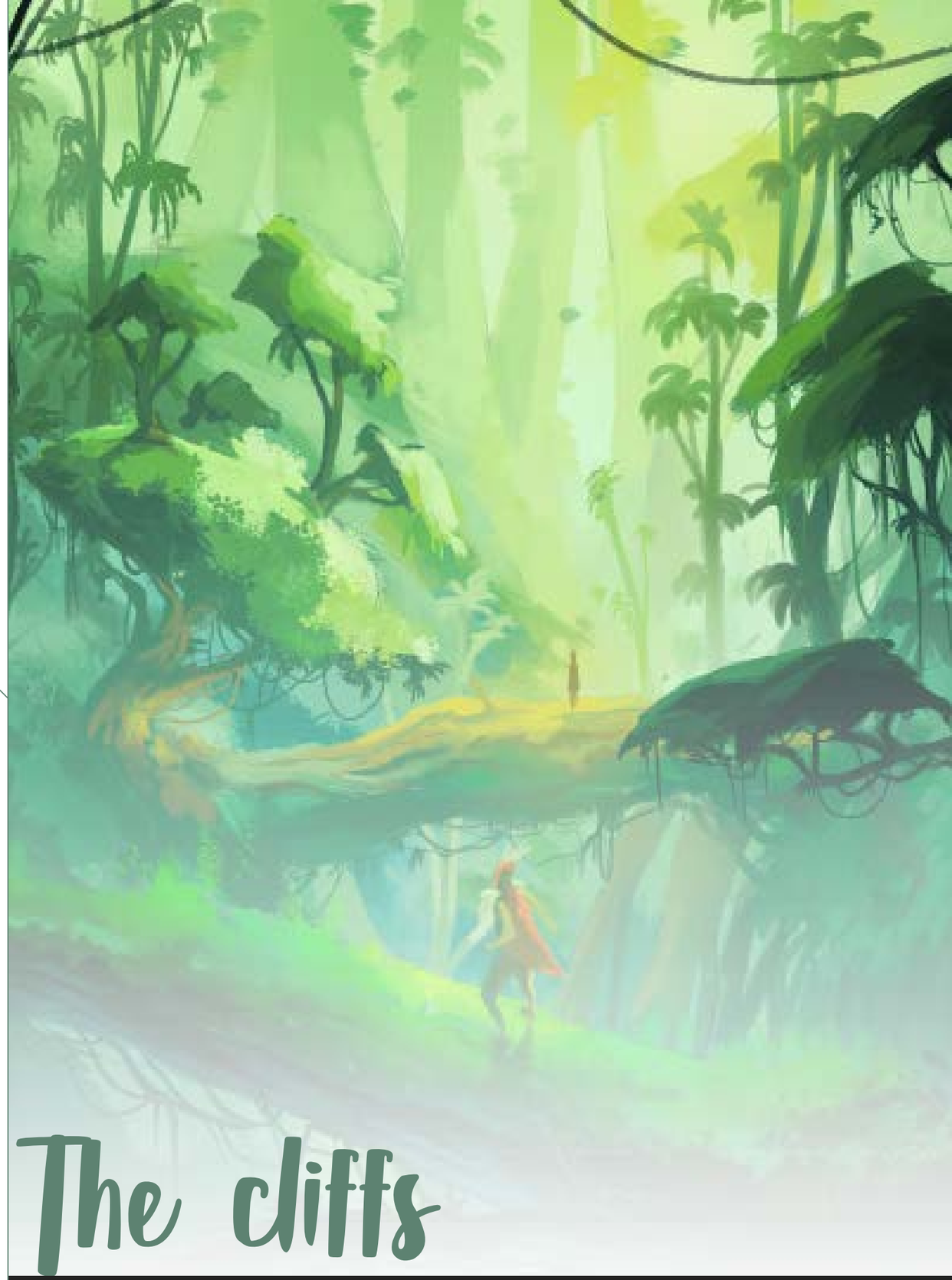
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®





GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

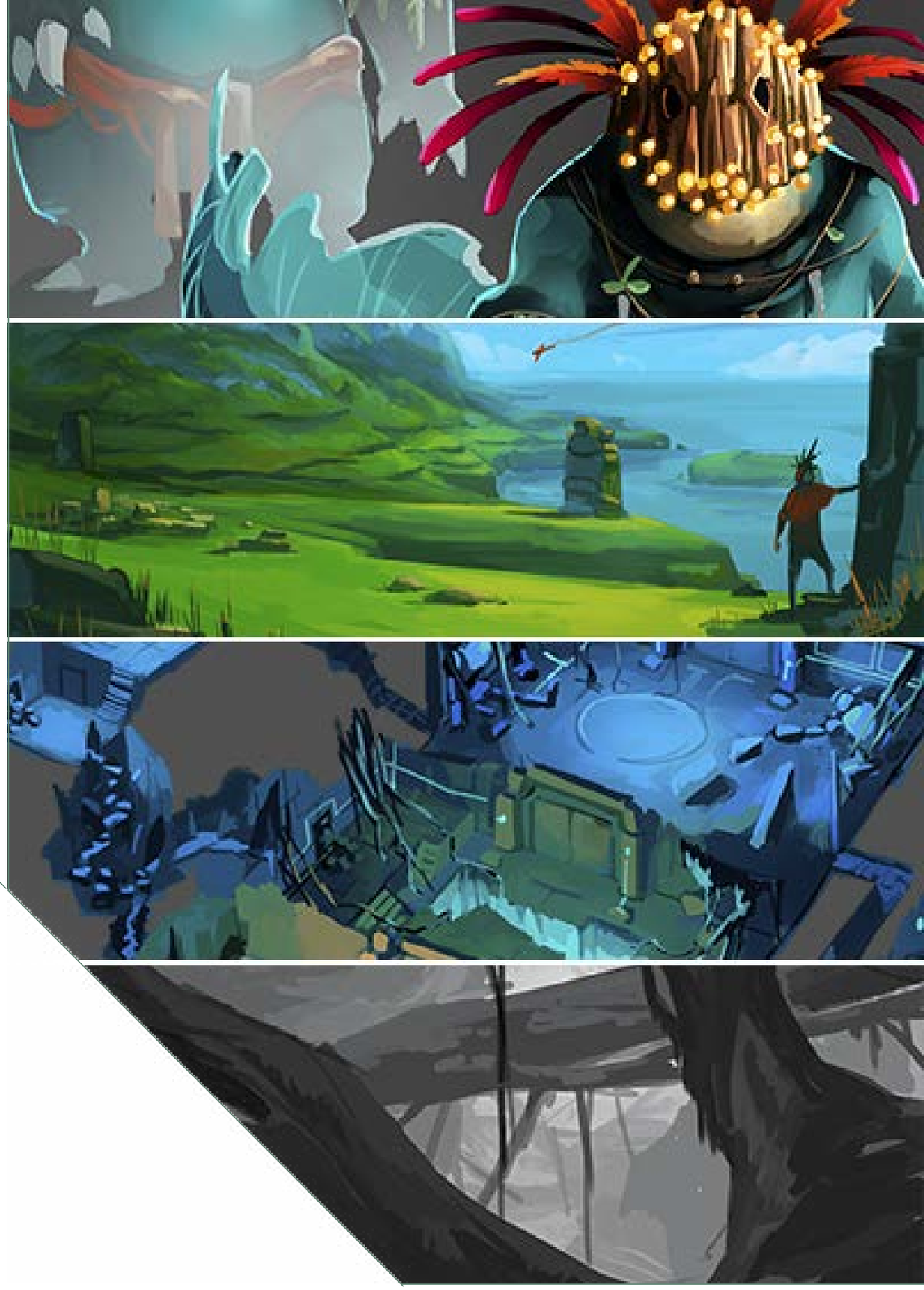
Level 10



The cliffs

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

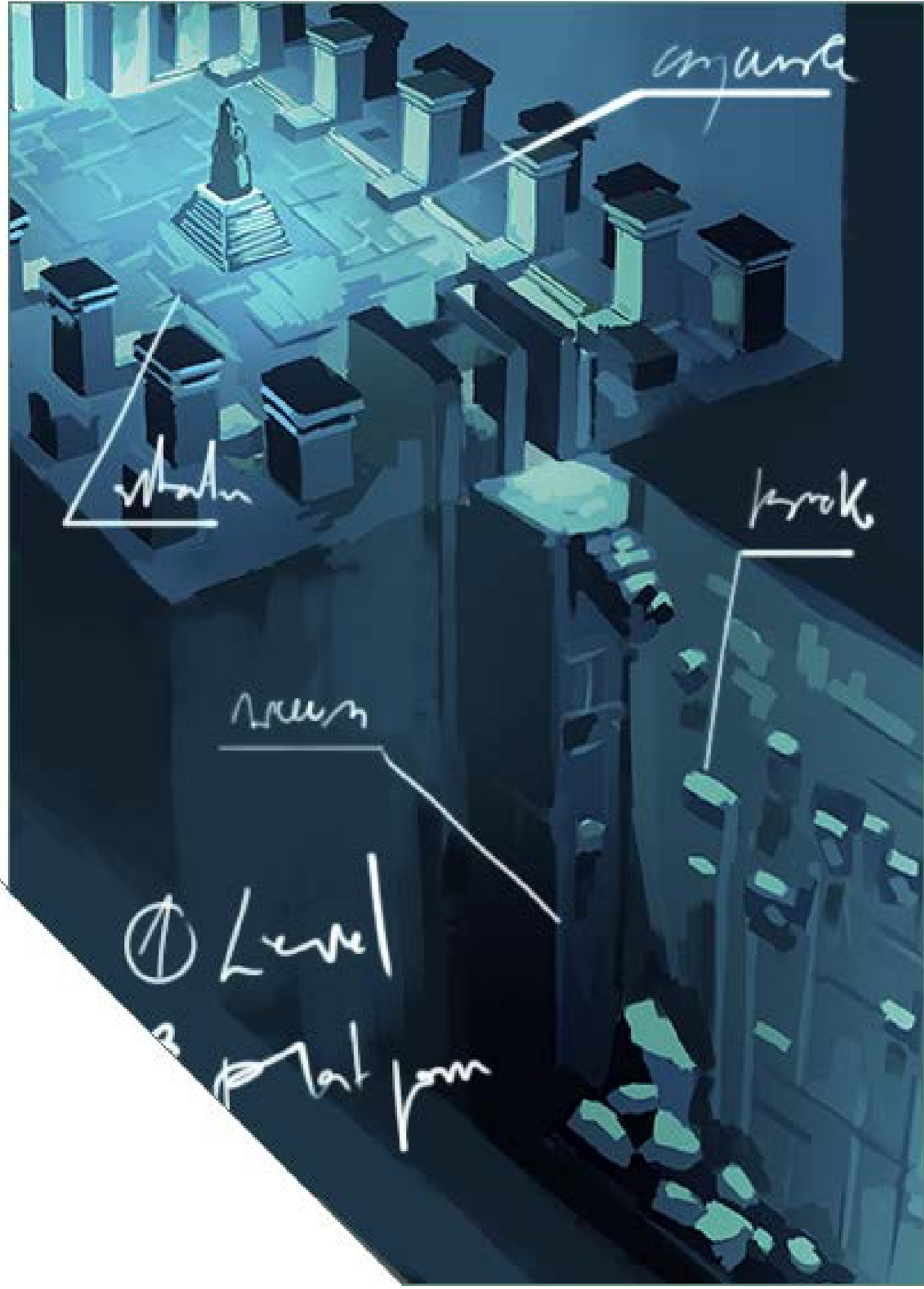
Concept Art



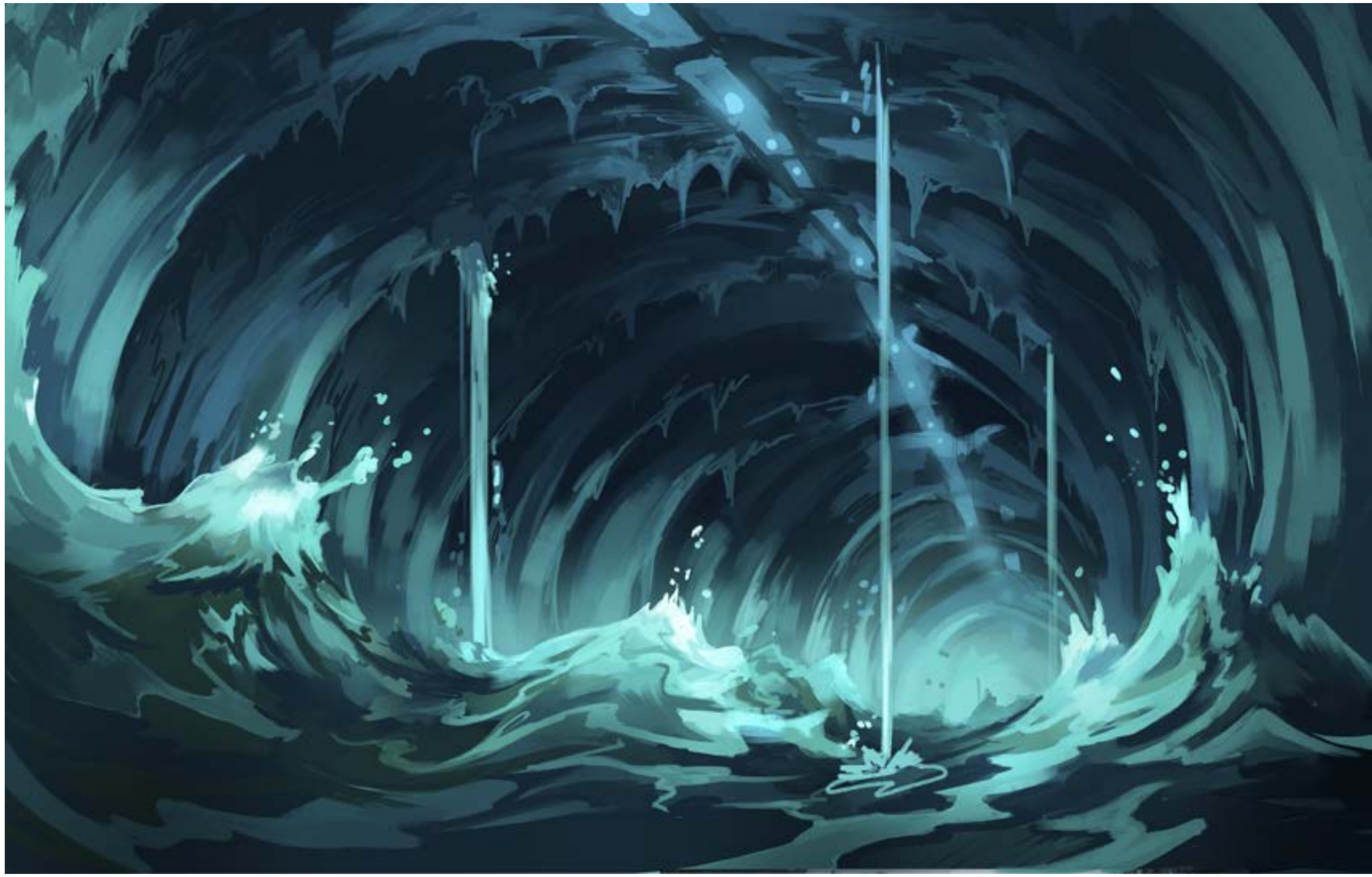
Concept Art

Concept Art

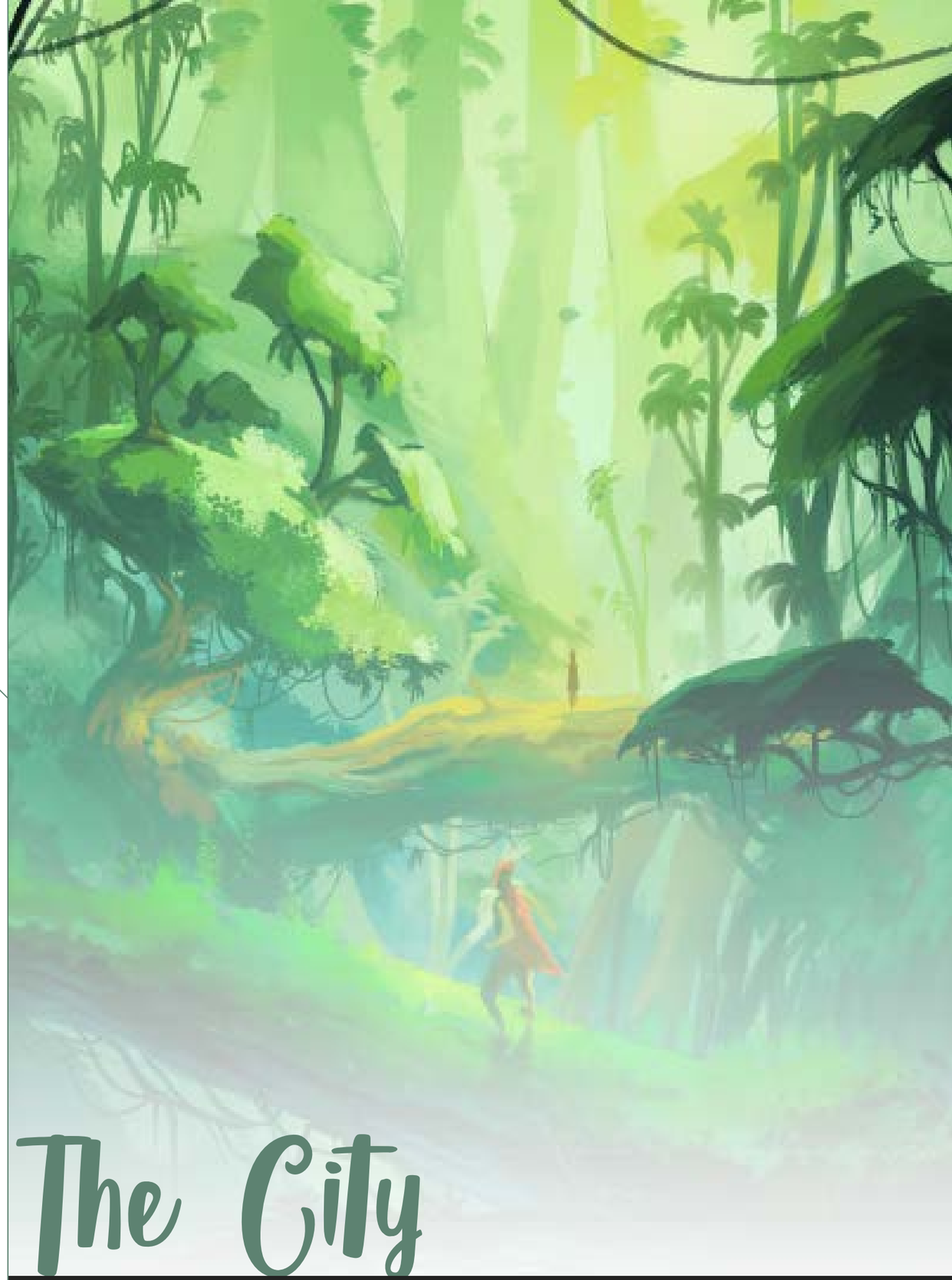
Level Design



Part 1 - Entrance of the cave, with a path full of platforms. The cave has gorges, narrow passageways, and roots that are like arteries. Small earthquakes. Small stones fall.



