

# Back to the Box

Desarrollado por: 32 Studios

Ismael Ortega, Jaime Nieto, Javier Gómez, Michel Herráiz

## 1. Ficha técnica

<b>Título:</b> Back to the Box (provisional)	<b>Géneros:</b> Cartas, decisiones, coches
<b>Target:</b> Ocasional, 12 años en adelante	<b>Plataforma:</b> Juego web
<b>Rating:</b> PEGI-12	<b>Modo de juego:</b> 1 jugador

## 2. Premisa

Imagina cómo será tu vida en el futuro. Ahora imagínate que todo aquello que crees que vas a conseguir es pura ilusión, y vives una vida mediocre cuestionándote todas las decisiones que te han llevado a ese punto.



Y cuando menos te lo esperas, llega a tu puerta un paquete que contiene un... ¿gato? Este felino con corbata conoce perfectamente todas tus vivencias y te propone un plan para cambiar algunas de las decisiones más importantes de tu vida. ¿Te atreves a seguirlo?

## 3. Descripción

En este juego deberás acompañar a un **gato en una caja** capaz de viajar al **pasado** y cambiar tus acciones más cuestionables. Moviéndote por una ciudad del **futuro** deberás viajar a los sitios clave que han marcado el discurrir de tu vida. En cada localización, este misterioso gato te permitirá elegir una acción de entre un mazo de cartas y se dispondrá a ejecutarla en el pasado para cambiar tu destino. Pero cada decisión que cambie en el pasado tendrá consecuencias en el futuro, afectando a tu **karma**. Tendrás que tener esto en cuenta si no quieres vivir en mundo post-apocalíptico.



## 4. Mecánicas

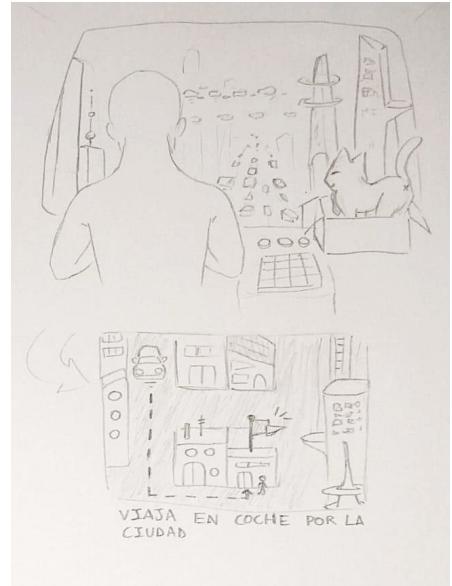
### 4.1. Desplazamiento en coche

Para que el gato pueda viajar al pasado debe estar en el lugar donde vaya a cambiarlo. Es por ello que necesitarás moverte por la ciudad en tu coche futurista.

En los momentos de desplazamiento serás llevado a una pantalla con el mapa de la ciudad y donde podrás mover tu coche por las calles haciendo uso de las teclas **WASD**.

Deberás tener cuidado con el mobiliario público, ya que destruirlo podría afectar a tu **karma**. El jugador podrá encontrar obstáculos y superficies que afectarán al movimiento del coche (acelerando, ralentizando, frenándolo...) para que la travesía por la ciudad sea más inmersiva.

En algún punto del mapa de la ciudad aparecerá una **bandera** que te indicará cuál es el destino seleccionado por el gato donde tendrá lugar la siguiente fase.



### 4.2. Toma de decisiones por cartas

En cada situación en la que el gato te enseñe tu pasado también te presentará unas cartas con acciones, distintas en cada ocasión. Tendrá un mazo de **6 cartas**, con decisiones morales algunas más cuestionables que otras. Se te mostrarán **3 elegidas al azar** de las que elegirás una.

La probabilidad con la que salen dependerá mucho de tu **karma**, pues cuanto más malo sea, más probable será que te salgan cartas con decisiones moralmente negativas, y viceversa.

