

Cuando el cántaro cantó



Un Juego Poema

“Cuando el cántaro cantó” es un videojuego **narrativo** de **arreglo floral** que trata sobre los efectos del **burnout**, la **creatividad** y los **cambios de etapa**. El juego relata el momento en el que una **aguadora**, desgastada por el trabajo, decide no volver a cargar nunca más ningún **cántaro** sobre su cabeza al contemplar la estampa de la vasija **rota** contra el suelo.

Estructura

El juego se divide en **tres partes**:

Rutina: Se muestra únicamente en escena el **cántaro** y la mano de la **aguadora** sujetando la vasija mientras esta va **caminando**. En la parte inferior se coloca una caja de diálogo en el que se irá describiendo la rutina y el estado de la aguadora. La escena termina con una repentina pantalla negra cuando el cántaro se precipita hacia el suelo.

Momento de consciencia: Aparece en medio de la escena el **cántaro roto** con un charco de agua debajo de este. A partir del agua vertida crecen dos plantas, **un jaral** y **un laurel**, dispuestas a los lados del cántaro. La aguadora empieza a reflexionar mientras comienza a **arrancar flores**. Después de haber colocado unas cuantas aparecerá una nueva planta, **un jacinto**, en **manos** de unos brazos de **estatuas** salidos del interior del cántaro. Al arrancar y colocar esta flor en el escenario la protagonista estará preparada para avanzar.

Cambio y sanación: Después de un fundido a negro se abre una nueva escena con **cuatro cántaros** diferentes colocados de menor a mayor tamaño con respecto a la cámara. Los cántaros se encuentran **desbordados de agua** y esta fluye de los más grandes a los más pequeños, haciendo que el suelo se encuentre cubierto bajo una leve capa de agua que refleja parte de la escena. De las esquinas de la pantalla emergen cuatro plantas distintas: **amapolas, cardos, mimosas y olivo**.

Esta escena actúa como **final del juego** así como de **pantalla de créditos** ya que, al ir arrancando **flores**, aparecerán los **nombres** de las **personas** involucradas. En esta parte el jugador puede quedarse todo el tiempo que desee adornando la escena.

Estética y sonido

El juego presenta una estética de **acuarelas**, utilizando distintas **paletas** de colores para describir la **etapa vital** en la que se encuentra la **aguadora**. En las dos primeras partes, se utilizan **colores** cálidos y tonos **rojizos** para representar un ambiente **árido** (sin agua = sin libertad creativa, seco de ideas). En contraposición, en la última escena se opta por una **gama** de **azules** y tonos fríos para plasmar un ambiente tranquilo, **rebosante de agua** (agua abundante = creatividad fluye).

En cuanto al **sonido**, si bien la **BSO** pretende ser **minimalista** dando más **protagonismo** a los **paisajes sonoros** de cada escena, esta reaccionará a las **acciones** del **jugador** al interactuar con las plantas, como al pasar el ratón por encima de ellas, al arrancarlas o al colocarlas. De tal forma que, conforme el **jugador** vaya **interactuando** con la escena, la **banda sonora** aumentará su **presencia** complementándose con el paisaje sonoro.

Gameplay y Mecánicas

Siempre hacia adelante

En la primera parte, el jugador debe **mantener** pulsada la **tecla "W"** para hacer **andar** a la aguadora y que el texto vaya apareciendo progresivamente. Si el jugador **deja de pulsar** la tecla **todo se detendrá**: la animación de la aguadora, el texto, música y efectos de sonido... Si el **jugador** se **para** muchas veces o durante un **periodo largo**, aparecerá una advertencia ("No puedes descansar ahora") en pantalla y el **juego tomará el control** automatizando el resto de la escena.

Arreglo floral

En la segunda y tercera parte el jugador puede **arrancar flores** para **decorar** las escenas. Para poder coger una flor, el jugador debe **tirar** de ella usando el **ratón** hasta que se arranque. Cada planta presenta una **resistencia** y elasticidad diferente.

Una vez arrancada la flor el jugador puede **colocarla** tanto dentro de la boca del cántaro como en **cualquier** otra **parte** de la escena. Para **rotarla** solo tendrá que girar la **rueda** del **ratón**. Cada cierto número de flores aparecerá encima de estas textos que reflejan los pensamientos de la aguadora, desarrollando así la narrativa.