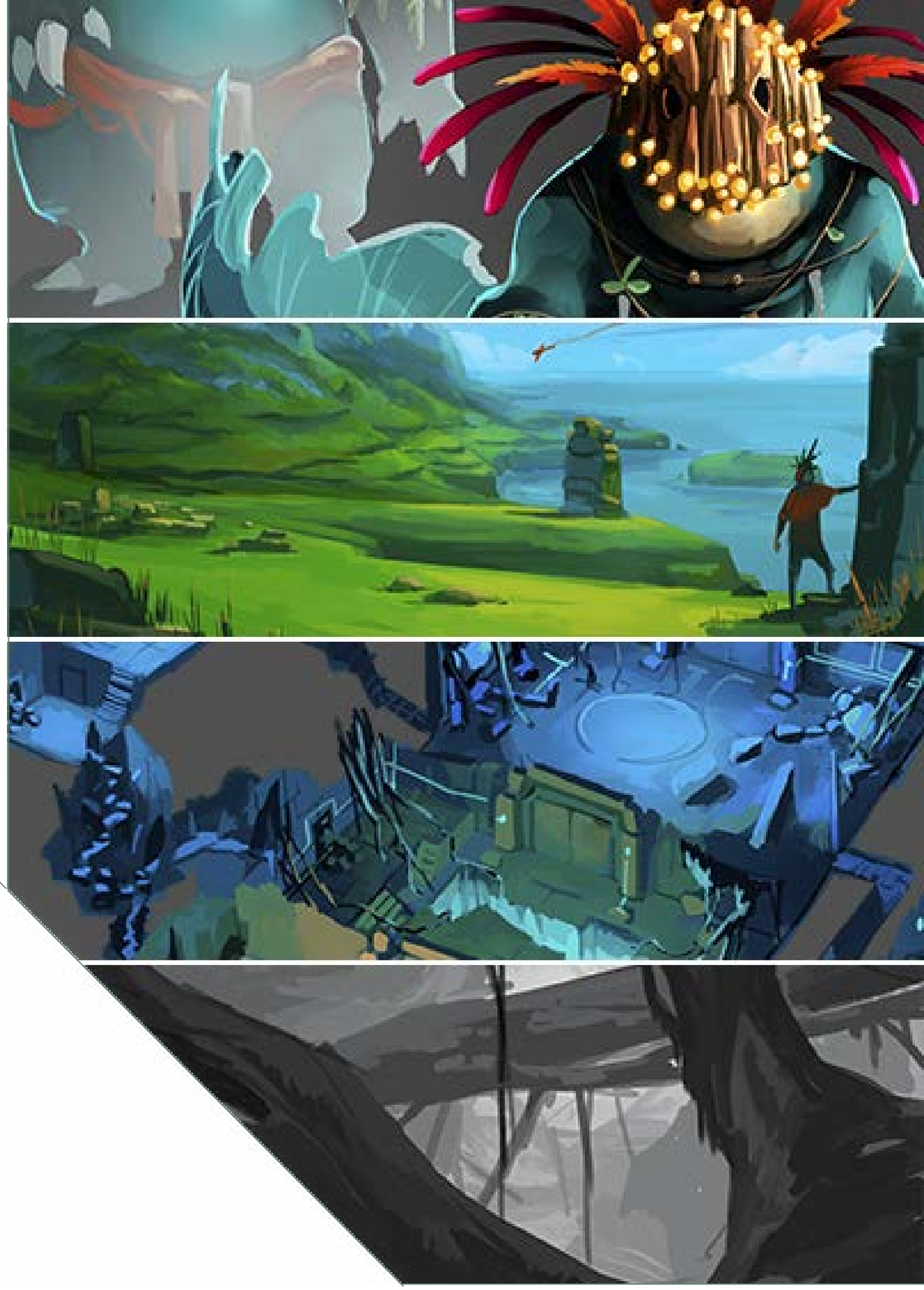
Level 11

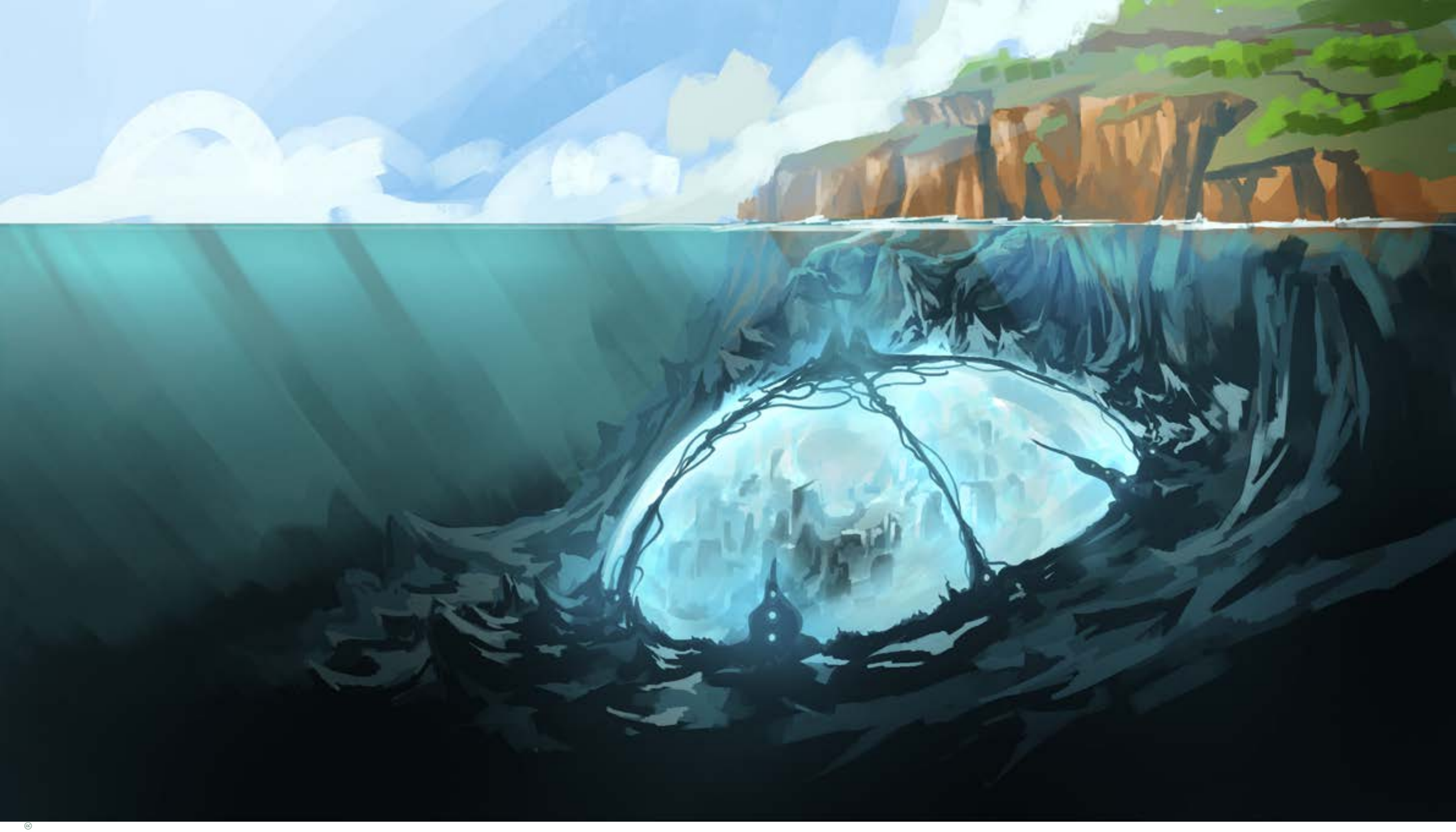


The City

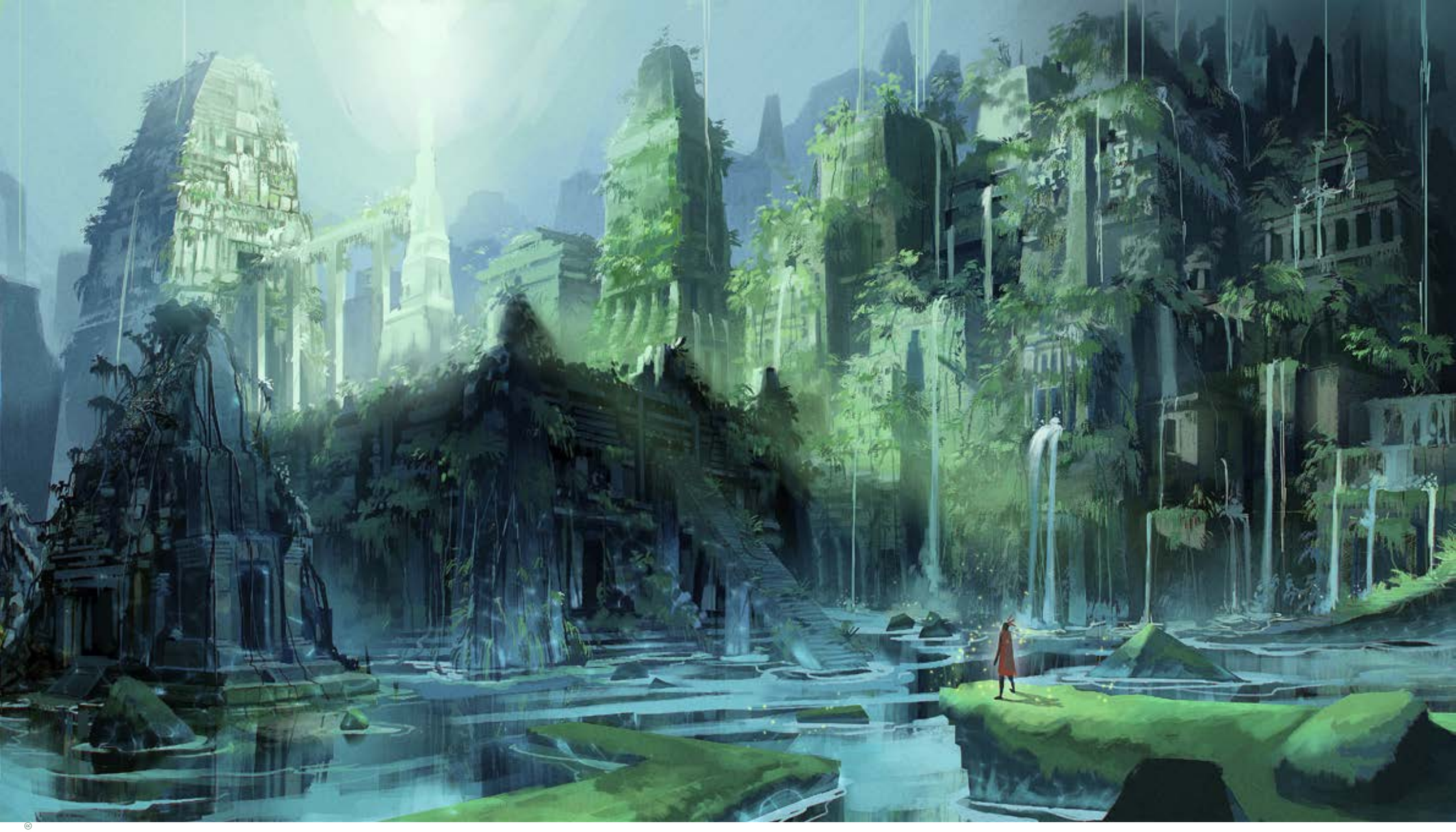
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art

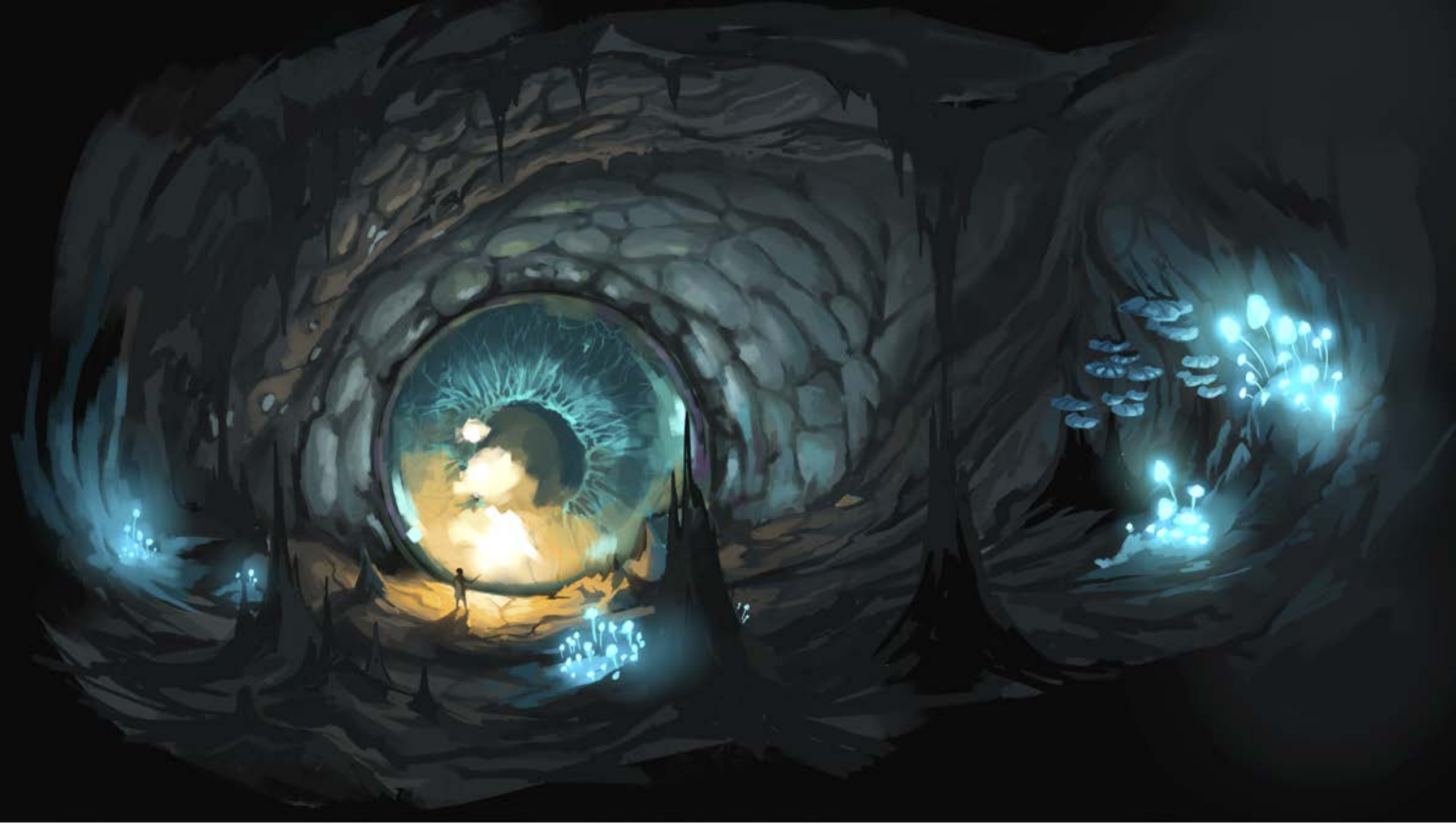




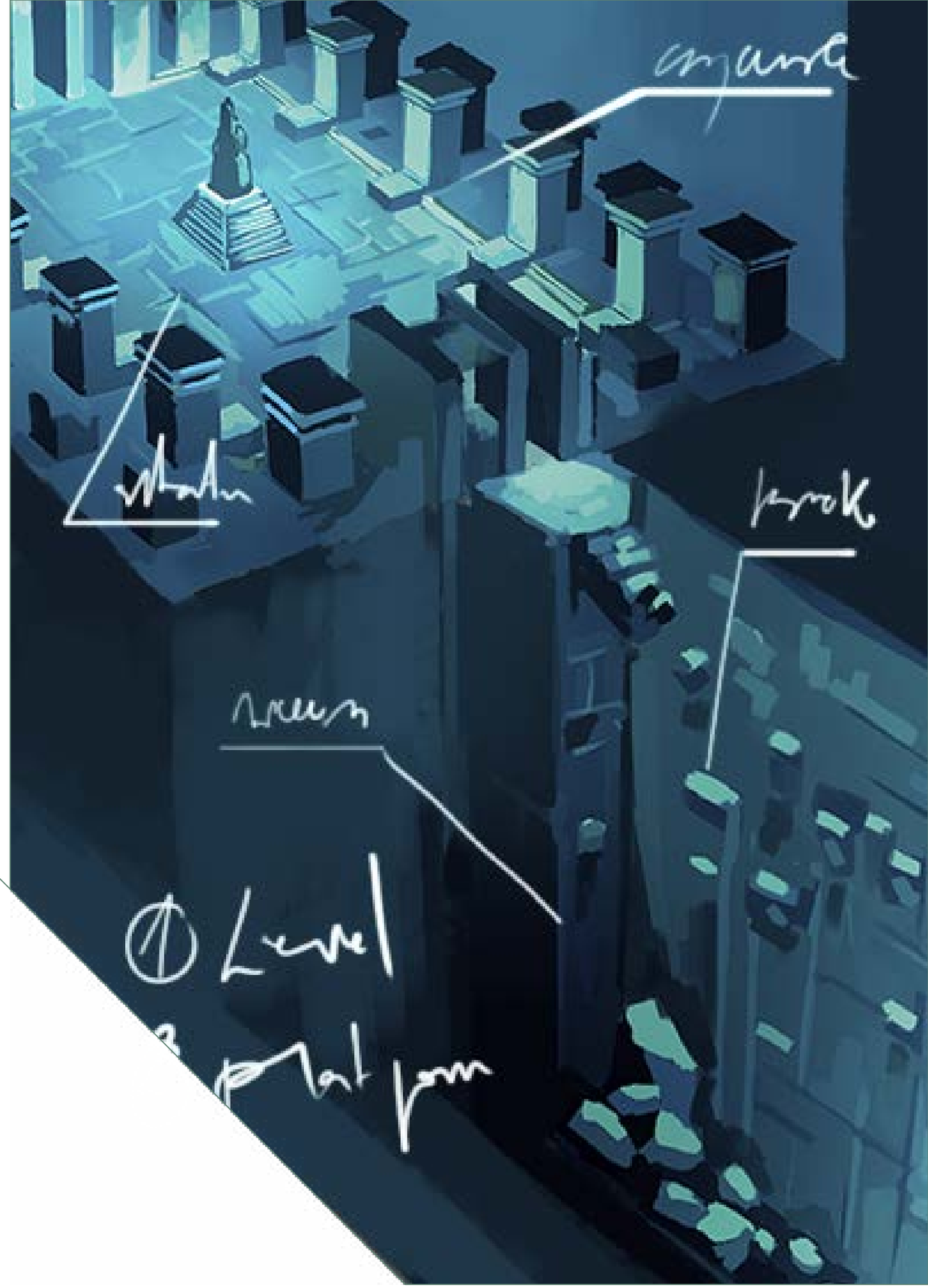
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®



