Oddicey

por RGV



Biblia

narrativa

Índice

[Sinopsis 4](#_Toc462652807)

[Personajes 5](#_Toc462652808)

[Personajes jugables 5](#_Toc462652809)

[Oddie 5](#_Toc462652810)

[El cubo de Rubik 5](#_Toc462652811)

[El bebé dado 5](#_Toc462652812)

[Personajes no jugables 5](#_Toc462652813)

[Cubilete furioso 6](#_Toc462652814)

[Cubilete empachado 6](#_Toc462652815)

[Cubilete llorón 6](#_Toc462652816)

[Mago de Odd 6](#_Toc462652817)

[Ubicación 7](#_Toc462652818)

[Fábrica de dados 7](#_Toc462652819)

[Campos de tapete 7](#_Toc462652820)

[Palacio del *Mago de Odd* 7](#_Toc462652821)

[Otros elementos narrativos 8](#_Toc462652822)

[Objetos 8](#_Toc462652823)

[Antagonistas 8](#_Toc462652824)

[Historia e idiosincrasia 8](#_Toc462652825)

[Detalles potenciadores de la narrativa 9](#_Toc462652826)

[Nombres y títulos 9](#_Toc462652827)

[Fondos 9](#_Toc462652828)

[Provecho del *Scroll Parallax* 9](#_Toc462652829)

[Elementos animados fuera de la jugabilidad 9](#_Toc462652830)

Sinopsis

En la fábrica de dados, cada minuto es como el anterior. Sin embargo, por un suceso verdaderamente extraño, un dado cae de la cadena de montaje. Rueda y rebota y cae entre los engranajes y los ensambladores de la fábrica, hasta que golpea contra el suelo. Entonces despierta y toma consciencia de sí mismo. Contempla la fábrica que ruge a su alrededor, con cadenas y mecanismos gigantescos. Y, algo más lejos, ve cómo son creados todos esos dados estupendos: dados de doce caras, de veinte… poliedros tremendos, mucho mejores que él.

El dado no acepta ser un limitado cubo de seis caras. Quiere formar parte de esos prodigios de lo aleatorio. Irá hasta las tierras del *Mago de Odd* para que haga realidad su deseo.

En su camino, el dado tendrá que valerse de sus pocas habilidades probabilísticas para avanzar y evitar peligros como los cubiletes.

Personajes

*Oddie*, el dado, es el único protagonista como tal del juego y por tanto el personaje que el jugador controla durante la mayoría del tiempo. No obstante, según el juego avanza se revelan otros personajes amistosos que, directa o indirectamente, entran al control del jugador, proporcionando nuevas mecánicas y sinergias.

# Personajes jugables

## Oddie

El juego de palabras del nombre será la tónica habitual. Une los términos “odd” (extraño, singular, impar, improbable) y “die” (dado, en singular. Por contraposición de “dice”, que, pese a ser plural, suele usarse equivocadamente como singular también).

Protagonista del juego. Es un dado errante, que cayó de la cinta de montaje por un extrañísimo despiste de la máquina que lo ensamblaba. Debido a la agitación de la caída, despertó y fue consciente, y ahora tiene sueños ambiciosos. Quiere convertirse en un dado más casuístico, algo mucho más rico hablando en términos de la probabilidad. Para hacerlo, está convencido de cruzar el mundo de las *Tierras de Odd* hasta llegar al palacio del *Mago de Odd*, que le cumplirá su deseo.

## El cubo de Rubik

El primer encuentro entre *Oddie* y *el cubo de Rubik* no es demasiado amistoso, pero tras el malentendido consiguen unir lazos (hablando mecánicamente, *el cubo* es conocido como un jefe al que hay que vencer). *Oddie* habla al *cubo* acerca de su propio deseo y su odisea hacia el palacio. Atribulado, *el cubo* recuerda su propio deseo: está cansado de desarmarse, lo cual le marea mucho, y no ser un cubo cromáticamente armónico para siempre. Él quiere dejar de ser un cubo hecho de cubos más pequeños. Sólo quiere ser un cubo de seis caras coloreadas, que no puedan mezclarse. La vitalidad y perseverancia de *Oddie* le motivan a acompañarlo para intentar personarse frente al *Mago de Odd* y pedirle su deseo.

## El bebé dado

*Oddie* salva un pequeño dado de las fauces de una manada de cubiletes. Él es asustadizo y está indefenso. Debió de nacer gracias a un suceso de ensamblaje tan extraño como el que dio vida a *Oddie,* ya que sus caras se quedaron sin pintar y es un simple cubo blanco. *Oddie* intenta animar al dadito hablándole de su sueño y el bebé dado le responde que él solamente quiere ser un dado normal, como lo es *Oddie.* Este se propone proteger al bebé dado y llevarlo con él hasta encontrar forma de pintarle los números que le hagan feliz.

# Personajes no jugables

Son generalmente enemigos al uso. No conocemos mucho acerca de su historia ni motivaciones, sino que solamente están ahí para ofrecer desafíos y nuevas mecánicas. Son en su mayoría miembros genéricos de especies, en lugar de especímenes individuales. Encontramos clones de ellos una y otra vez a lo largo del avance de los niveles.