Plataforma y target

La plataforma del videojuego es **ordenador**, y su **target** son personas **interesadas** en **juegos narrativos** con un **gameplay** significativo dentro de la narrativa. Además, se busca atraer a jugadores amantes de juegos con mecánicas de **personalización**, en los que puedan plasmar su **visión creativa**.



Estado del proyecto

Actualmente la mecánica principal del **arreglo floral** está **totalmente desarrollada**, con facilidad para crear nuevas plantas una vez se dispone de todo el material gráfico para ellas. El **estilo artístico** también se encuentra **establecido** y ejecutado en diferentes **elementos visuales clave** como pueden ser las plantas y el cántaro roto de la segunda sección del juego. Además, todo el **guión** de la narrativa de la **primera parte** está **escrito** y revisado. El **siguiente paso** es realizar un **prototipo** en el que el **juego** pueda ser jugado de **principio a fin**.



marcosagudo13@gmail.com



+34 635 636 184

Visión parcial (30 medidas)

Autoevaluación

Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Audio 3D			X	
Duración de la notificación			X	
Efectos repetidos			X	
Eventos en cinemáticas			X	
Iconos representativos			X	
Modo copiloto			X	Se puede jugar con una sola mano y solo es necesario pulsar un botón a la vez si se tienen otras opciones de accesibilidad activadas
Notificaciones hápticas			X	El juego no será compatible con mando
Omitir mecánicas			X	El juego no presenta ni retos cognitivos ni de habilidad
Preajuste de accesibilidad visual		X		
Reducción de desenfoques (obligatorio)			X	
Reducción de temblores de cámara (obligatorio)			X	
Volúmenes	X			
Información con códigos de color (obligatorio)			X	
Lupa de pantalla		X		
Percepción de volumen de los objetos			X	
Personalización de colores		X		
Posicionamiento de la cámara			X	
Realización de acciones automáticas			X	
Tamaño de letra (obligatorio)	X			
Alto contraste (obligatorio)		X		
Auto apuntado			X	
Fijar objetivo			X	
Monturas, transportes y movimientos automáticos			X	
Personalización del HUD (obligatorio)			X	
Ayuda a la navegación			X	
Eventos de respuesta rápida (obligatorio)			X	
Puntería asistida			X	

Visión parcial (30 medidas)

Autoevaluación

Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Notificaciones sonoras (obligatorio)		X		
Texto predictivo			X	
Voz a texto (multijugador)			X	

Visión nula (29 medidas)

Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Audio 3D (obligatorio)			X	
Duración de la notificación			X	
Efectos repetidos			X	
Estamina			X	
Modo copiloto			X	
Notificaciones hápticas (obligatorio)			X	
Omitir mecánicas (obligatorio)			X	
Pausar mensajes verbalizados			X	
Preajuste de accesibilidad visual		X		
Repetir último mensaje		X		
Volúmenes (obligatorio)	X			
Anticaídas (obligatorio)			X	
Audiodescripción (obligatorio)		X		
Deshabilitar procesamiento gráfico		X		
Idioma	X			Español e inglés
Percepción de volumen de los objetos			X	
Posicionamiento de la cámara (obligatorio)			X	
Realización de acciones automáticas			X	
Recorrido simplificado			X	
Auto apuntado (obligatorio)			X	
Dificultad			X	

Visión nula (29 medidas)

Autoevaluación

Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Fijar objetivo (obligatorio)			X	
Lector de pantalla (obligatorio)		X		
Monturas, transportes y movimientos automáticos (obligatorio)			X	
Ayuda a la navegación (obligatorio)			X	
Puntería asistida (obligatorio)			X	
Notificaciones sonoras (obligatorio)		X		
Voz a texto (multijugador) (obligatorio)			X	
Texto a voz (multijugador) (obligatorio)			X	

Audición parcial (12 medidas)

Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Audio 3D			X	
Desactivar sonidos acúfenos		X		
Duración de la notificación			X	
Efectos repetidos			X	
Mezcla de sonido (obligatorio)	X			
Notificaciones hápticas			X	
Preajuste de accesibilidad auditiva	X			
Notificaciones visuales			X	
Subtítulos (obligatorio)	X			
Intérprete de lengua de signos			X	El juego no presenta voces
Volúmenes	X			
Voz a texto (multijugador)			X	