Level Design

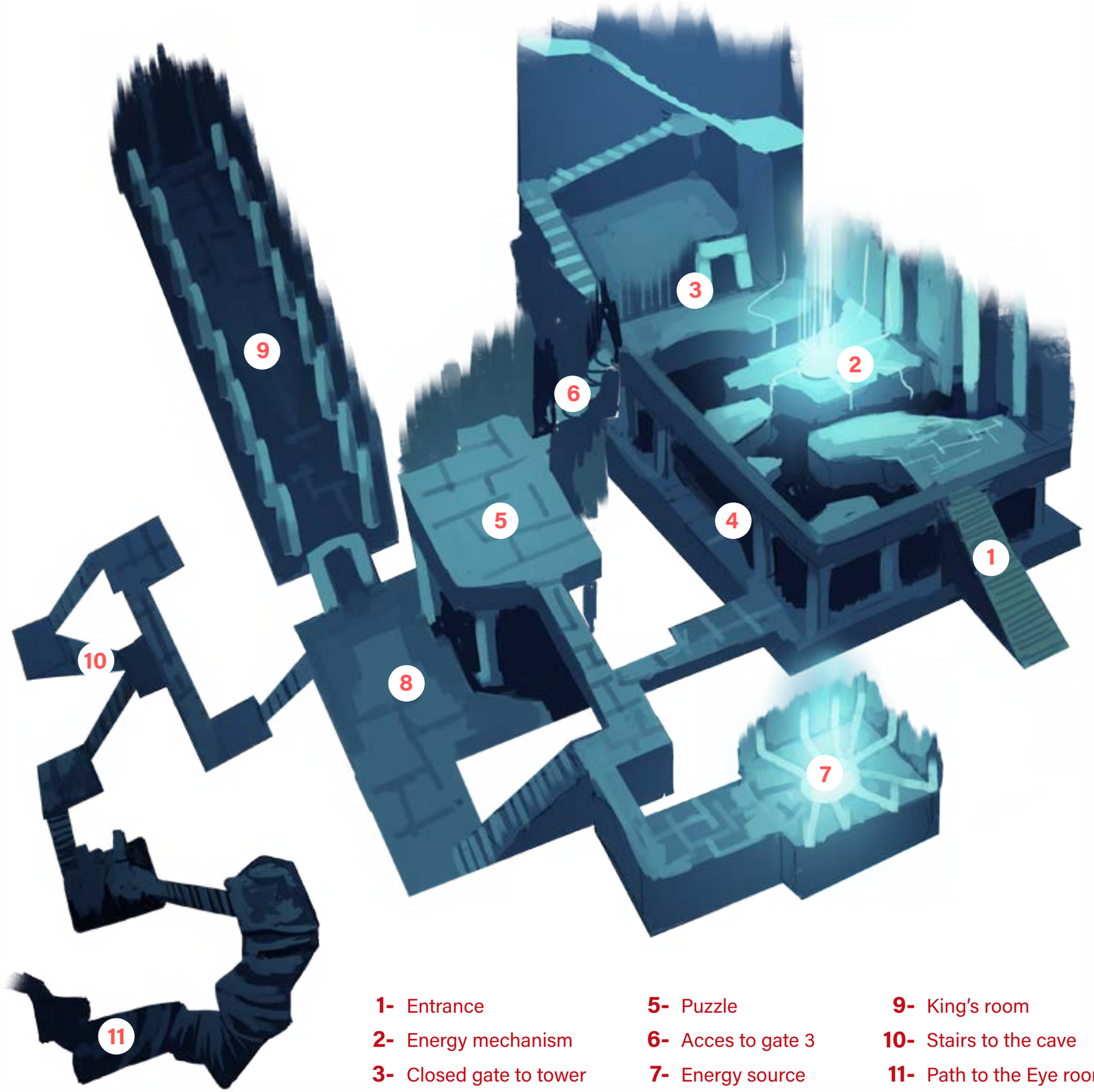


GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Part 1 - Entrance of the cave, with a path full of platforms. The cave has gorges, narrow passageways, and roots that are like arteries. Small earthquakes. Small stones fall.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Part 2 - Wide cave. Luminescence and stalactites. It has three semi-extinguished artery pillars. In the wall there are cavities from which enemies come out. At the end of the cabin there is a door closed by a stone, next to a small stream of mana. The pillars beat but like sick people.
The enemies are mites that come out of the cavities. When you eliminate them, the human is charged with energy.
You should also avoid stones that fall from the roof due to earth-quakes. (little ones)
With the human charged with energy the human can be used to pass the energy to the arteries to heal them.
When all three arteries are healed, earthquakes subside.
The human is then sent to the mana stream. Cutting him with his hand the door opens, but he has to remain there without moving so that the character can pass, because if the human stops cutting the jet the door closes. As the character passes there will be another jet on the other side that the character must now maintain so that the human can cross.



1- Entrance
2- Energy mechanism
3- Closed gate to tower
4- Floor below
5- Puzzle
6- Acces to gate 3
7- Energy source
8- Enemies
9- King's room
10- Stairs to the cave
11- Path to the Eye room

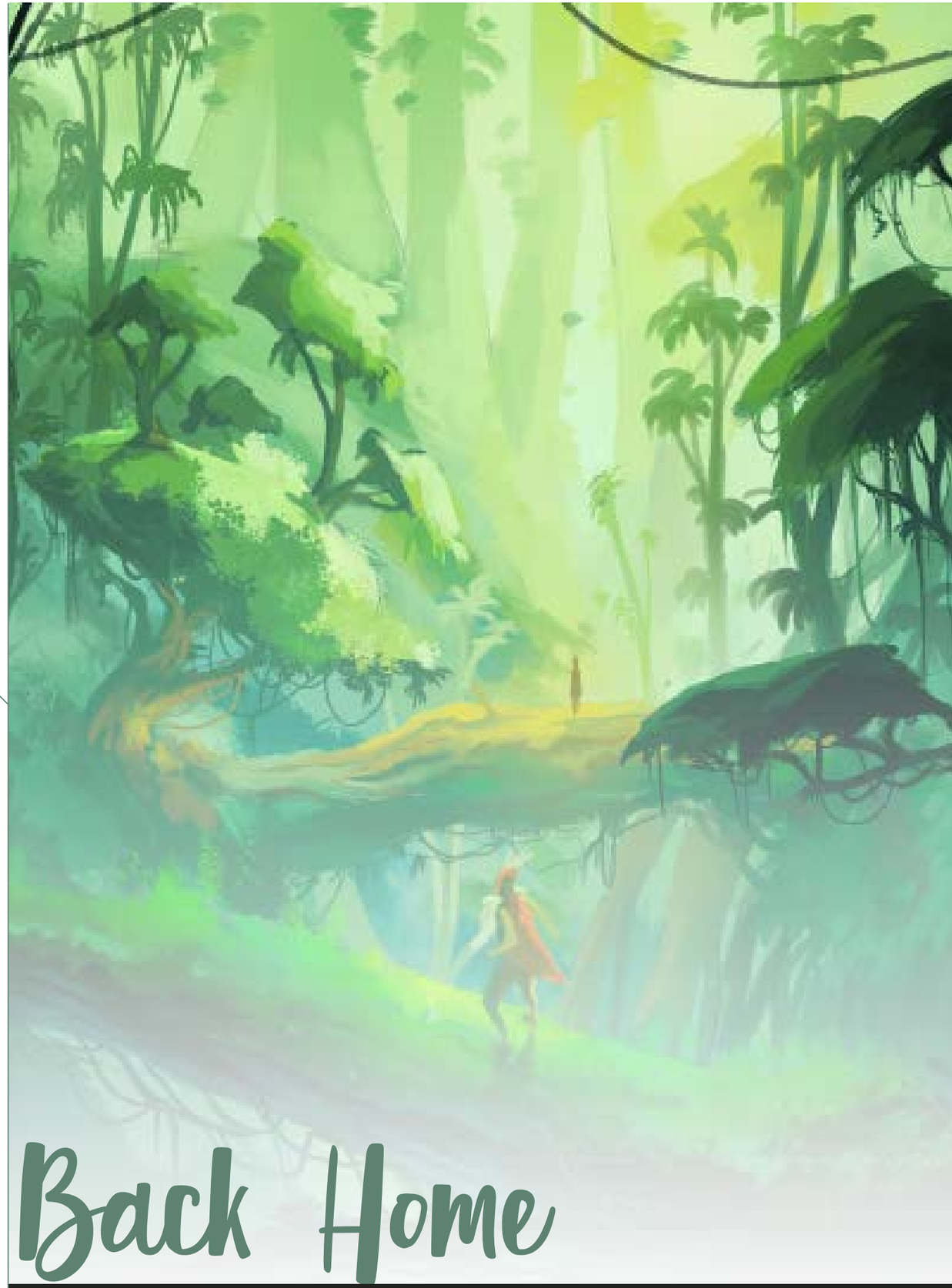
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Details

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

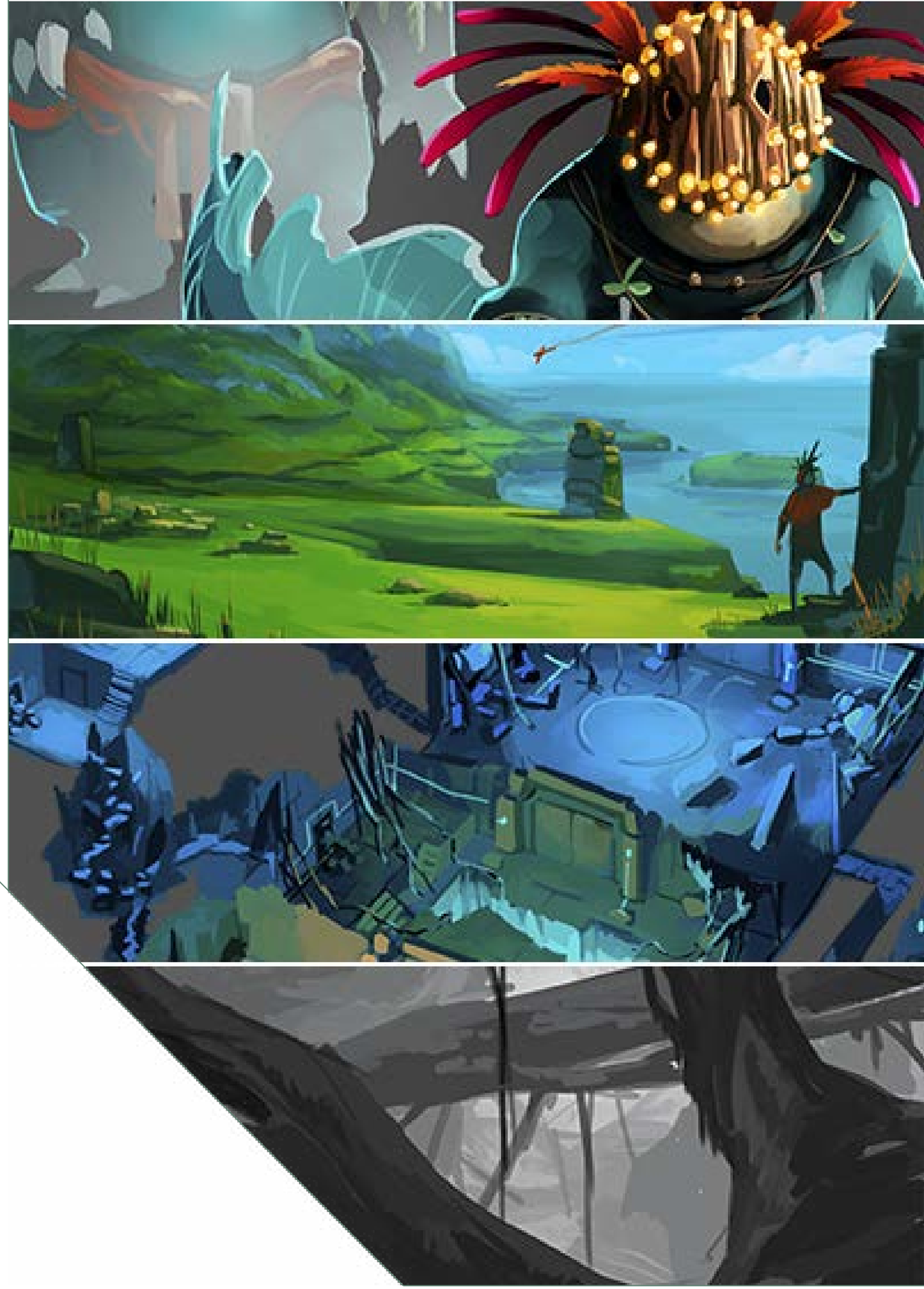
Level 12



Back Home

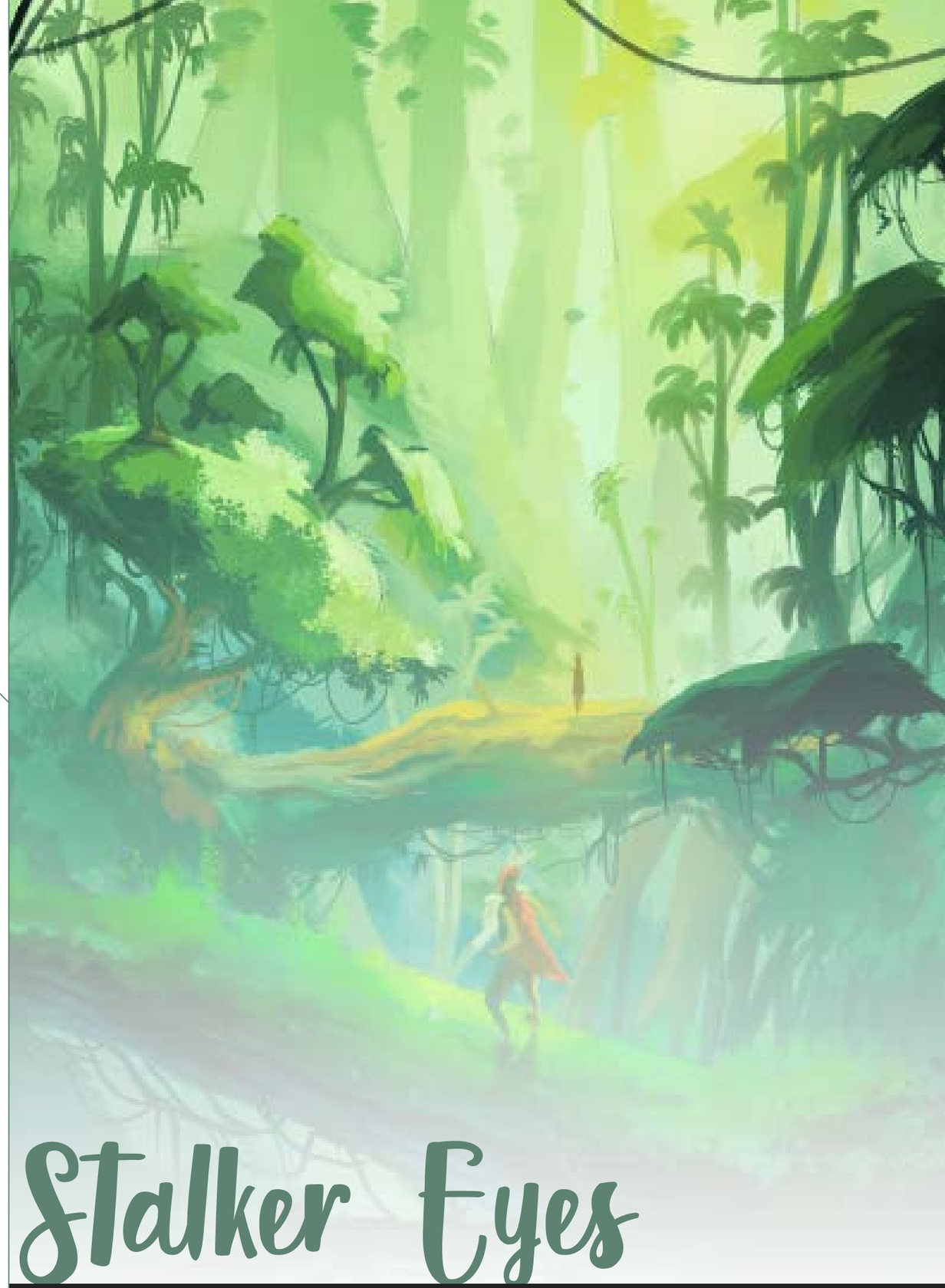
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art
Level Design



2.5.D Level with platforms and enemies where the player needs to avoid falling stones, platforms which falls when player walk through them, fight enemies, climb and jump.
Linear procedural platforms, with sunset transitions on the back.