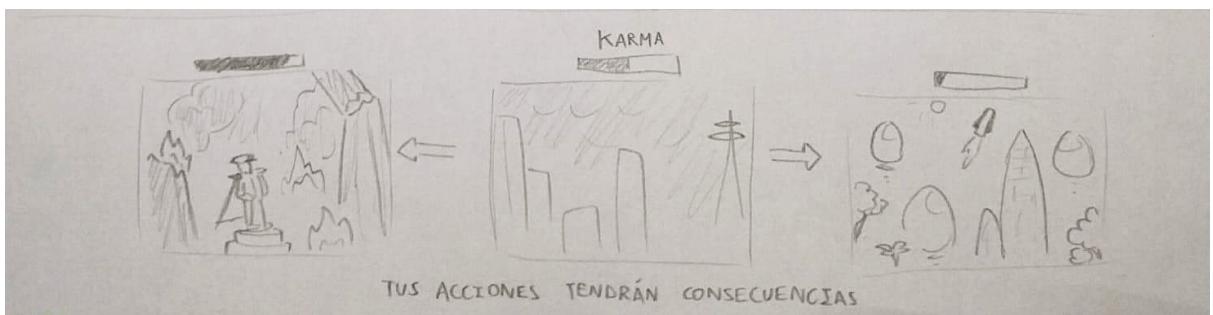
Una vez seleccionada la carta, el gato entrará en su caja al más puro estilo Schrödinger y viajará al pasado para ejecutarla. Tú, desde el futuro, podrás ver proyectado el resultado de tu decisión.



### 4.3. Karma

Todas tus acciones, tanto pasadas como futuras, tienen consecuencias. El Karma es un medidor que valora la **moralidad** de tus acciones, acercándose al extremo del bien o del mal. Se aproxima hacia un extremo u otro (aumenta o disminuye) **en función de las cartas** que elijas en cada situación y de tu **comportamiento con el coche** por las calles.

La influencia de tu Karma en la partida es doble. Primeramente **modifica la probabilidad** de obtener cartas moralmente negativas o positivas. En segundo lugar, **afecta a tu entorno y a ti mismo**. Las buenas o malas acciones afectan a la integridad de la ciudad y a su aspecto, el transcurso de la historia y tu propio estatus social y económico. Estas diferencias se verán reflejadas en la estética de la ciudad y en el final del juego, que variará en función de tu karma.



## 5. Diseño de Nivel

### 5.1. Estructura

La estructura del juego se cimenta sobre una serie de **niveles dispuestos a lo largo del minimapa**. Estos albergarán una serie de situaciones en las que el jugador deberá tomar las decisiones pertinentes con sus correspondientes consecuencias. El jugador alternará entre dos pantallas: el **minimap** sobre el que podrá conducir y el momento de **toma de decisiones**.

Aunque en gran parte del juego las líneas de la historia serán convergentes, el transcurso y la estructura del juego darán lugar a algunas ramificaciones puntuales de acuerdo a las decisiones que haya dictaminado el jugador, pudiendo así generar situaciones exclusivas. Esto se observará, sobre todo, en los múltiples finales que pueden darse en la conclusión del juego.

## 5.2. Partida típica

La partida comenzará con una introducción que pondrá al jugador en situación y le dará el contexto suficiente para encarar esta aventura con el conocimiento justo y necesario sobre la historia de la misma.

Posteriormente, se expondrá el minimapa con los diferentes niveles. El primero de ellos será un tutorial que informará al jugador sobre la mecánica de las cartas y las decisiones que se ha explicado previamente en este documento.

Seguidamente, el jugador podrá comenzar a explorar el minimapa libremente buscando las localizaciones que se hayan desbloqueado tras su última elección, y se adentrará en los diferentes escenarios del juego para ir completándolo.

Por último, todas las decisiones que el jugador haya tomado, reflejadas en el medidor de karma, alterarán la partida de una manera u otra, desenlazando en uno de los múltiples finales.

## 5.3. Menús

El juego también contará con un sistema de menús básico. Primeramente existirá un **menú de inicio** que permita al jugador comenzar su partida. **Dentro del juego** también habrá un menú al que se accederá con la tecla “P”. Este permitirá al jugador acceder a las acciones básicas, como volver al menú de inicio, configurar los ajustes o acceder a un **historial de la partida** que mostrará el medidor de karma en su estado actual y todas las cartas que ha seleccionado el jugador en cada situación con sus consecuencias, para poder tener una noción general del desarrollo de la partida.

# 6. Estética

## 6.1. Arte

El juego se centrará sobre todo en la estética futurista y aprovechará las alteraciones basadas en el **karma** para explorar los distintos modelos de futuro (distópico, post-apocalíptico, steampunk, tecnológico minimalista, dominancia de plantas...). Tendrá un estilo caricaturesco o de cómic.

## 6.2. Música

La música del juego, al igual que el juego, buscará la ambientación futurista que ponga al jugador en situación. Incluirá sonidos ambiente de coches, máquinas y personas que hagan sentir viva la exploración de la ciudad. La música se tornará juguetona cada vez que el gato entre en acción, pero también tendrá

cierto toque misterioso o de tensión cuando el jugador tenga que tomar cartas en el asunto.