

REUNIÓN CON EQUIPO ARTISTICO

02-10-2025

| *Integrantes:* [3] | *Asistencias:* [3] | *Confirmados:* [2] |

Se ha reunido para comenzar a sacar ideas para proponerlas al equipo técnico.

Idea General:

El punto de partida es hacer un juego de plataformas 2D con el objetivo de ir de punto “A” a punto “B”.

Primero se ha propuesto cuantas capas tendrá el juego visualmente. Se han propuesto cuatro. Enumerándolas en orden, empezando a contar desde donde estaría la cámara.

Respecto a la temática o modo de juego, ha salido como propuesta el crear un juego que tenga temática de escape, o salir de algún lado principalmente. Teniendo que saltar, escalar, abrir paso por caminos bloqueados para poder completar el objetivo. Con la dificultad no solo de las plataformas, las cuales podrían hacerse más simples para añadir un enemigo o algún ente que siga progresivamente más rápido al jugador. La idea es que sea compuesto por 4 mapas o niveles. Accediendo desde el final del previo nivel o desde un mapa externo.

Juegos como referencia usados para obtener las ideas:

- Hollow Knight.
- Silksong.
- Owlboy.
- Sheepy: A Short Adventure.
- Mega Man Zero Saga.

Capas:

- *Capas frontales:*
 - **Capa 1:**

La primera capa contará con decoraciones desenfocadas que estarían colocadas en frente de la cámara. Ej.: Un árbol que está colocado en primer plano en caso de ser un bosque.
 - **Capa 2:**

En esta capa estarán objetos de decoración para la inmersión como arbustos, rocas, paredes con ventanas (fachada)... Para mostrar cosas que hay en frente del jugador. Ej.: El jugador está en un jardín y se ven las vallas.

- *Zona central:*
Esta zona será donde el jugador esté colocado. Por donde se mueve y ejecuta las acciones. También estarían colocados los objetos y plataformas con los que interactuaría.
 - *Capas traseras:*
 - **Capa 3:**
Al igual que la segunda capa, esta constaría de objetos de decoración para la inmersión como arbustos, rocas, paredes con ventanas (fachada)... Pero en este caso mostrando lo que hay detrás del jugador.
 - **Capa 4:**
Esta capa sería el fondo estático.
-

Mapa:

- *Uso de ascensores o plataformas:*
Tanto automáticas que suban y bajen constantemente como que sea necesario activarlas mediante objetos o por cercanía.
 - *Suelo frágil o rompible:*
Sensible al peso del jugador. Ya sea instantáneo como por tiempo. Ej.: Que se rompa al estar encima por varios segundos.
 - *Caminos bloqueados:*
Piedras, paredes rompibles, puertas cerradas... Que sean posibles mover o romperlos tanto interactuando como con necesidad de haber obtenido un objeto previo.
 - *Interactuar con el entorno:*
 - Obtención de **objetos**.
Linternas, antorchas para iluminar. Palancas, picos, martillos para romper o mover superficies. Llaves para puertas...
 - **Botones y pulsadores**.
Activables tanto al interactuar como al pisarlos (placas de presión).
 - **Palancas**.
Activables al interactuar. Posibles opciones:
 - Cambiar de dirección.
 - Decidir en qué dirección colocarla.
-

Jugador:

- Levita:

Idea superficial. Puede ser tanto solo estética como para aplicar mecánicas al respecto.

- **Planea:**

Como mecánica para resolver puzzles o como característica para la hora de bajar de alturas. Ej.: No sufrir daño de caída.

Impedimentos:

- Persecución:

Para llegar al objetivo, haya algo, ya sea ente, monstruo o lo que sea que esté persiguiendo al jugador. Puede comenzar con un tamaño que sea estático, que progresivamente se haga más grande o que dependiendo del nivel sea más grande cuantos más niveles avances.

- **Enemigo *grande*:**

Enemigo que todo lo alto de la pantalla y avance de manera que no permita ir hacia atrás.