## Cubilete furioso

Este cubilete está muy enfadado porque está hambriento. Está buscando dados que comerse.

## Cubilete empachado

Una indigestión ha dejado a este cubilete vomitando violentamente dados en todas direcciones. Debió encontrar una recua de dados y fue demasiado voraz.

## Cubilete llorón

Al ser el más pusilánime de la manada, este cubilete siempre se queda sin alimento cuando el resto se reparte las presas. Está muy triste por ello y ha perdido la cordura: corre lejos de su manada, aislado, llorando mientras tanto y arrasando con todo lo que se encuentra a su paso.

## Mago de Odd

Reina las *Tierras de Odd.* Concede deseos a las personas, pero no siempre: es más probable que conceda un deseo cuanta peor suerte haya tenido en su vida quien se lo pide. Resulta tener la apariencia de una carta de la baraja: el joker.

Ubicación

El juego se localiza en las *Tierras de Odd*, un lugar regido por las leyes de lo probabilístico y azaroso.

## Fábrica de dados

Este lugar es una industria donde todos los dados del mundo son creados. Los dados forman parte del mundo de *Odd* con dos facetas diferentes: como entes inertes y como animales. Algunos cumplen la función de ser objetos inanimados y otros por el contrario son dotados de vida instintiva. Pero ningún dado tiene en las *Tierras de Odd* un papel consciente. Para evitar esto, las máquinas que los ensamblan tienen que asegurarse de que la fabricación de los dados es correcta desde su creación hasta su exportación como objetos o animales. Afortunadamente, que estas máquinas fallen es algo tremendamente improbable (en las *Tierras de Odd* nadie habla acerca de lo “imposible”).

## Campos de tapete

La fábrica de dados descansa sobre un inmenso prado verde. Este es el hábitat natural de los dados animales. Los campos de tapete sirven a los dados para pastar y hacer su vida. Pero también es el hogar de sus principales depredadores: los cubiletes. Los campos de tapete están llenos de estas criaturas, que se alimentan de dados.

## Palacio del *Mago de Odd*

Se ubica en el centro del reino. Las *Tierra de Odd* se extienden radialmente desde aquí. Tiene la apariencia de una monumental ruleta. Como una ruleta al uso, en su exterior tiene un foso en forma de circunferencia. Allí hay un guardián, una bola blanca gigante, que vigila los alrededores girando sin parar.

Otros elementos narrativos

## Objetos

Posible uso de coleccionables esparcidos por los niveles, como es usual en el género. Deben estar ocultos en atajos, caminos alternativos o lugares aparentemente inalcanzables. Cualquier elemento relacionado con el tema principal es susceptible de servir como serie de coleccionables: una baraja de cartas, fichas, etc.

## Antagonistas

No puede hablarse de un antagonista como tal en la narrativa. Los enemigos no son más que eso y *Oddie* avanza en pos de conseguir su deseo, sin que nadie concreto se lo quiera impedir, aunque pueda encontrarse con jefes. Se hablaría más acertadamente de antagonistas a nivel de jugabilidad que narrativos.

## Historia e idiosincrasia

No se incide en ello más allá de contextualizar al jugador y darle una meta plausible, no vacía. De hecho, la mayoría de los juegos del género apenas usan narrativa.

Detalles potenciadores de la narrativa

# Nombres y títulos

Como se desprende de lo explicado hasta aquí, *Oddicey* busca perennemente la crasis y el calambur en los nombres y las referencias a *El maravilloso Mago de Oz.* Se usarán también guiños a otras obras del mismo corte, como *Alicia en el País de las Maravillas*, *Mary Poppins*, etc.

El propio título “Oddicey” es un juego de palabras intrincado que pone de manifiesto el interés general, mezclando varios términos: “Odd”, usado como eje central de los juegos, haciendo referencia a su significado de «extraño», «improbable»; “dice”, «dados»; “Odyssey”, «aventura».

# Fondos

## Provecho del *Scroll Parallax*

Esta técnica, consistente en poblar el fondo de la escena de varias capas que se desplazan a diferente velocidad, es uno de los atributos más reconocibles de los plataformas en dos dimensiones. Aunque nació como un recurso técnico, con el tiempo ha terminado por aprovecharse narrativamente (*BADLAND* es un ejemplo entre muchos).

La intención con *Oddicey* es que los fondos aporten más robustez a la ubicación. Por ejemplo, en los primeros compases de la historia, cuando *Oddie* sale de la fábrica de ensamblaje ya decidido, al fondo de los campos de tapete se adivina el palacio del *Mago de Odd,* que es su objetivo.



## Elementos animados fuera de la jugabilidad

Siguiendo con lo anterior, capas del fondo pueden estar pobladas de elementos en movimiento. *Chicky Duo* hacía esto a través de molinos o ganado. En este caso se podrían presentar dados animales, que siendo dados al uso, estarían animificados como vacas: los números tendrían forma de mancha de vaca, estarían pastando, huirían al paso de cubiletes o tendrían hocico y boca rumiando pasto.