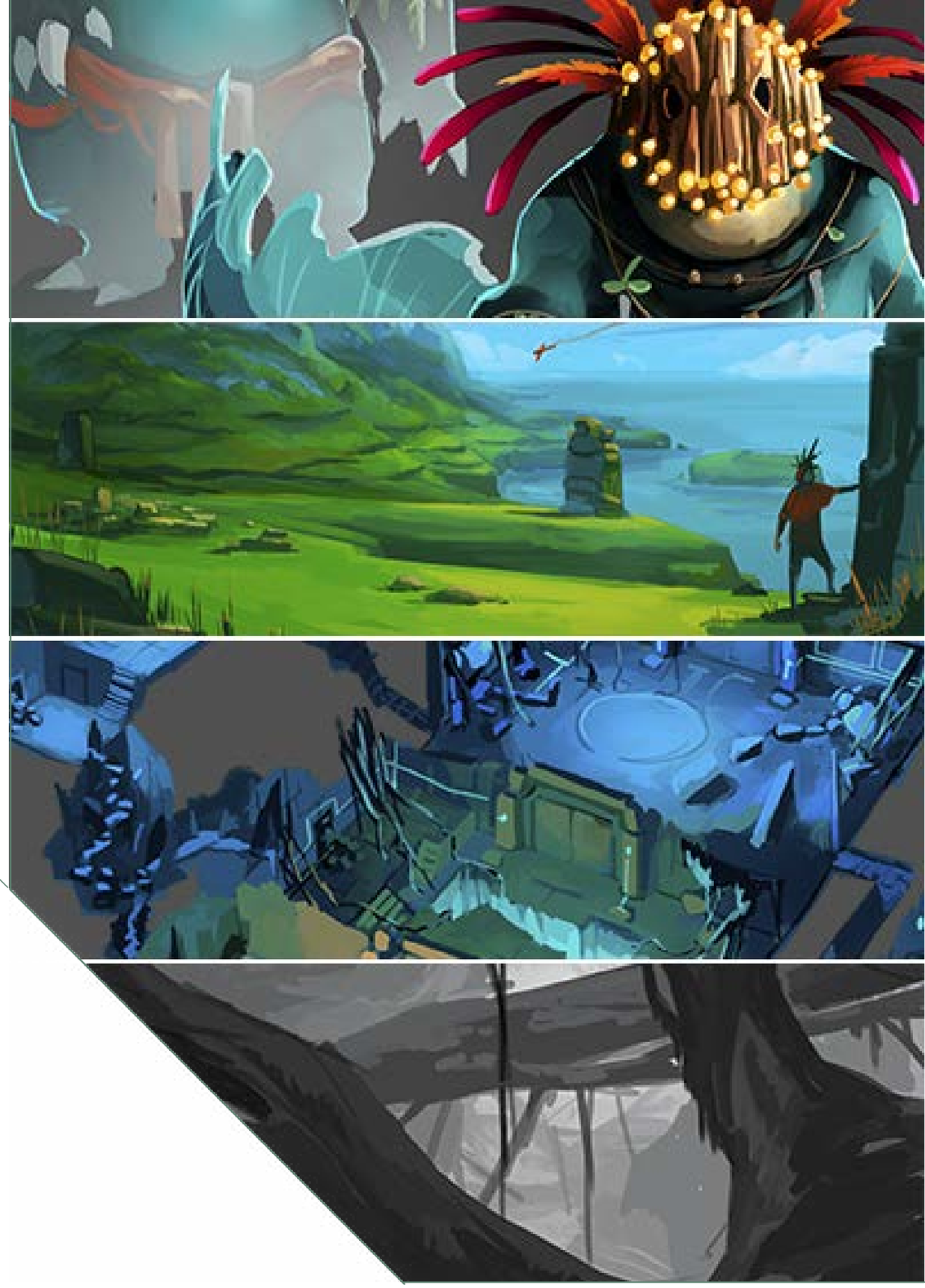
Level 13



Stalker Eyes

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Level Design Concept Art



The animal who was stalking on level 08 appears: The jaguar.

Phase I - Jaguar hides and attacks you trough the bushes. You can only avoid them.

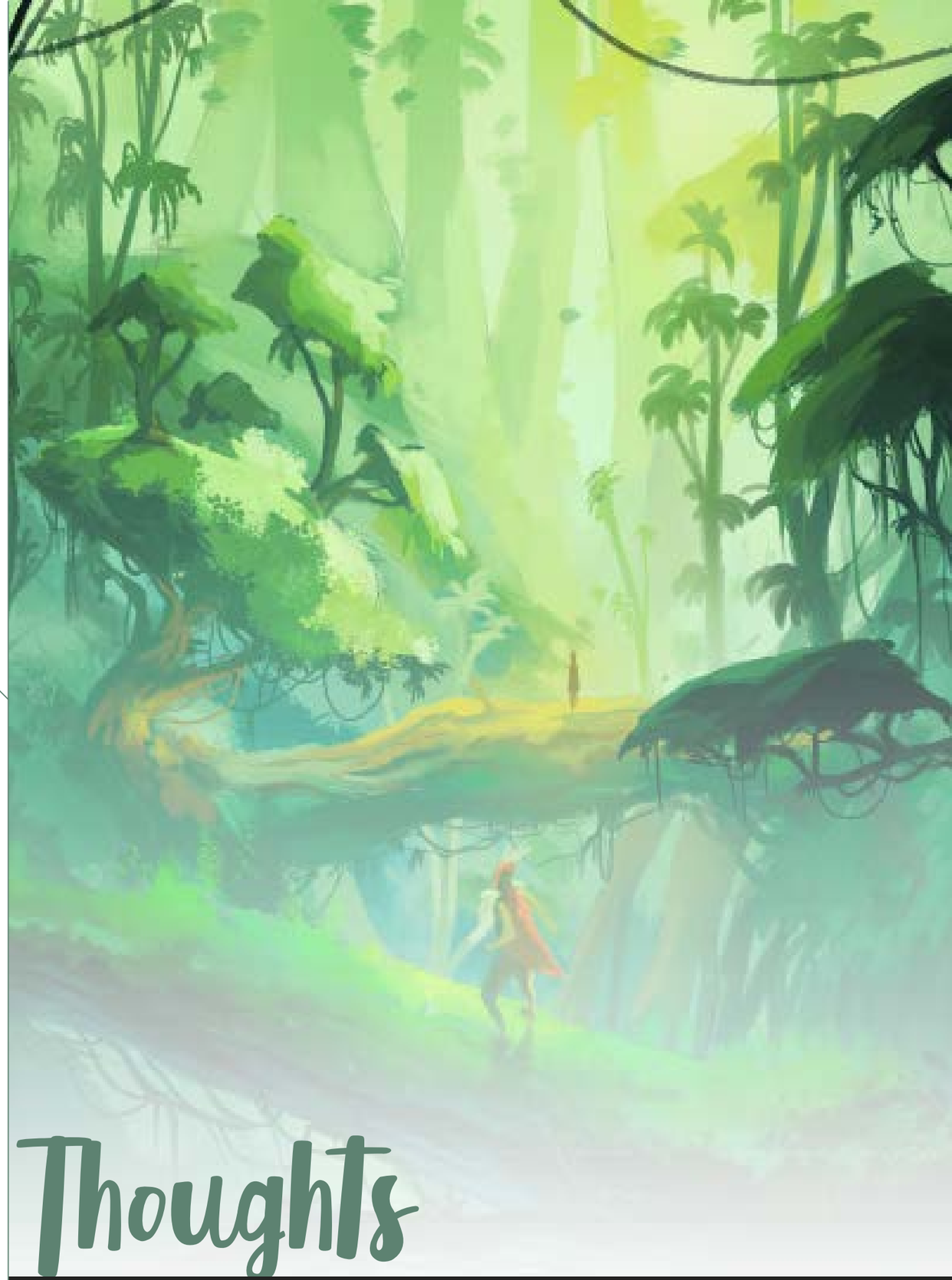
After some attacks, you can use a stone to put you in front. When the jaguar attacks crash with the stone, and stay stunned and vulnerable during some seconds.

Phase II - Jaguar goes to direct battle. Avoid bites and claws, take him back and attack.

Phase I and II repeats alternatively during 3 times each.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

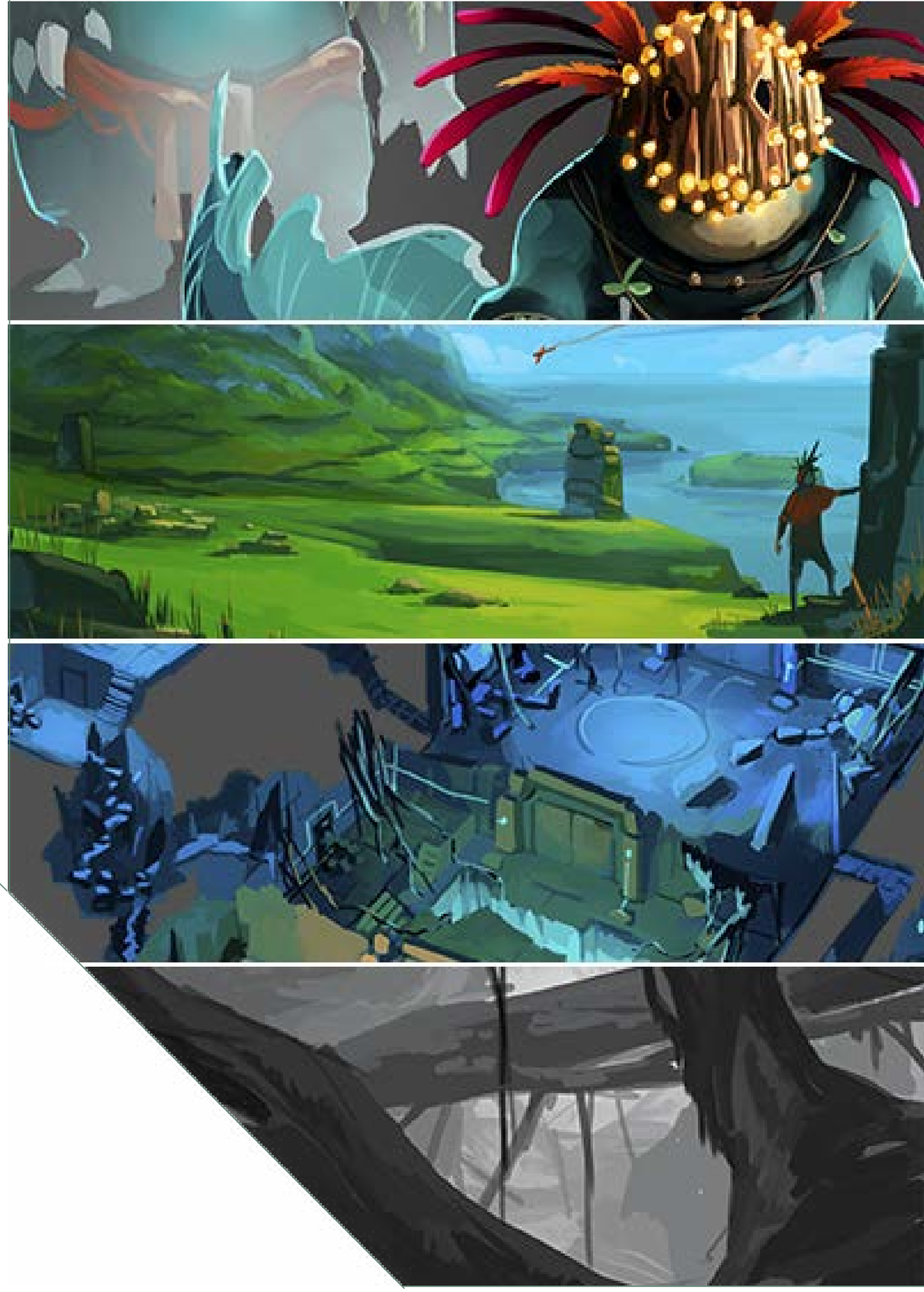
Level 14



Thoughts

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art

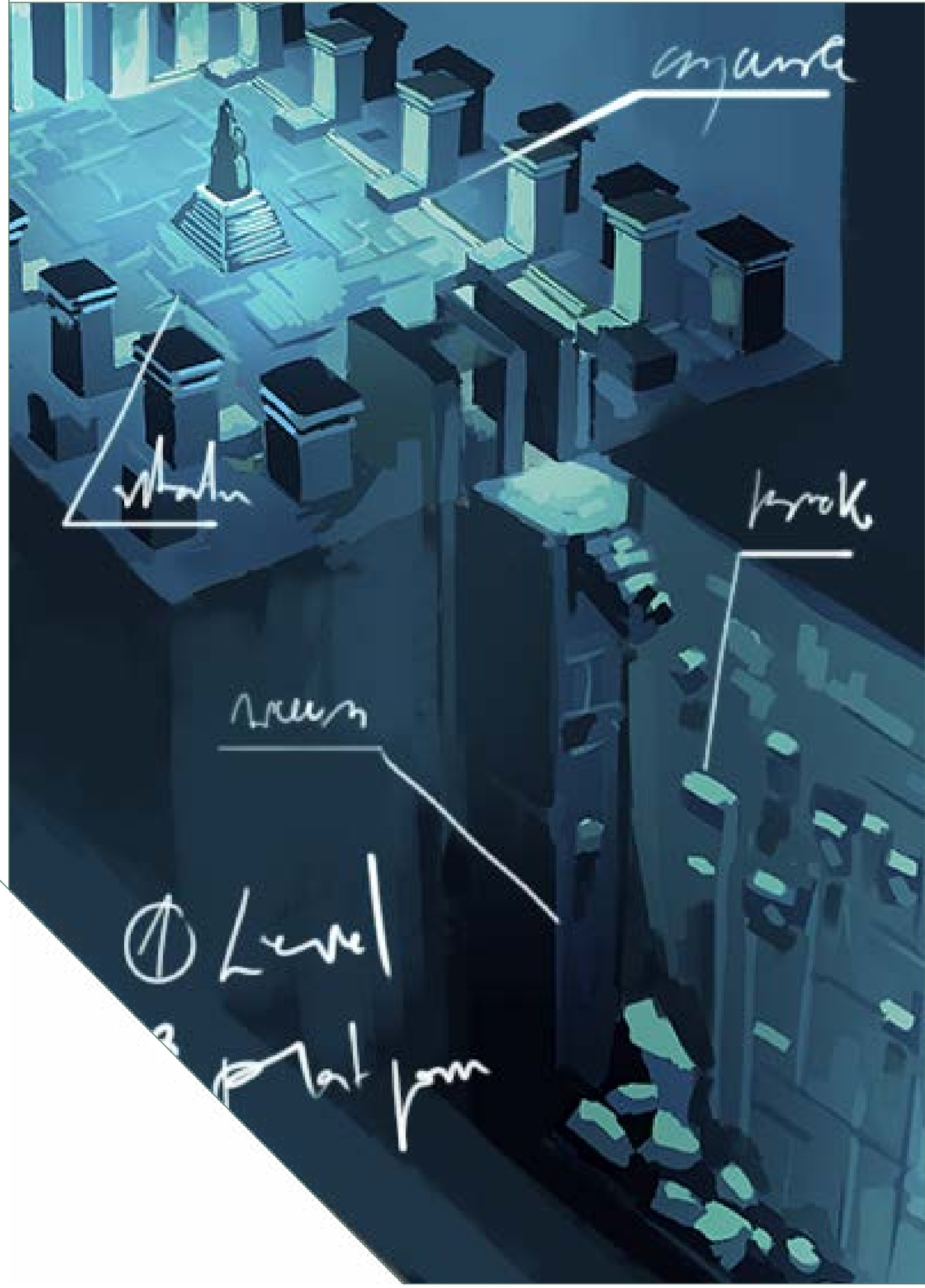


GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Level Design



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Psychedelic level where the player faces his regrets for what happened.

Phase I - Abstract mace. There are a lot of fishes around the level. All of them are fishes wearing masks, except one. The fish without mask represents the human, and the player needs to follow him, because is the only one who will guide him towards the exit.

Phase II - At the mace exit, the player are in front of a lot of flying bouncing turtles. He needs to jump over them. At the end of this bouncing phase, the fish without mask will be there, watching them. A voice sound: "You betrait me". The player wakes up.