Audición nula (9 medidas)

Autoevaluación

Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Duración de la notificación			X	
Efectos repetidos			X	
Notificaciones hápticas (obligatorio)			X	
Preajuste de accesibilidad auditiva	X			
Notificaciones visuales (obligatorio)			X	
Subtítulos (obligatorio)	X			
Texto predictivo			X	
Intérprete de lengua de signos			X	
Voz a texto (multijugador) (obligatorio)			X	

Dificultad moderada para la manipulación o fuerza (21 medidas)

Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Dirección con cruceta			X	El juego no será compatible con mando
Efectos repetidos			X	
Estamina			X	
Intercambio de joysticks			X	El juego no será compatible con mando
Modificadores (obligatorio)	X			Se podrán susituir todos los inputs de mantener presionado por solamente presionar y viceversa
Modo copiloto			X	
Preajuste de accesibilidad física o motriz	X			
Sensibilidad de movimiento y de la cámara			X	
Anticaídas			X	

Dificultad moderada para la manipulación o fuerza (21 medidas)



Autoevaluación

Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Atajos			X	
Personalización de controles		X		
Posicionamiento de la cámara			X	
Realización de acciones automáticas			X	
Sensibilidad al apuntar			X	
Auto apuntado			X	
Dificultad			X	
Fijar objetivo			X	
Monturas, transportes y movimientos automáticos			X	
Eventos de respuesta rápida			X	
Puntería asistida (obligatorio)			X	
Texto predictivo			X	

Dificultad severa para la manipulación o fuerza (21 medidas)



Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Efectos repetidos			X	
Estamina (obligatorio)			X	
Intercambio de joysticks			X	
Modificadores (obligatorio)	X			
Modo copiloto (obligatorio)			X	
Preajuste de accesibilidad física o motriz	X			

Dificultad severa para la manipulación o fuerza (21 medidas)**Autoevaluación**

Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Sensibilidad de movimiento y de la cámara (obligatorio)			X	
Anticaídas (obligatorio)			X	
Atajos (obligatorio)			X	
Personalización de controles (obligatorio)		X		
Posicionamiento de la cámara (obligatorio)			X	
Realización de acciones automáticas (obligatorio)			X	
Recorrido simplificado (obligatorio)			X	
Sensibilidad al apuntar (obligatorio)			X	
Auto apuntado (obligatorio)			X	
Dificultad (obligatorio)			X	
Fijar objetivo (obligatorio)			X	
Monturas, transportes y movimientos automáticos (obligatorio)			X	
Eventos de respuesta rápida (obligatorio)			X	
Puntería asistida (obligatorio)			X	
Texto predictivo			X	

Dificultad para la comprensión (20 medidas)

Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Avisos de traducción			X	
Efectos repetidos			X	

Dificultad para la comprensión (20 medidas)

Autoevaluación

Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Estamina			X	
Iconos representativos			X	
Marcador de acción	X			Todos los objetos interactivables presentan un outline al pasar por encima el ratón
Modo copiloto			X	
Omitir mecánicas (obligatorio)			X	
Recordatorios contextuales (obligatorio)		X		
Tipografía alternativa de fácil lectura	X			
Atajos			X	
Idioma (obligatorio)	X			
Percepción de volumen de los objetos			X	
Recorrido simplificado (obligatorio)			X	
Tutoriales (obligatorio)	X			
Alto contraste		X		
Fijar objetivo			X	
Monturas, transportes y movimientos automáticos			X	
Ayuda a la navegación (obligatorio)			X	
Puntería asistida			X	
Texto predictivo			X	

Dificultad para ver colores (5 medidas)

Autoevaluación

Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Efectos repetidos			X	
Recordatorios contextuales		X		
Información con códigos de color (obligatorio)			X	
Personalización de colores (obligatorio)		X		
Alto contraste		X		

Dificultad de habla (3 medidas)

Nombre medida	Cumple	No cumple	No aplica	Observaciones
Efectos repetidos			X	
Texto a voz (multijugador) (obligatorio)			X	
Sin dependencia de interacción por voz (obligatorio)	X			