- **Enemigo *pequeño inteligente*:**

Enemigo que tenga su propio tamaño, que siga al jugador de manera consciente (puede que mímica siguiendo los pasos del jugador hasta alcanzarle).

Estéticas:

- Mapas:

- **Montaña:**

Que los niveles empiecen siendo más planos y para cuando se llegue al final esté más inclinado.

- Que empiece desde debajo de la montaña con el objetivo de llegar a la cima. Con cuestas con pocas plataformas y termine siendo más rocoso, con más cornisas y con necesidad de tener más habilidad.

- Que comience desde la cima de la montaña y que tenga que ir bajando. Con algún tipo de avalancha o derrumbamiento siendo aquello que lo persigue. O algún ente de la montaña.

- **Bosque:**

Que conste de mayor cantidad de obstáculos. Ej.: Mover ramas, arboles, tal vez visibilidad...

- Empezar en el centro del bosque y que el objetivo sea salir. Que lo que sea el persecutor nazca desde el centro de dicho bosque. Ej.: Una entidad, un monstruo, un cazador que se encuentra y hay que salir...

- Tener que escapar a dentro del bosque, empezando desde fuera. Que algo este persiguiendo al jugador y que decida meterse dentro del bosque para esconderse y salvarse.
- Desde el propio bosque, tener que llegar a una zona segura de este mismo. Ej.: Se ha entrado a alguna zona prohibida que ha causado que algo se alerte o despierte y haga que comience una persecución.

○ **Cueva:**

Salir de una cueva en la que se ha quedado encerrado.

- Al entrar se cierra el camino por donde ha entrado y hay que buscar una salida alternativa.
- Se comienza desde dentro y hay que salir. Ej.: El jugador comienza desde un punto de inicio en el que se ha despertado y tiene que salir.
- A la hora de intentar salir se cierra el camino y ahí es donde comienza el jugador. Desde dentro de la cueva, teniendo que buscar una alternativa.

○ **Edificio:**

Se está encerrado en un edificio y hay que buscar la salida pasando por los diferentes pisos los cuales serían el equivalente de los niveles. Es decir, podría ser un edificio de cuatro plantas. O solo pasar por cuatro plantas del edificio.

- Se quiere salir llegando a la azotea desde una planta más baja. Las plantas bajas pueden estar destruidas o aquello que persiga puede haber entrado por ahí.
- Se quiere salir por la planta baja porque aquello que persigue a aterrizado o a comenzado desde las plantas más altas.

- Visual:

Las ideas de la temática para el juego son las siguientes. Cada una puede ser aplicada de maneras distintas a uno o varios de los previos mapas mencionados.

○ **Vaquero:**

La mejor opción puede ser la cueva. Un vaquero que ha entrado a una mina. A la hora de entrar se ha derrumbado la entrada, el jugador empieza despertándose y teniendo que salir...

▪ **Ascensores:**

- Teniendo que activarlos mediante el uso de palancas.
- Llamarlos mediante el uso de botones.
- Activarlos mediante una placa de presión dentro del ascensor.

▪ **Suelo frágil:**

Al ser una mina y/o cueva, puede haber cosas en mal estado o frágiles.

- Suelo que sea una capa fina que haga que caiga a un agujero.
- Placas de madera en mal estado.

▪ **Camino bloqueado:**

- Puede ser una vagoneta en medio del camino que haya que empujar. Ya sea para apartarla o para utilizarla como plataforma.
- Paredes de tierra rompibles. Con necesidad de un pico por ejemplo para abrirse camino.
- Placas de madera como barricada. Se pueden quitar interactuando o necesitando una herramienta.
- **Interacciones:**
 - Antorchas para iluminar.
 - Palancas o botones para encender generadores y luz para seguir adelante...
- **Enemigo:**
 - Perseguido por algún fantasma de la cueva.
 - Que por falta de aire comience a alucinar y sienta que algo le persiga.
 - La propia oscuridad para dar sensación de que se queda sin tiempo para poder salir.
 - Algún monstruo o animal dentro de la mina.
- **Niveles:**
 - Pueden ser zonas de la mina/cueva.