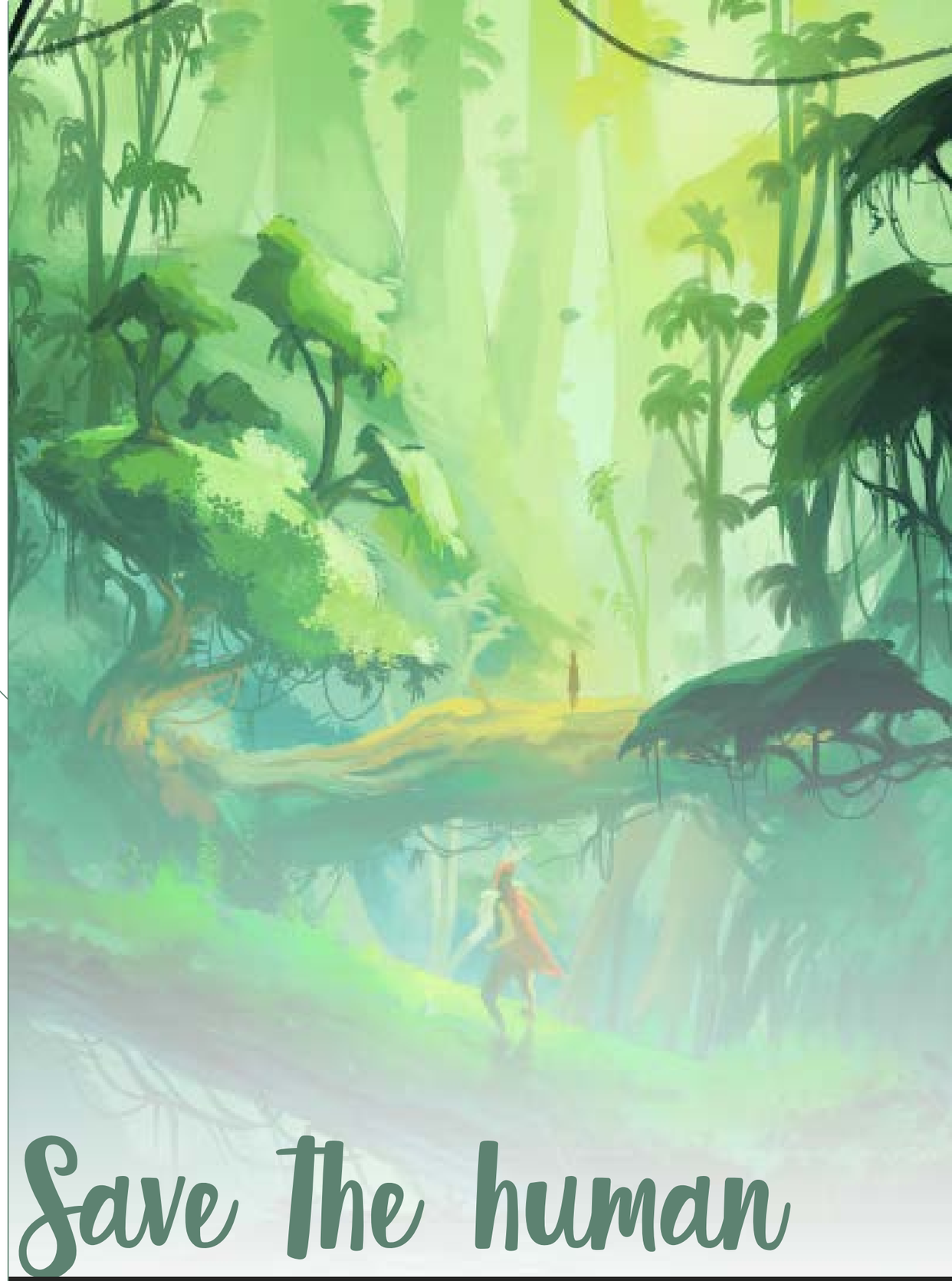
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Details

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

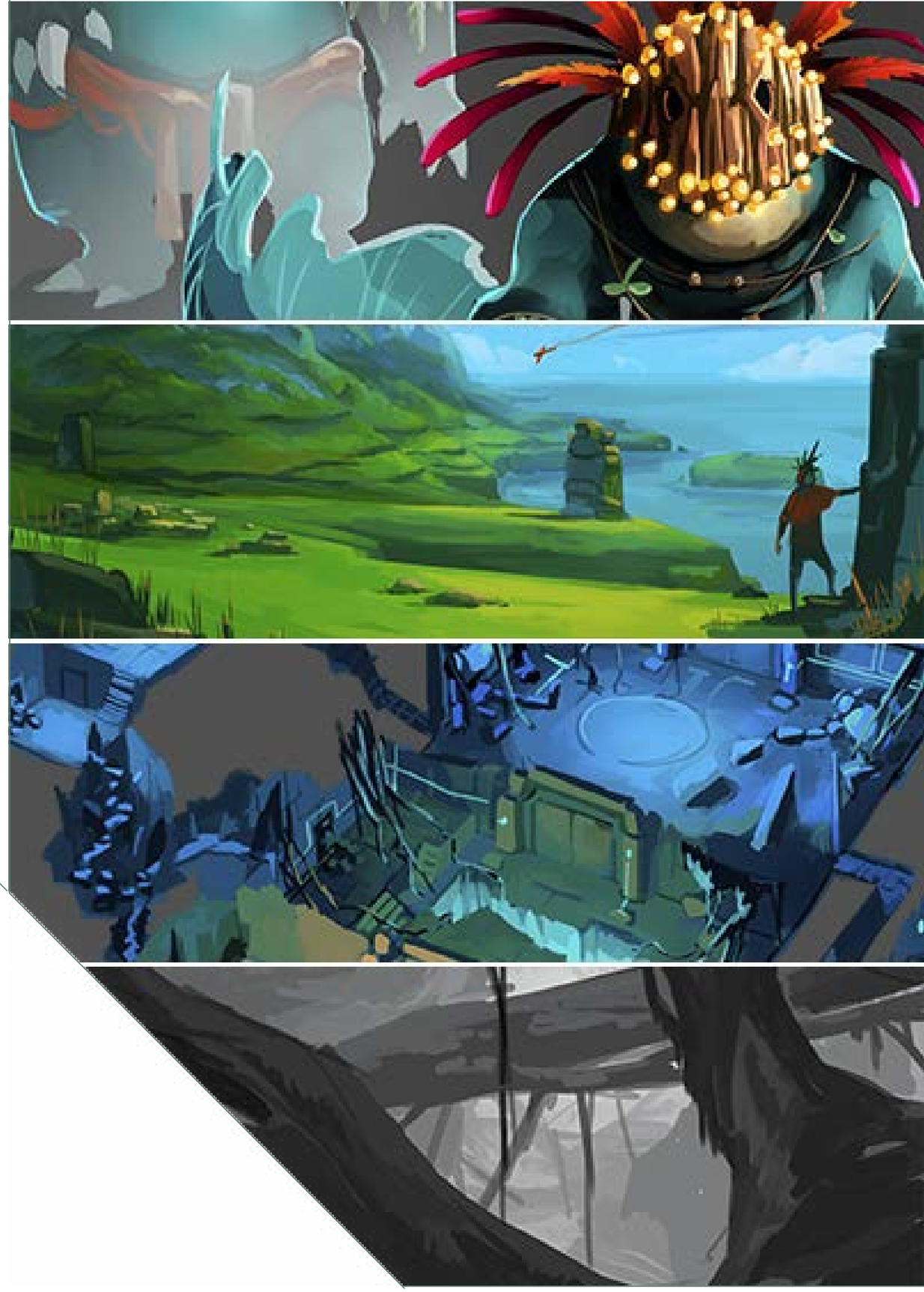
Level 15



Save the human

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

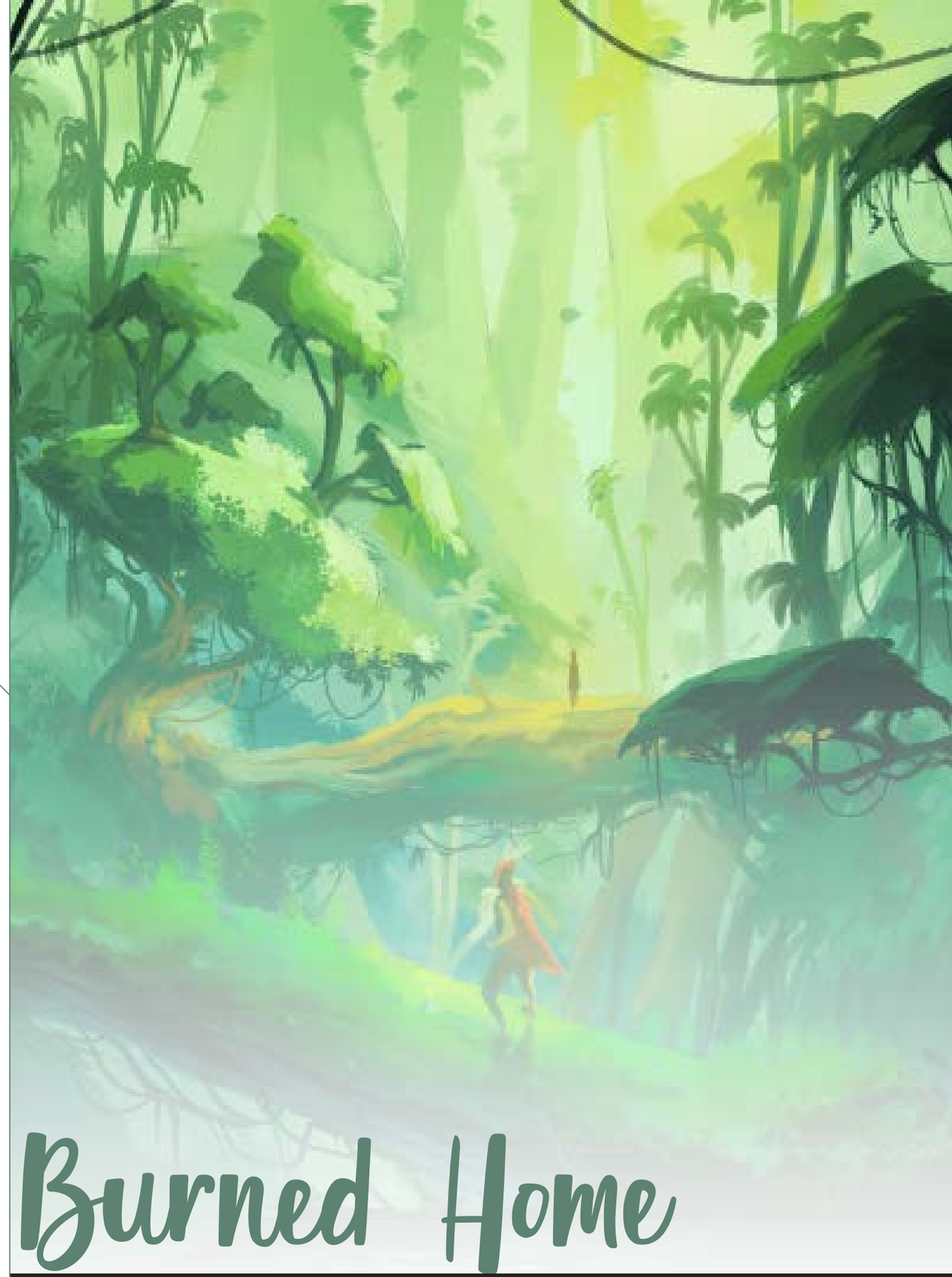
Concept Art
Level Design



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

This is a level based on stealth, as it happened in the exit of level 2. The player must make use of the shadows, tall grasses and houses to hide and get to where the locked human is, all this without to be seen.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

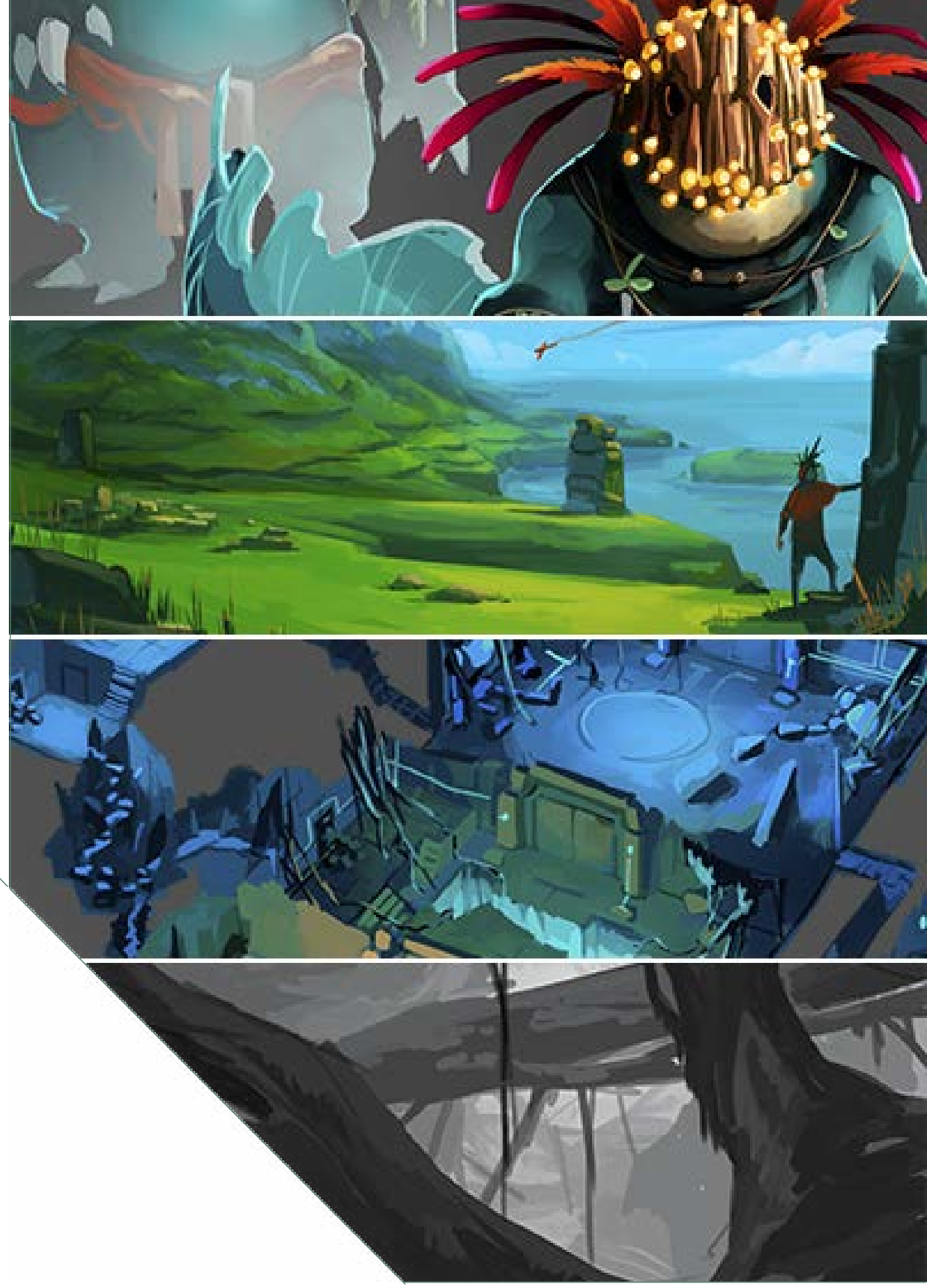


Level 16

Burned Home

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art
Level Design

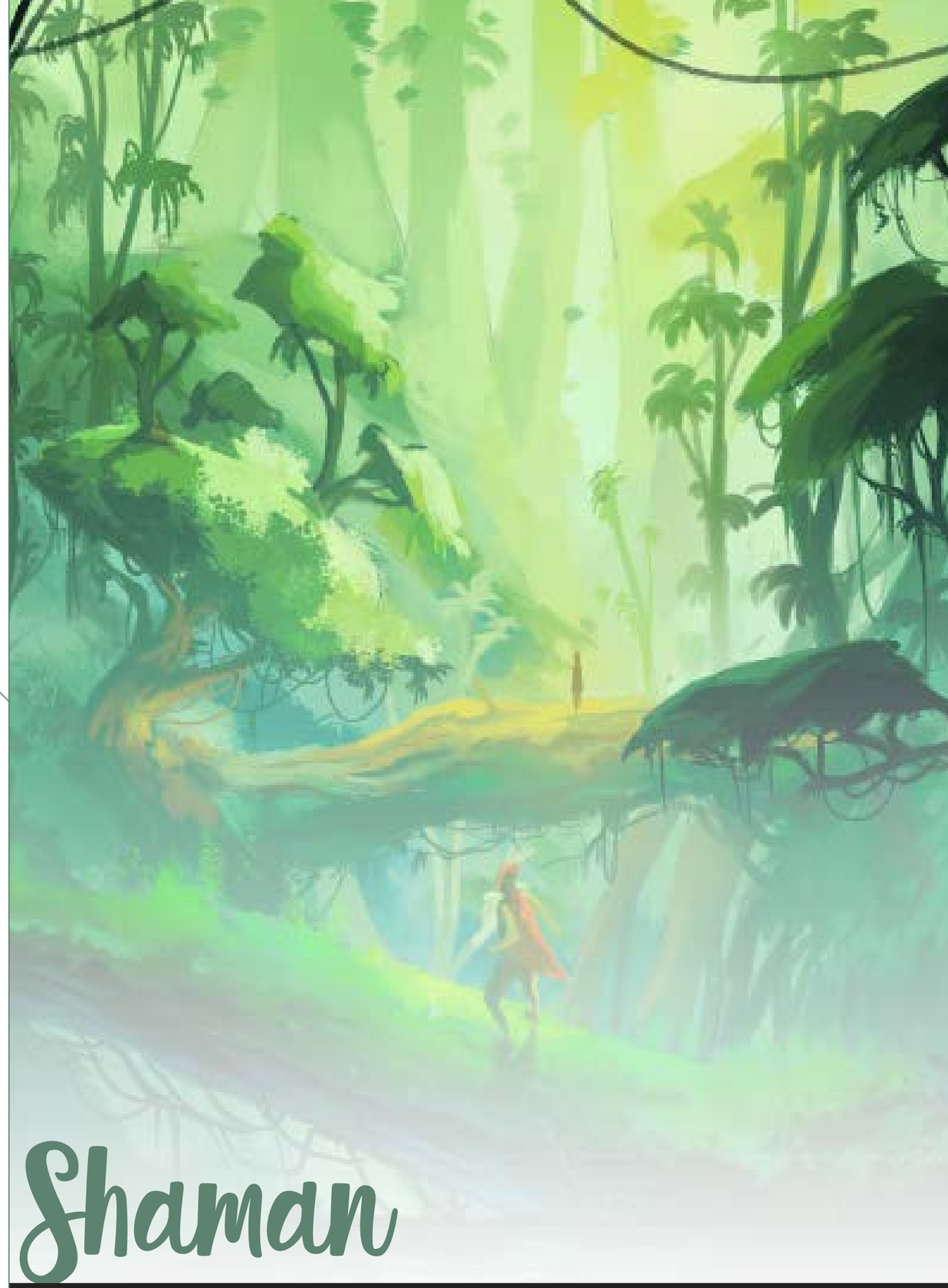


GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

The home has been burned by the shaman. The player regains consciousness and must make his way through the burning town. He must dodge the burning houses that collapse, and act as a decoy of the enemies so that the human can reach the ship on the cliff. In the background there is a melancholic music theme

