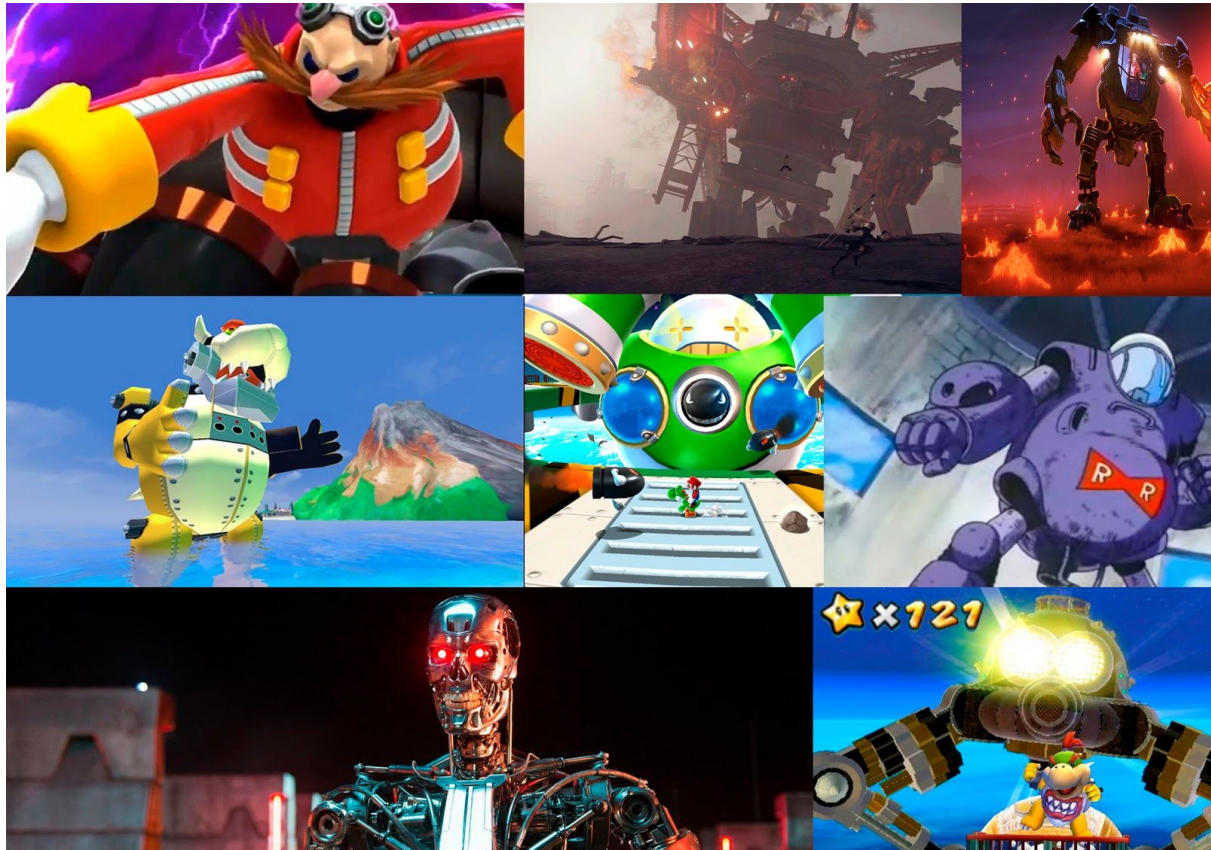


Moodboards

Boss:



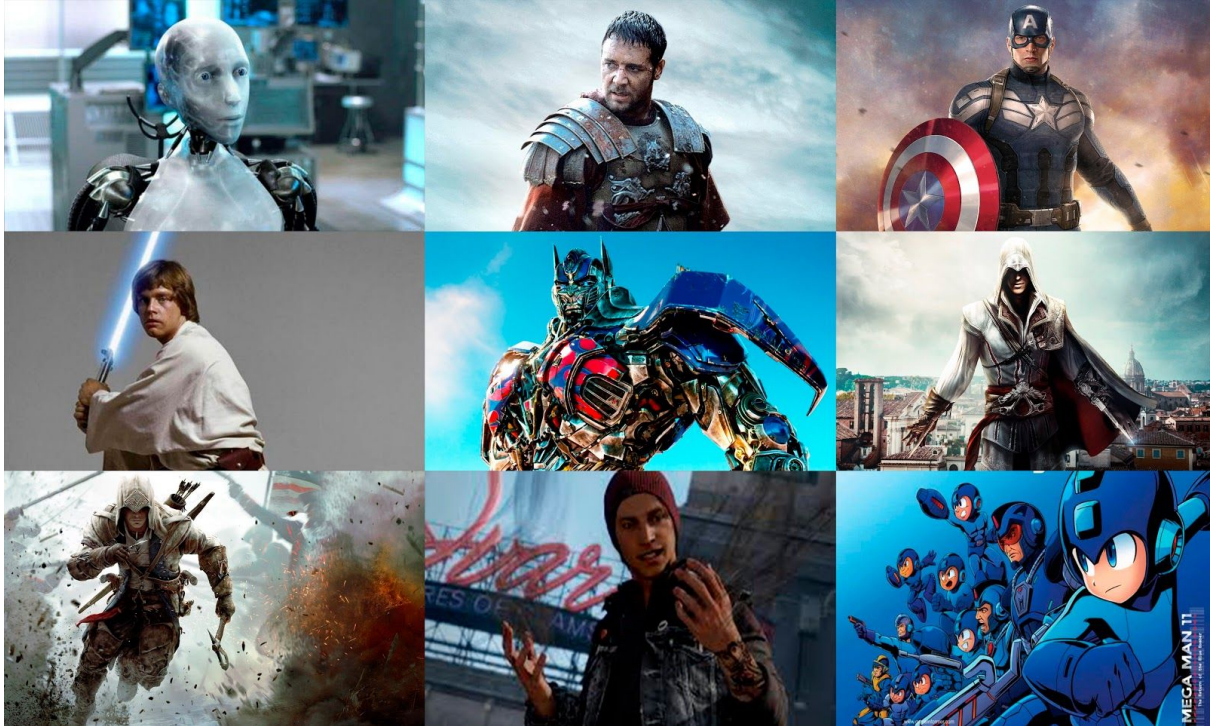
Se tratan de algunos ejemplos tanto a nivel de gameplay como en personalidad. El boss sería malvado pero tendría un toque “cómic” que es posible gracias a su acabado cartoon. Cuando digo cómic no quiero decir que se tenga que hacer gracioso, sino que puede tomarse de referencia para su comportamiento, por ejemplo, el de eggman o de los bosses de los juegos de Mario. Seguiría siendo malvado, por eso también pongo a robots malvados icónicos como los robots de skynet o del ejército de dragon ball de la red ribbon.

Common Enemy:



El enemigo común del juego, en cuanto a comportamiento es muy simple ya que como son robots mandados para contener al protagonista, he optado por darle un enfoque muy reconocible como “enemigo para morir”. Con todo esto me vengo a referir a que como todos y cada uno de los enemigos seleccionados en el moodboard, nuestro enemigo básico en el juego sería “un mandado”, es decir, solo sería como un soldado imperial, droide, etc. Un enemigo que no es muy fuerte es más bien plano y sencillo pero que en un gran número te las harán pasar canutas.

Protagonist/Player:



El protagonista aun siendo un robot, tendrá una personalidad parecida a los ejemplos del moodboard además de cierta carisma. Como todos los personajes en el moodboard, nuestro personaje está en una historia en la que debe luchar contra una organización muy poderosa y en general está en desventaja. La idea es que el robot sea justo pero tenaz con sus enemigos, a la vez que desarrolle cierta empatía por sus compañeros robots (aunque tenga que matar a otros robots por pero por obligación).

Props:



Los props son una parte muy importante del environment futurista ya que proporciona un ambiente mucho más detallado haciendo que el environment quede mucho más detallado.

Environment



Environment totalmente futurista con hologramas y acabados principalmente metálicos. Puede haber variaciones de colores según la zona y la iluminación.

Este no es el estilo del environment ya que el nuestro será más cartoon pero eso no quita que sean buenas referencias del ambiente que se quiere conseguir.