○ *Asiático:*

La idea que salió se puede aplicar a varios mapas. Un monte o bosque con elementos religiosos japoneses. Ej.: Arcos rojos, estatuillas de piedra... Estos pueden ayudar a la ambientación. También se puede usar para la idea del mapa del edificio. Siendo un edificio japonés tradicional.

- **Ascensores:**
 - En caso del bosque o montaña no se aplicarían.
 - Ascensores más rústicos o tradicionales dentro del edificio. Llamándolos o activándolos mediante poleas.
- **Suelo frágil:**
 - En el bosque o montaña puede haber suelo que sea una capa fina que haga que caiga a un agujero.
 - Trampas tanto en el mapa del bosque, montaña o edificio.
- **Camino bloqueado:**
 - En caso del bosque o montaña los arbustos o ramas. Apartándolas mediante interacción o mediante la obtención de algún objeto afilado.
 - Árboles en el bosque o montaña, troncos que haya que empujar, romper usando un objeto...
 - En el edificio puertas cerradas que se abren mediante interacción. O con una llave.
- **Interacciones:**
 - Antorchas para iluminar.
 - Ramas que apartar.

- Poleas, cuerdas.
- **Enemigo:**
 - Perseguido por algún Yokai. Tanto en el bosque, montaña como edificio. Al ser temática con elementos religiosos puede ser una zona encantada.
 - Perseguido por alguna persona.
- **Niveles:**

Con esta estética sería posible combinar los 3 mapas. Comenzando desde un bosque, que siga por una montaña y termine en un edificio, templo. O a la inversa.

 - Zonas distintas del bosque.
 - Zonas distintas de la montaña, por altitud.
 - Plantas distintas del edificio.
- *Edificio:*

Una persona que ha quedado encerrada en un edificio. Ej.: Hay zombis (puede ser otro tipo de criatura) fuera y va a venir un helicóptero de rescate teniendo que subir a la azotea.

 - **Ascensores:**
 - Utilizados para pasar de nivel del juego, siendo estos los respectivos pisos. Activables mediante un botón o palanca como ultima interacción del nivel.
 - **Suelo frágil:**
 - Suelo que esté en mal estado por ser un edificio en ruinas.
 - **Camino bloqueado:**
 - Paredes derrumbadas. Necesitando un objeto para romperlas o pudiendo pasar por alguna ranura.
 - Puertas cerradas. Necesitando una llave obtenida previamente o interactuar varias veces con la puerta. Ej.: Pulsar un botón varias veces para golpear y desatascar la puerta.
 - **Interacciones:**
 - Obtención de linterna para iluminar.
 - Encender luces mediante interruptores.
 - **Enemigo:**
 - Perseguido por algún monstruo persecutor.
 - Algún ente que pueda representar la claustrofobia de estar encerrado en caso de no ser temática apocalíptica.
 - **Niveles:**
 - Las plantas del propio edificio.
- *Fauna:*

Ideas generales. Pueden ser varios animales, el ejemplo mas desarrollado fue una rana.

 - **Plataformas:**

- En este caso no se usarían ascensores sino plataformas que se moverían de lado a lado, pudiendo ser así nenúfares que se mueven en el agua.
- **Suelo frágil:**
 - Los propios nenúfares mencionados previamente, que haya algunos que sean sensibles al peso prolongado.
- **Camino bloqueado:**

En este caso pueden ser varias dependiendo del tema.

 - Piedras necesarias empujar.
 - Palos. Necesarios romper.
 - Basura como por ejemplo latas que haya que mover.
- **Interacciones:**
 - Palos para hacer palanca y mover objetos.
- **Enemigo:**
 - Perseguido por algún otro animal.
- **Niveles:**
 - Zonas distintas del bosque.