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

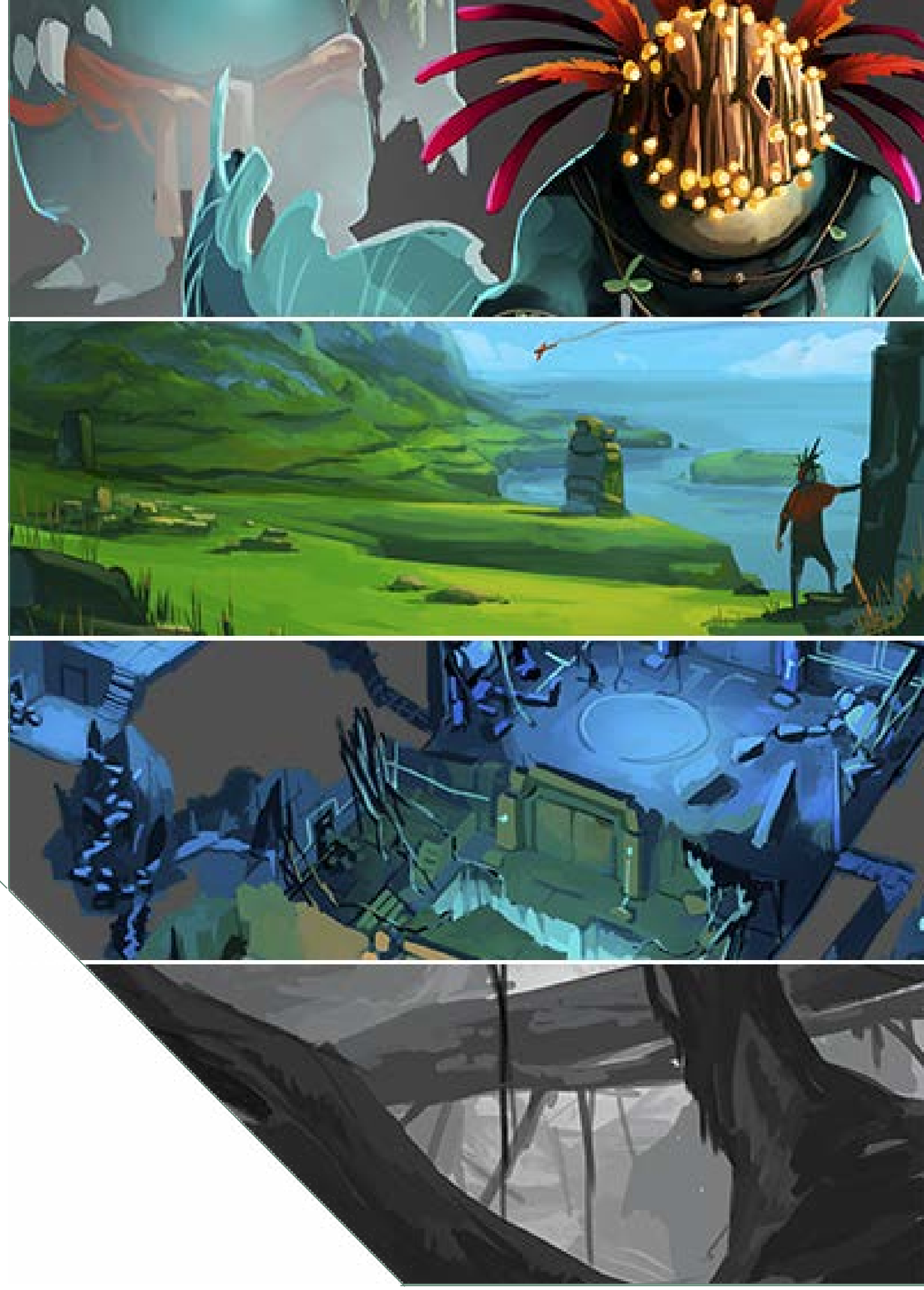
Level 17



Shaman

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art
Level Design



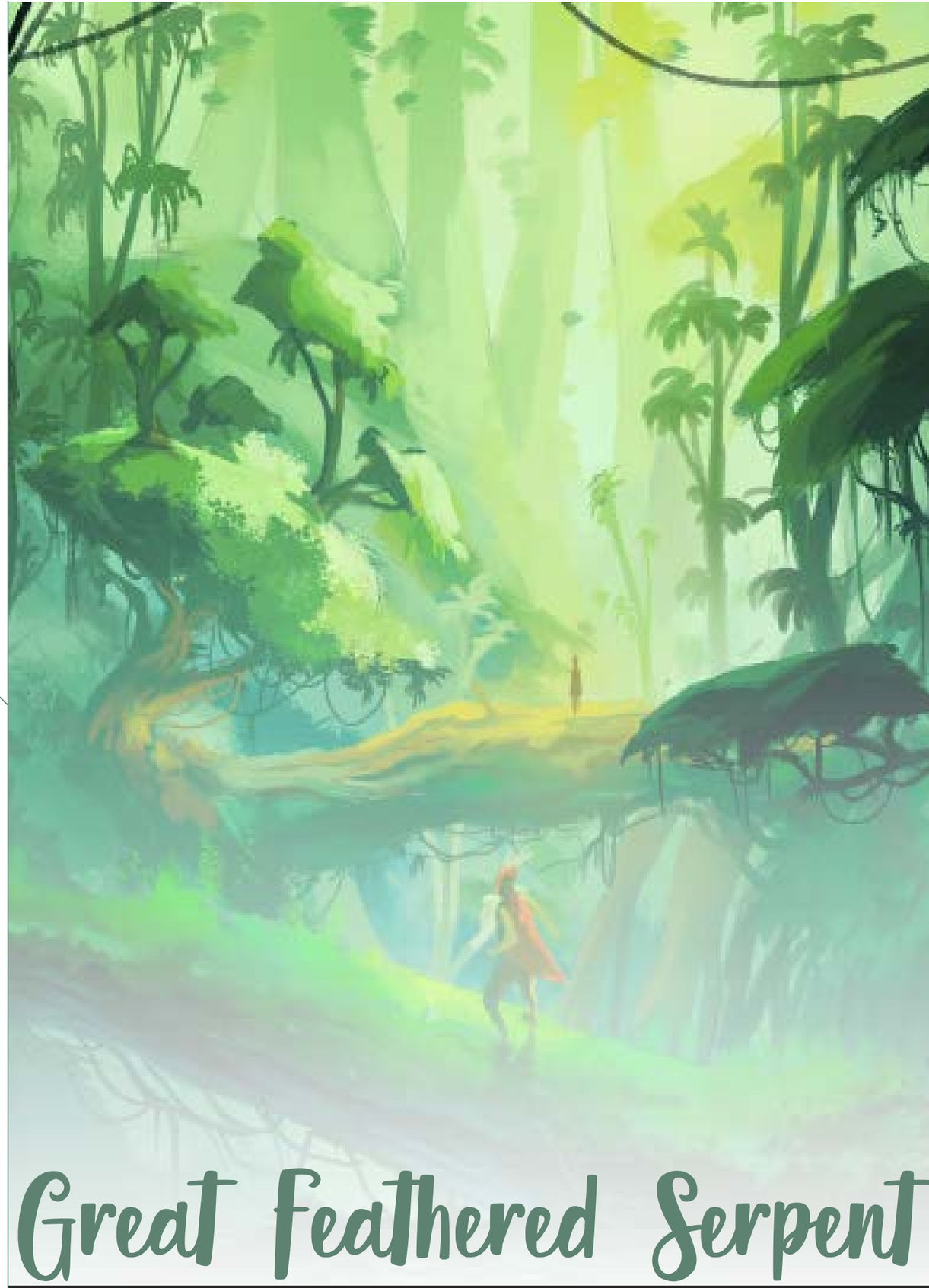
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

The human is on the ship, and the player must face his nemesis. Final showdown. Boss.

The player must dodge the shaman's casts, his rays and powers. This will remain covered sometimes by barriers that absorb ranged attacks and sometimes by barriers that absorb melee attacks. In addition to dodging the different attacks and rays of the enemy, the player must use the appropriate attacks to deal damage at all times..

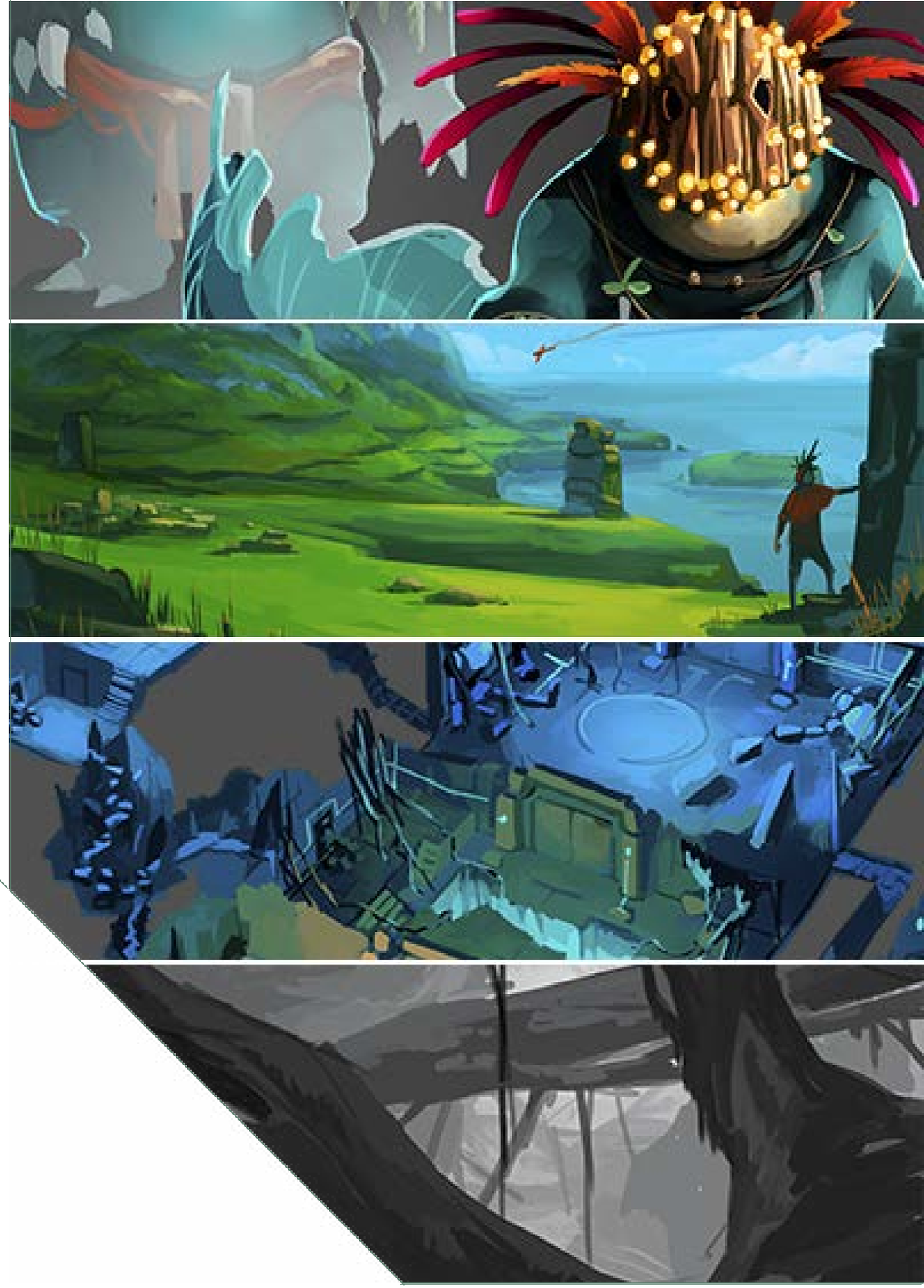
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Level 18



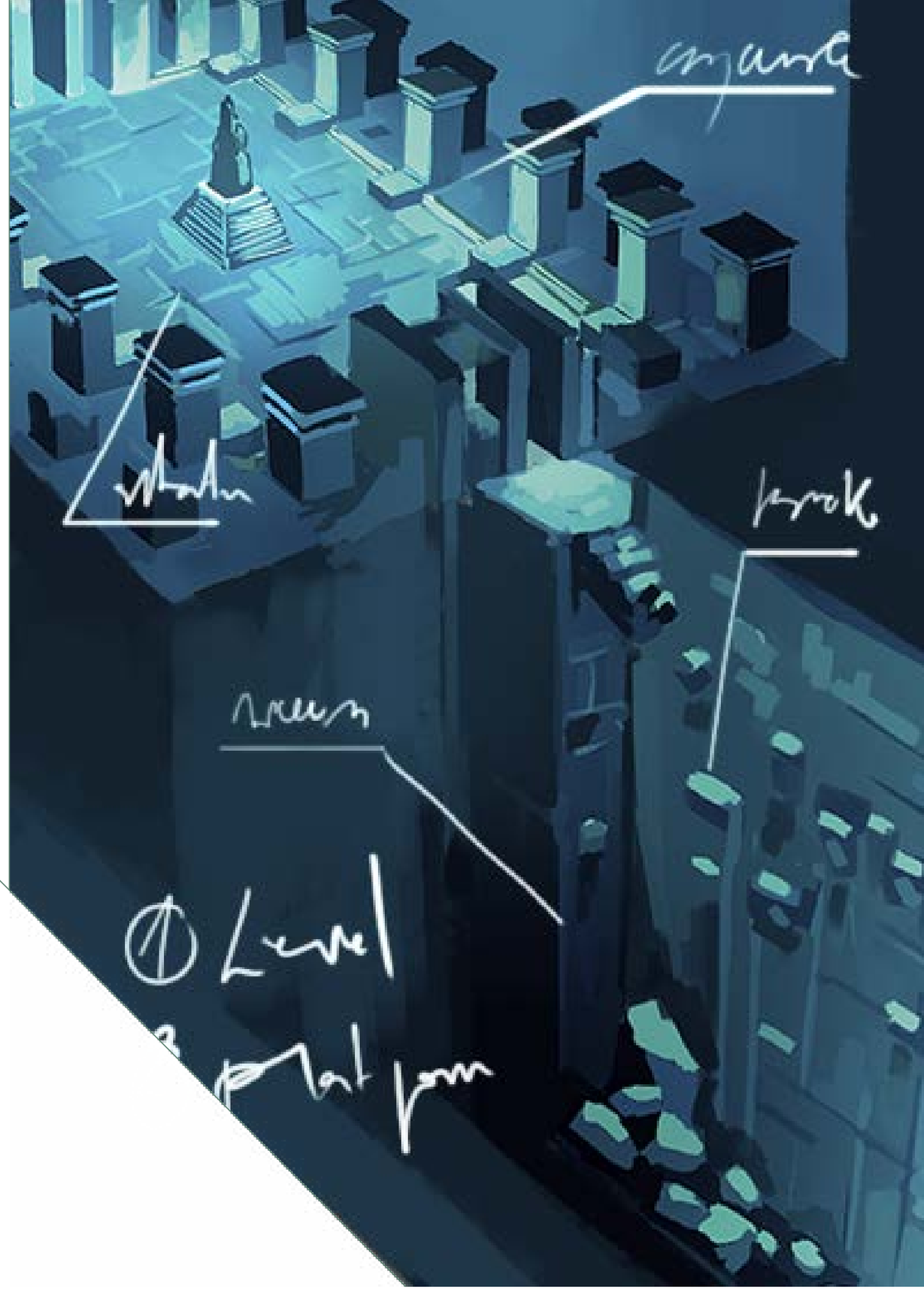
GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Level Design



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

The shaman falls and the true enemy is shown, leaving his body: The great feathered serpent, parasite of the great turtle that poisoned the shaman's mind, origin of the poison, destroying God of the ancient world and antithesis of the God of creation, the great turtle.

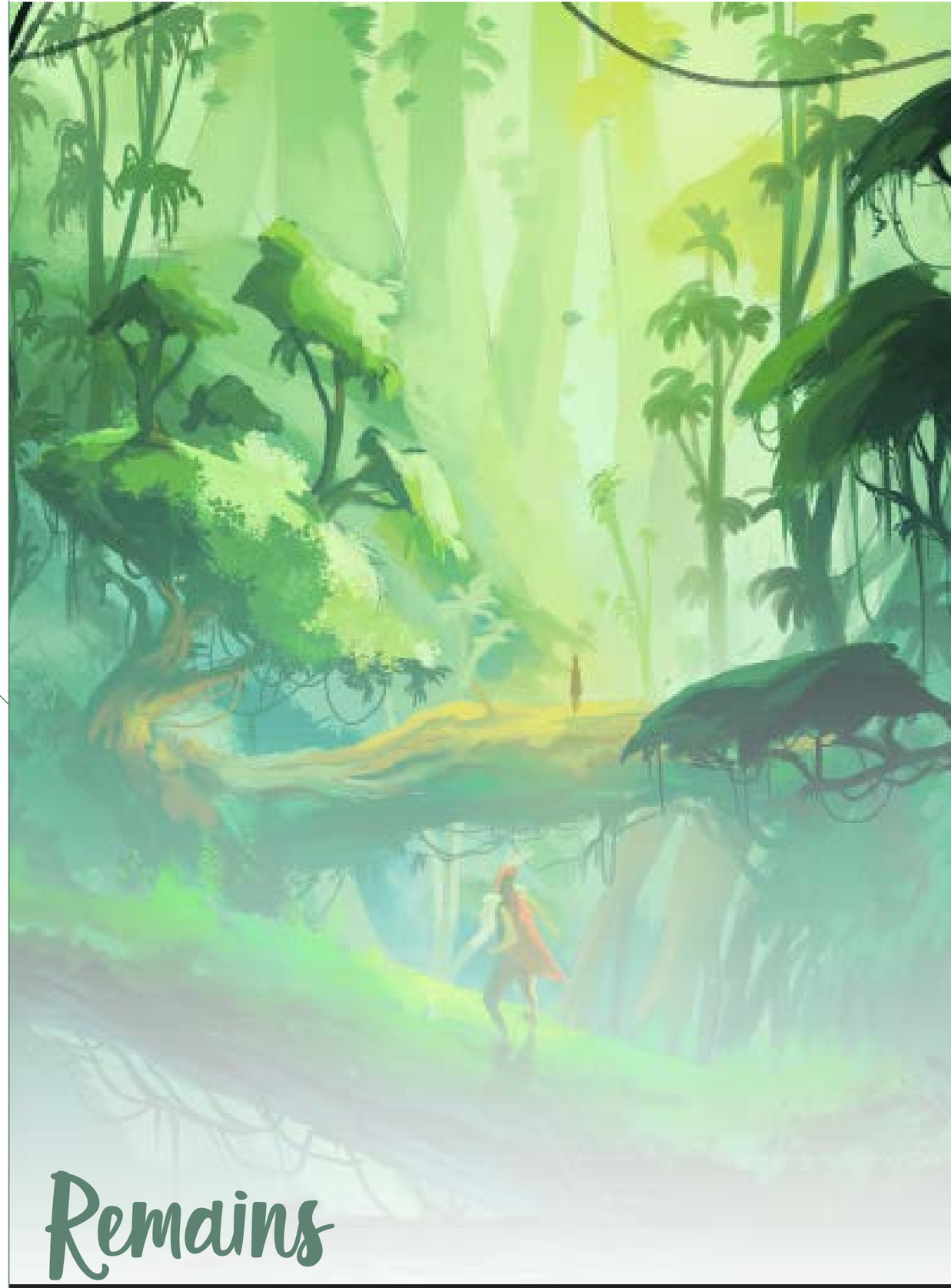
This enemy is great, and his attacks are deadly. The player must dodge it and scale the cliffs to be able, from the top of them, to launch large rocks that stun him.

When hit by the rocks, the snake loses pieces of poison, and it gets smaller and smaller. The process is repeated until the snake is small enough to be hit and engaged in the next phase of combat: a hand-to-hand with the enemy.

Once it is defeated, the poison shoots out in numerous small pieces.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

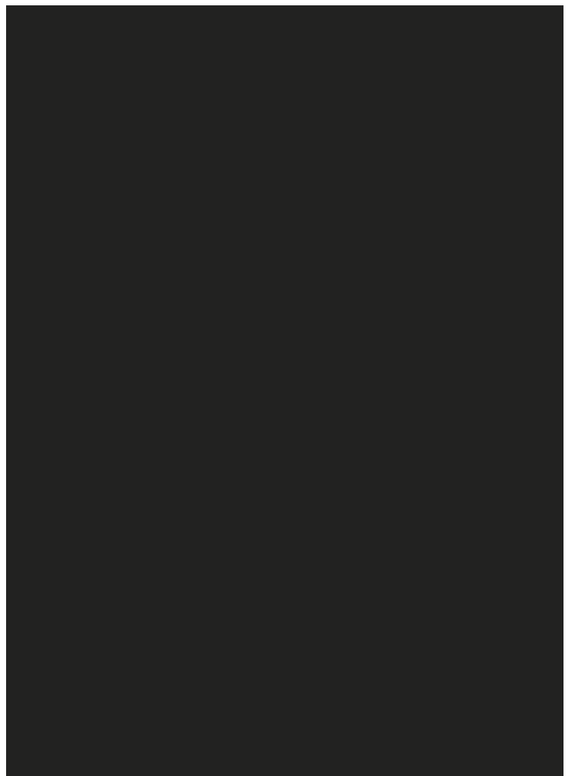
Level 19

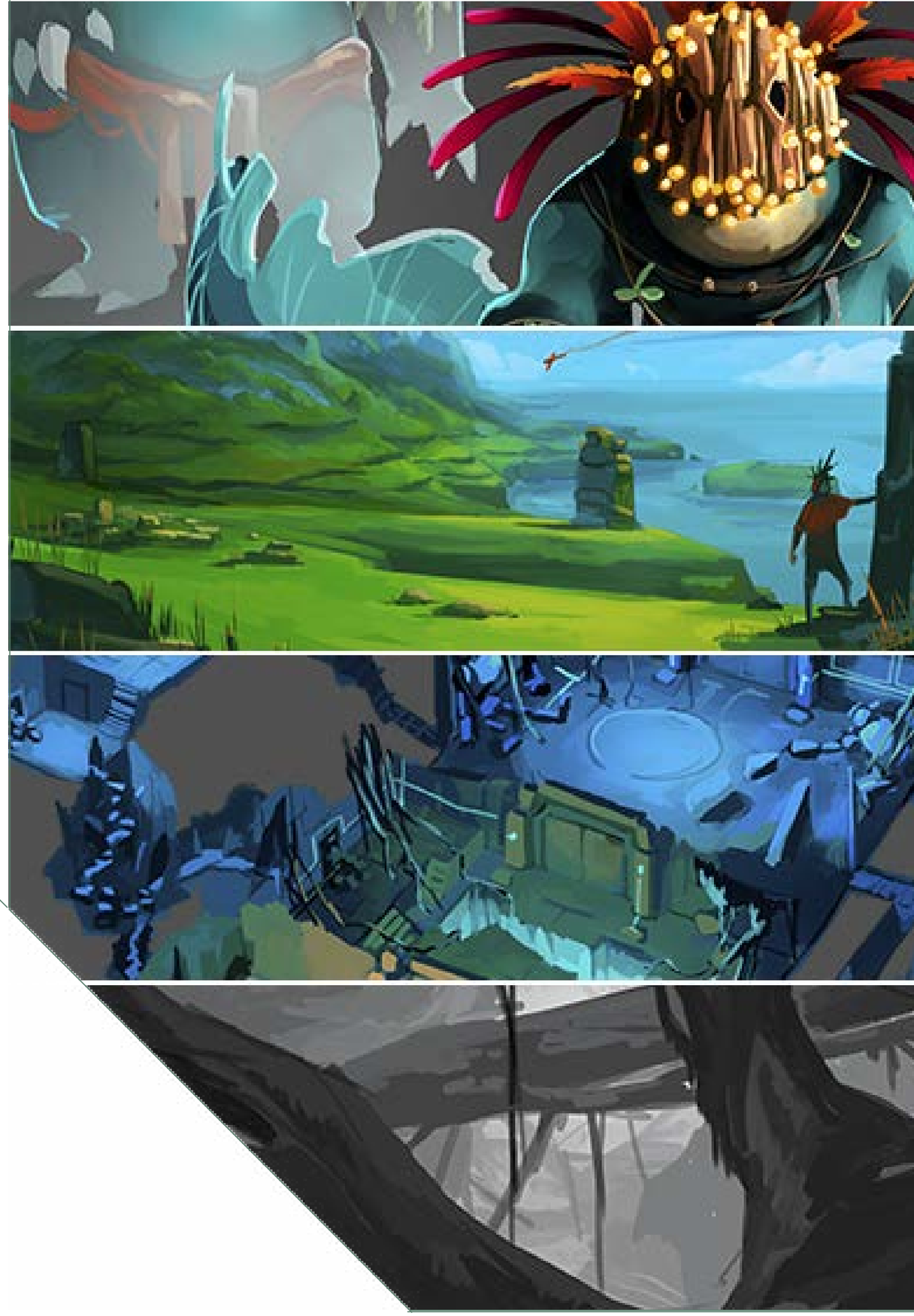


Remains

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art
Level Design





GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

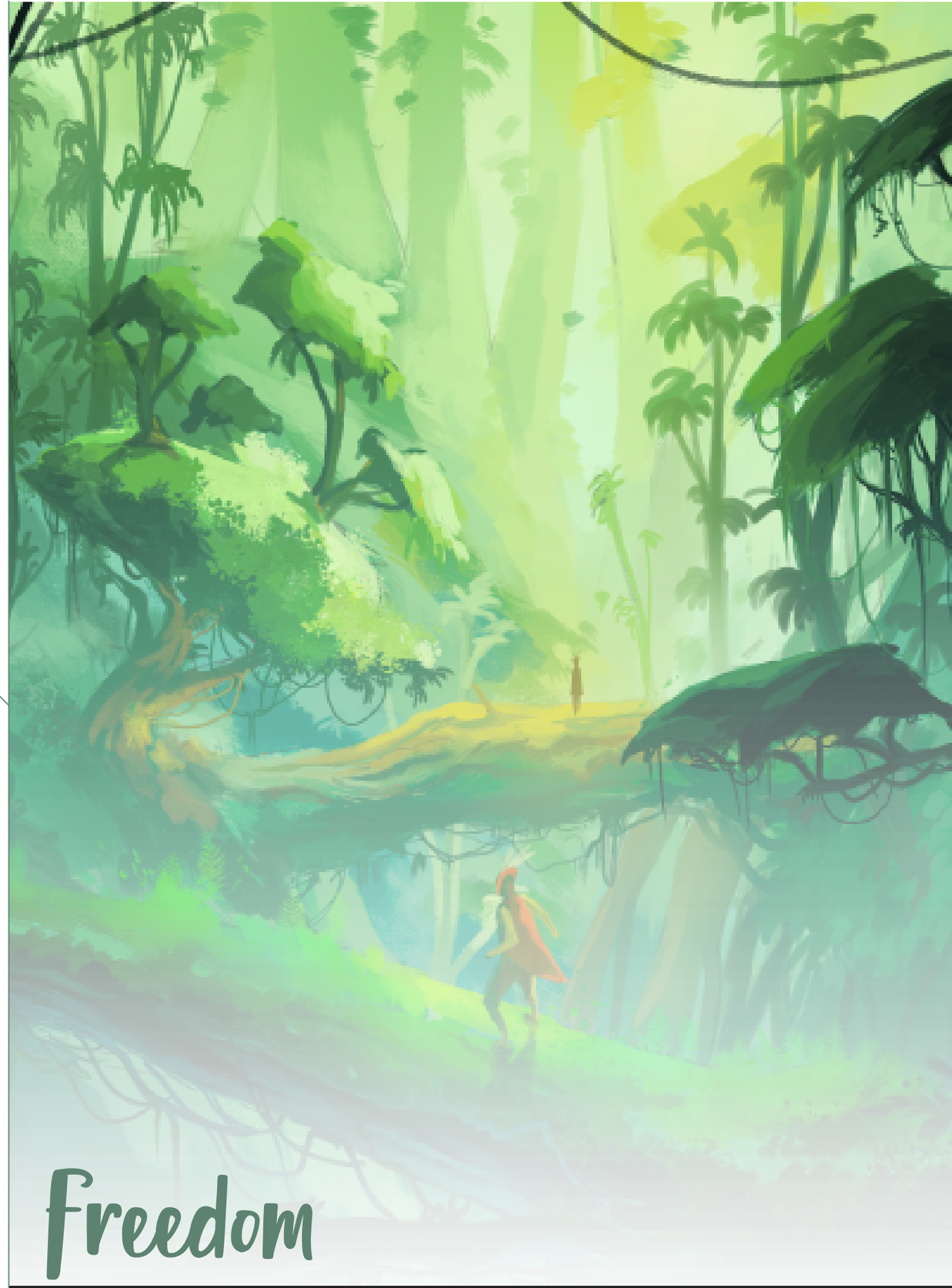
In this level, the player must locate the different remains of poison scattered by the snake. You have a limited time since if it takes too long these will re-materialize in the serpierte, starting over the previous level again.

There are 4 pieces scattered throughout the stage. Each one of them, when found, will materialize in the shadow form of a previously defeated boss: The lizard chieftain, The jaguar, The shaman and the Serpierte. When the shadow version is defeated, the poison disappears.

If the 4 enemies are defeated in the set time (15 min) the shaman will rise, weakened. It's time to finish him off.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

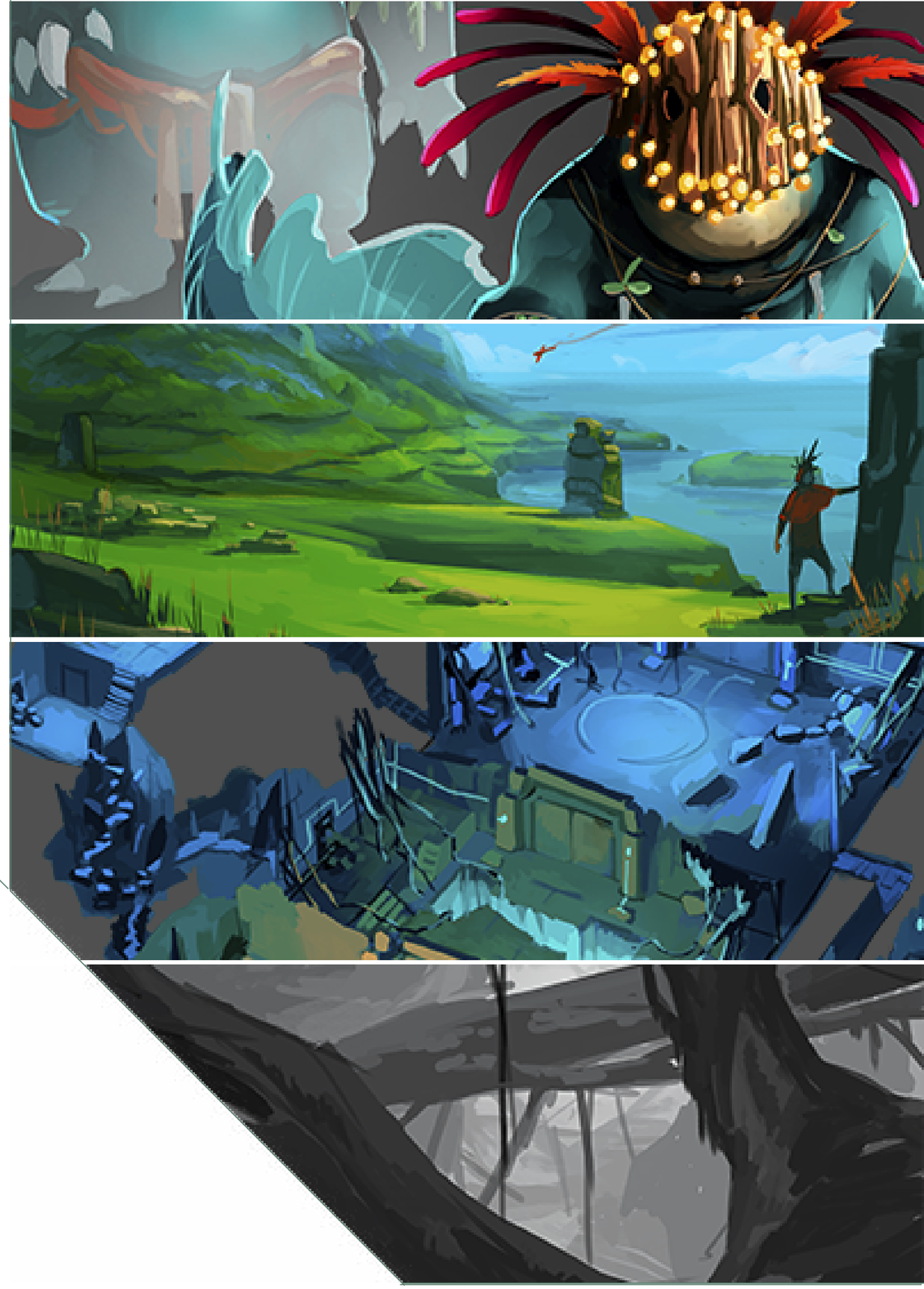
Level 20



Freedom

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Concept Art
Level Design



GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

It offers no resistance. The player just has to hit it until it is finished. Time to relax. The end cinematic appears.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

SCRIPTING

SCRIPTING

LEYENDA
NOMBRE DE ESCENA.
VOZ NARRADOR (AVIADOR, ADULTO)
VOZ HOMBRE JOVEN
VOZ AVIADOR

ESCENA 1 (INICIO DEL JUEGO)

Bar London Friends. Alcalá de Henares. Madrid.
Ambiente. Un joven entra en el bar. Mira a uno y otro lado. Se sienta a la barra, junto a un hombre mayor. El hombre mayor lo mira. Después devuelve la vista a su bebida. Termina la cerveza de un trago.

- ¿Puedo invitarte a otra? - Pregunta el joven.
- ¿Vienes por la historia, verdad?
- Esto…
- La historia. Todos los aventureros vienen por ella.

El joven hace un gesto al camarero para traiga dos jarras más.

- Está bien, está bien. Aunque no creo que llegues a sacar nada en claro. Y… tendrás que añadir también algo de picar a la invitación – Ríe.

El joven asiente y se incorpora, atento.

-Verás….

Plano general del bar.

"En algún lugar de este u otro mundo se haya una isla.
¡No la busques! ¡Oh, viajero!
Pues solo aquellos que no desean encontrarla la encuentran.

Pocos son quienes cuentan haberla pisado alguna vez:
Marinos, aviadores, caza-tesoros… gentes de aventura.
En este bar puedes llegar a encontrarles: Los Olvidados.
Así les ha querido llamar el cancionero popular de los rumores que se cuentan en la barra.

Los Olvidados… aquellos que se fueron para volver.
Todos con su historia. Cada historia con su aventura. Todas ellas distintas y cada cual más singular.
¡Maldita sea! no coinciden ni en el lugar del mundo donde hallar ese lugar perdido, esa isla sin mar conocido, que todos coinciden en llamar…

THE JUNGLE." «- Título y logo del juego.

Fundido a negro. Primer plano de las hélices de un avión. La hélice se estropea y comienza a soltar humo. El avión cae a la espesura de un bosque en una isla, de lugar indeterminado.

A lo lejos, A lo largo una colina en unos acantilados sobre la playa, unos personajes con máscaras de aspecto tribal salen y observan estrellarse el avión no muy lejos de allí.

La cámara enfoca a dos de ellos: Mali y Quetzs. (Pantalla de selección de personaje)

Una vez el jugador escoge personaje, un anciano, quien parece ser el jefe tribal, se acerca a la zona. La cámara gira para enfocarle, en plano contra-picado.

El jefe tribal gesticula y dice unas frases en un idioma que no podemos entender, y después menea el bastón en dirección a dónde procede el humo del accidente. El personaje seleccionado por el jugador asiente, y emprende la marcha hacia el lugar.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

El jugador toma el control de su personaje. Comienza el nivel 1: The clifts.

ESCENA 2 (Al acabar el nivel 5)

El personaje llega a la sala final del templo. En ella puede observar cómo el aviador observa los murales del fondo que explican cómo funciona el ciclo de vida infinito de la energía en la isla.

El aviador acaricia uno de los murales, como siguiendo la explicación de este. Primeros planos del mural. El personaje se acerca, y el humano se retira, asustado.
El personaje señala uno de los dibujos y hace gestos, tratando de explicar qué es y como funciona la gran deidad.
El humano no le entiende, continua asustado y da varios pasos hacia atrás, activando una trampa.

Se oye un ruido de desplome. Partes del templo se vienen abajo. Hay una nueva abertura en la habitación, y el humano sale corriendo por ella. El personaje hace un gesto para que se detenga, pero este no le hace caso. El personaje hace un gesto de desesperación y sale corriendo tras de él. La sala se viene abajo, comienza el nivel 6, de huida.

ESCENA 3 (Al acabar el nivel 6)

El aviador sale del templo por una abertura auxiliar, llegando a la explanada de entrada al mismo (nivel 3) seguido muy de cerca por el personaje. Dentro del templo se oyen derrumbes, ya lejanos. Parece haber pasado el peligro.
El aviador trata de recuperar el aliento, mientras mantiene las distancias con el personaje. El personaje le hace gestos para que se tranquilice, pero el aviador continúa marcando distancias.
El aviador arranca a huir de nuevo entonces, cuando se topa con El Caudillo Lagarto, primer boss del juego. Este porta la máscara de ceremonias que los lagartos le ofrendaron al final del gameplay del nivel 2. El aviador tropieza y cae de espaldas. Se arrastra en el suelo tratando de huir. El personaje salta entonces hacia la zona, y se dispone a enfrentar al enemigo.

ESCENA 4 (Al acabar el nivel 7)

El enemigo cae, bloqueando el camino de regreso. No se puede volver por dónde se vino. El aviador observa al personaje, extrañado. Al ver que le ha salvado, deja de huir. El personaje se acerca lentamente a este, y le tiende la mano. El aviador la toma, y se ayuda para levantarse. Se sacude el polvo. El aviador mira al personaje y se sorprende. Este tiene la vista clavada en donde se encuentra el enemigo abatido. El aviador mira hacia donde él mira. A lo lejos comienzan a oírse ruidos de lagartos llegando a la zona. Pronto la zona será un hervidero de enemigos. El aviador vuelve a mira al personaje, asustado ya no de él si no de lo que se viene. El personaje le hace un gesto para que le siga, y ambos comienzan a correr.

En su huída, topan de frente con tres lagartos. El personaje pasa a la acción y los combate, eliminándolos. Al hacerlo, la brea mágica que cubre sus rostros se disipa, y esta se dirige hacia el humano, quien absorbe la energía en su cuerpo. El humano se mira las manos, intrigado. No entiende qué ocurre. El personaje le mira fijamente. Tampoco entiende el por qué. No hay tiempo para detenerse, y continúan avanzando.

Tras la carrera, llegan a una zona sin salida, donde los accidentes de la zona impiden continuar avanzando. Los lagartos que les persiguen parecen ya no estar demasiado lejos, y el barranco frente a ellos es demasiado pronunciado para ser escalado. Entonces, al acercarse a la zona, el humano comienza a resplandecer. Sin entender nada, este extiende se deja caer al suelo. Entonces, las breas mágicas que absorbió salen de su cuerpo y se introducen en la tierra, haciendo crecer un árbol frente a ellos. Ambos personajes se sorprenden, pero no hay tiempo para explicaciones. Ambos aprovechan que el árbol esta creciendo para asirse a él, y alcanzar la zona superior del barranco, por donde finalmente consiguen huir.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

Una vez tienen un momento de descanso, el personaje mira al aviador. El aviador le devuelve la mirada, y se encoge de hombros. Tras un instante de pausa, el personaje le hace un gesto para que le siga, y esta vez, el aviador le sigue.

Fundido a negro.

Aquí se incluye un mensaje de tutorial. Has desbloqueado a tu compañero de viaje. El aviador ahora te seguirá en tu aventura. Si ves zonas resplandecientes en el mapa, pulsa el botón de acción cerca de ellas para que el aviador interactúe. Si este tiene recolectada suficiente brea mágica (que se obtiene aturdiendo enemigos) la zona reaccionará. El resultado de la acción del humano es impredecible, y tendrá resultados diferentes según la zona.

Fundido de nuevo hacia la escena del bar.

El hombre mayor bebe la cerveza, ante la atenta mirada del joven.

- ¿Me estás diciendo que esa isla producía, de alguna forma, su propia energía?

El hombre termina el trago y se seca la boca con la manga.

- Así es. Ese es el motivo por el que todos los aventureros la buscan: El santo grial de la energía libre e infinita. Sin embargo... ¿Es esa la parte de mi historia que más te cuesta creer?

El joven le observa sin pronunciar palabra. El hombre ríe.

- Está bien, está bien. Continuemos. ¿Por dónde iba? ¡Ah, sí! Tras desplegar el árbol, ambos treparon el barranco frente a ellos, y continuaron avanzando a través de la isla. Pero esta vez, lo hacían juntos.

Fundido a negro. Continúa la aventura con el siguiente nivel.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

ESCENA 5. (Al acabar el nivel 10)

El personaje y el aviador escalan el escarpado desfiladero que da la salida de las cuevas. Lo hacen con cuidado, algunas piedras se desprenden. El aviador da entonces un paso en falso, el saliente cede, y este cae.

El personaje se acerca rápidamente a la zona. El aviador está herido y hace gestos de dolor. El personaje le limpia la herida, y le hace señales de que espere. Sale entonces a buscar hierbas curativas que le puedan ayudar.

ESCENA 6. (Al acabar el nivel 11)

El personaje llega a la zona donde se encuentra el aviador, que duerme. Prepara unos ungüentos con los materiales recolectados y lo aplica en la zona. El humano hace algún gesto de dolor mientras lo aplica. Al hacerlo, se puede observar cómo de la herida emana algún tipo de energía curativa.
El personaje toma entonces la temperatura del humano tocándole la frente, y se sienta junto a él, a esperar.

Elipsis.

El humano despierta, recuperado. Se mira la herida, que parece haber ya sanado casi en su totalidad.
Después observa al personaje, que permanece vigilante.

- Gracias. - El humano agacha la cabeza en un gesto de agradecimiento, y trata de comunicarse con él, haciendo gestos mientras habla despacio.

- Yo... de lejos. Ciudad. Grande. Tener que volver a casa. - Hace una pausa.
- Nadie sabe que estoy aquí. Debo volver. ¿Entiendes?

El personaje le observa en silencio. Después vuelve a hacer el gesto de

que lo siga, y reanuda la marcha. El aviador se encoge de hombros, y le sigue. Abandonan las cuevas.

Fundido a negro.

En la aldea, dentro de la cabaña del líder tribal, este arroja unas tierras a un fuego que parece haber sido convocado. La sombra de un espíritu aparece, y habla en una lengua extraña. Tras escucharle, el líder tribal tira otras tierras al fuego, y este se apaga. El líder tribal abandona la cabaña, en actitud sospechosa.

ESCENA 7. (Al acabar el nivel 13)

El personaje principal se detiene, mirando al cielo (anochece) Hace un gesto con la mano al aviador para que se detenga. Este le mira extrañado. El personaje se encoje de hombros y se le acerca, se coloca detrás del aviador y le empuja desde los hombros, hacia abajo, y lo sienta (El aviador entiende que le está indicando esto)

Una vez sentado el aviador, el personaje parte andando, a paso ligero, trayendo en varios viajes diferentes ramas secas que coloca frente al aviador, además de algunas frutas. Una vez apila un buen montón junto a paja seca, trata de encender el fuego con dos piedras. El proceso tarda un poco. El aviador le observa, viendo que tarda en prender el fuego en la humedad del suelo, y entonces pasa a palparse los bolsillos, hallando en ellos un mechero. Se acerca entonces a la hoguera y prende rápidamente el fuego.

El personaje queda sorprendido por ello y, con movimientos curiosos se acerca al mecanismo que porta el aviador, observándolo con atención.

El aviador sonríe, y le hace gestos indicando que puede quedárselo.
El personaje lo toma y corre hacia una esquina, donde imita los gestos del aviador, prende una llama y se sorprende. Repite un par de veces más y gesticula contento.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

El aviador y el personaje se sientan juntos, y el aviador come su fruta, en silencio, junto al crepitar del fuego. Tras unos instantes, el aviador mira hacia el personaje, y señala su máscara (que siempre lleva puesta) El personaje se le queda mirando, y el aviador toca la máscara del personaje, insistiendo.

El personaje hace entonces los siguientes gestos:
Primero se toca la máscara. Después hace el gesto con los brazos imitando la posición de un lagarto/monstruo. Después se golpea el corazón. Después hace el gesto de abrazarse a sí mismo.
El humano lo mira atento.

- Espera, espera. Un poco más despacio. - Dice más para sí que para él.
El personaje repite los gestos.
- ¿La máscara te protege? ¿Sirve para esconderte? ¿Bestias... te refieres a los lagartos de antes?
Se queda observando, mientras el personaje repite los gestos en bucle.
- ¿Crees que la máscara... - balbucea - protege tu alma de los lagartos? ¿De que se la coman? ¿o de ser como ellos? Tiene que ser algo así...
El aviador se mira las manos, y suspira.
Primer plano del personaje, sostenido.

Elipsis.

El aviador duerme junto al fuego, que ya humea, apagado. Ha amanecido. Este se levanta y mira a uno y otro lado. Se sorprende.

Podemos ver al personaje, sentado con las piernas cruzadas. Está terminando de tallar una máscara. Ha pasado la noche en vela realizándola.

Al ver despertarse al aviador se acerca a este, y se la ofrece.

El aviador la toma, extrañado, y le mira. Tras una pausa sonríe, y se golpea dos veces el corazón, como hizo el personaje la noche anterior. Después

el aviador se pone la máscara.

El personaje toca la máscara del aviador y se golpea dos veces el corazón. El aviador también la toca, ya puesta, y se vuelve a golpear dos veces el corazón.

El personaje asiente, con determinación, y re-emprenden la marcha.

ESCENA 8. (Al acabar el nivel 15)

Los personajes llegan ya a las inmediaciones del poblado, que se avista a lo lejos. Continuan avanzando hasta llegar. Nada más hacerlo se forma cierto revuelo en la aldea, y el líder tribal sale de su cabaña, apresurado. Nada más hacerlo pronuncia algunas palabras en su lengua y señala al aviador. Dos guardias se acercan a este y lo apresan. El aviador parece no entender nada. El jugador tampoco.

El aviador mira al personaje, que permanece extrañado por la situación. Se llevan al aviador, mientras este grita.

- ¿Qué? ¡No! ¡No! ¡Soltadme! ¡Diles que estoy contigo! ¿Es esto lo que querías? ¡Me has vendido! ¡Me has ayudado para venderme! ¡Soltadme! ¡Tengo que volver a casa!

El pueblo rodea al personaje, como el héroe de la gesta, pero no hay felicidad en él. Solo desconcierto.

Fundido a negro.

En el bar, el joven permanece ahora en silencio. Finalmente, se anima a hablar.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

- ¿Lo mataron? ¿Por eso es tan peligrosa la isla?
- No, amigo. No lo mataron. - Apesadumbrado. - Pero sí que generaron en él gran desconcierto....

Fundido a negro.

En la aldea, por la noche, el personaje permanece callado junto a un fuego. Recapacitando. Entiende que no está bien lo que ha ocurrido. Él/Ella sabe que el aviador no es enemigo. Decide ir a visitar al jefe tribal, para hablar con él. Al acercarse a la zona, observa que extrañas sombras emanan de allí.

Se acerca a hurtadillas, y tras la abertura de la entrada, observa al jefe tribal hablando en su lengua con un espíritu de brea negra.

Tras escuchar lo que dice, se realiza un primer plano al personaje, que parece sorprenderse por lo que escucha. Toma entonces determinación y se aleja corriendo del lugar. Debe salvar al aviador.

ESCENA 9. (Al acabar el nivel 17)

El aviador permanece en su jaula de palos, pensativo. A lo lejos observa al personaje acercarse hacia allí. Este se acerca hacia los barrotes, furioso. El personaje, al llegar, le hace un gesto para indicarle silencio, y comienza a abrir la jaula. El aviador se sorprende, y abandona lentamente la prisión. Aliviado, le hace un gesto de agradecimiento. El personaje le devuelve su máscara, y asiente con convicción. Le indica que le siga.

ESCENA 10. (Al acabar el nivel 18)

Ya en las afueras del poblado, cerca de los acantilados, el personaje señala las canoas de la tribu amarradas en una cala cercana al aviador.

Fundido a negro.

En el interior de la aldea, se ve cierto estado de revuelo y agitación. El jefe tribal se dirige hacia la jaula, ve que esta esta está vacía, y monta en cólera. Se desplaza rápidamente y acaba encontrando a los personajes.

El personaje hace gestos al aviador de que parta hacia las canoas, mientras él/ella distrae al jefe tribal. Se pierde entre la oscuridad y las calles del poblado, perseguido por el jefe que le increpa en su lengua. Finalmente acaba acorralando al personaje. Al darse cuenta de que el aviador no está con él, el espíritu que invoca termina por poseerle, y este acaba lanzando una explosión de su cuerpo que acaba por arrasar la aldea. El personaje es alcanzado por esta explosión y cae al suelo inconsciente.

Elipsis.

Al despertar, el pueblo está en llamas. Debe dirigirse lo más rápido posible a la cala.

ESCENA 11. Fin del juego.

Al llegar a la cala, el aviador se encuentra en la canoa, no muy lejos, y el jefe tribal ya se encuentra en la orilla, encolerizado. Llega entonces el momento del enfrentamiento final, donde debe derrotarse al enemigo final en todas sus formas: Normal, poseído, forma demonio.

Una vez derrotado, el cuerpo del jefe cae al suelo, y la forma del demonio se disuelve en el aire.

El personaje corre entonces hacia la orilla, tratando de acercarse a la canoa, pero al hacerlo, el oleaje sube, impidíendolo. (El agravio ha sido erradicado, y la isla ya está expulsando al agente externo, el aviador)

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

El aviador se acerca a uno de los costados de la canoa, pero no puede hacer mucho más. Entonces, ambos caen en la cuenta de que unas luces están emanando de todas las partes de la isla.

Cambio de escena.

Se muestran entonces diferentes rincones de la isla, donde la brea negra está desapareciendo de todas las ubicaciones y criaturas, en cada una de las ubicaciones visitadas durante la aventura, evaporándose en la forma de ese destello que ahora inunda la isla.

Ambos entienden entonces que la misión ha concluido, y es hora de despedirse.

El personaje se adentra todo lo posible en la orilla, y observa la embarcación de pie, a tan solo unos metros.

El aviador, que antes se mostraba nervioso tratando de acercarse se detiene, y sonríe.

En la orilla, el personaje le observa alejarse. Después la cámara enfoca al aviador, que tras un instante de observación cambia su expresión a una de euforia, y comienza a hacer gestos de alegría.

Al otro lado, la cámara enfoca a la mano del personaje, donde ahora porta su máscara. Después enfoca a la cara del personaje que hemos estado controlando, ya sin máscara y con una sonrisa.

Tras unos segundos, e iluminado por todas las partículas que ahora emanan de la isla, el personaje se golpea dos veces el pecho.

El aviador ríe, y hace lo mismo. Las olas entonces se embravecen aún más, y terminan por alejar la embarcación de la isla.

La cámara enfoca el oleaje, y este se torna en los restos de una cerveza en

la jarra. Volvemos a estar en el bar. El narrador toma la jarra y termina el último buche.

- Y esa es la historia. - Concluye.
- ¿Entonces?
- Nadie sabe qué ocurrió en realidad. Yo creo que Jungle es un ecosistema que, de alguna manera, tiene que auto-sostenerse. Como un perfecto equilibrio. Nada dentro de Jungle puede alterar esto, y por eso no creo que nada de lo que alberga pueda servirnos a nosotros de algo.

El joven escucha, ensimismado.

- Quizás por eso la isla llamó al aviador. - Dice más para sí que su interlocutor.
- ¿Llamó?
- Necesitaba de alguien externo. Algo o alguien de fuera que pudiese restaurar ese equilibrio que los deseos de aquel jefe habían pervertido... Pero eso son solo elucubraciones mías – ríe.

El joven continúa escuchando, en silencio, hasta que al fin arranca a hablar.

- Guau. Menuda historia...
- Bueno, creo que ya se está haciendo tarde. La familia espera. Otro día te dejo invitarte a más, y quizás te cuente alguna que otra cosa nueva.

El narrador se levanta de su asiento, toma su mochila y parte.
Al hacerlo, el joven, aún desde la barra, le observa partir. Es entonces cuando, de la mochila del narrador, observa que hay una máscara, ya antigua, colgando. (La máscara del aviador)

Fundido a negro.

Volvemos a la isla, donde se puede observar que todo a recuperado la normalidad. El pueblo ha sido reconstruido, y sus gentes hacen sus actividades comunes. Las ubicaciones de la historia ahora permanecen en calma, y los lagartos y otras tribus realizan sus tareas comunes, en relativa paz.

La cámara comienza a alejarse, haciendo «zoom out», cada vez más arriba. Cuando ya está arriba del todo de la isla, en un plano casi cenital, puede ya casi intuirse que la forma de la isla es una tortuga gigante. Pero justo cuando ya casi podemos ver esto con claridad, aparece el título de Jungle en pantalla. Comienzan los créditos.

Escena de créditos.

Al acabar los créditos, volvemos a ver la isla. Ha pasado ya tiempo. Unos niños juegan en el poblado, y entre juegos arrancan a correr hacia la cabaña del jefe tribal. Entran.

Allí está el personaje, ya más mayor, que ahora es el nuevo líder de la tribu. Los niños se sientan entonces en círculo y animado, el personaje se levanta a tomar algo de sus estanterías.
Se sienta entonces frente a los niños y, en su lengua, comienza a contar una historia, junto a fuertes gesticulaciones, cual cuenta cuentos. Muestra entonces en sus manos el objeto que ha tomado de las estanterías. Es el mechero, y con un primer plano de cámara, y en mitad de la historia que está contando, lo enciende. Al hacerlo la cámara torna directamente a negro, junto al ruido de encendido.

Aparece el rótulo de: Fin.

Al acabar el juego, vemos las estanterías de la cabaña. Ahí se ven todos los objetos coleccionables que hemos ido recogiendo durante la aventura, y se nos indica el porcentaje de aventura completada, junto a las estadísticas de juego. Después se nos anuncian los nuevos modos de juego desbloqueados.

GHEMBUGDD - CCNT - v.0.8 ®

GHIANGU
You can not search this world.
It finds you.

Ghenbu@coconut-studios.com
coconut-studios.com

(+34) 653 227 044