

Descripción

Steppgedon es un juego sobre un gigante que vive en una isla con una sociedad que lo acepta y le deja vivir con ellos en paz. Es por ello, que tareas tan cotidianas como ir a hacer la compra se convierten en un suplicio, ya que debes ir con cuidado de no aplastar a la población para no hacerlos enfadar y que te echen de la ciudad.

Historia

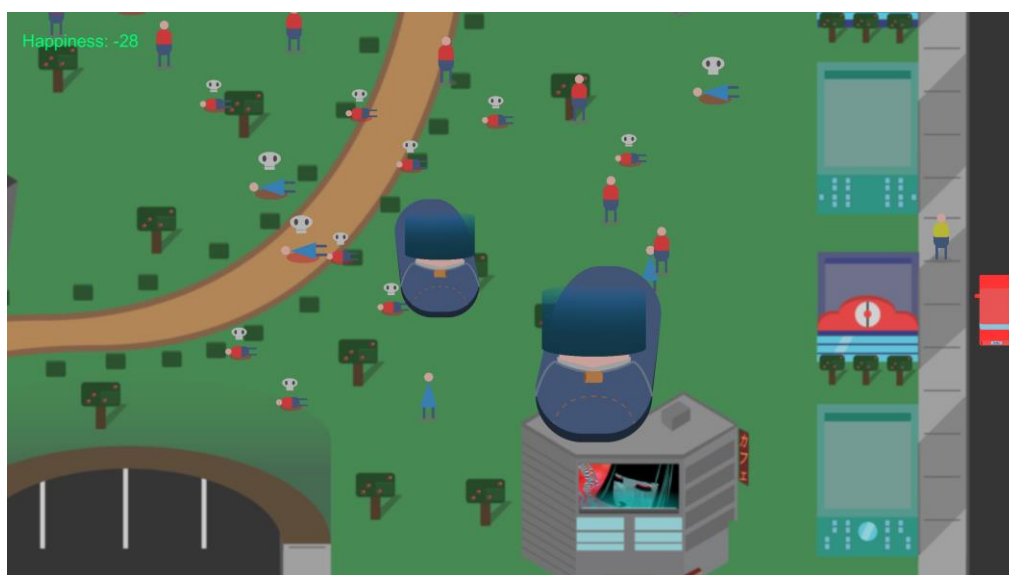
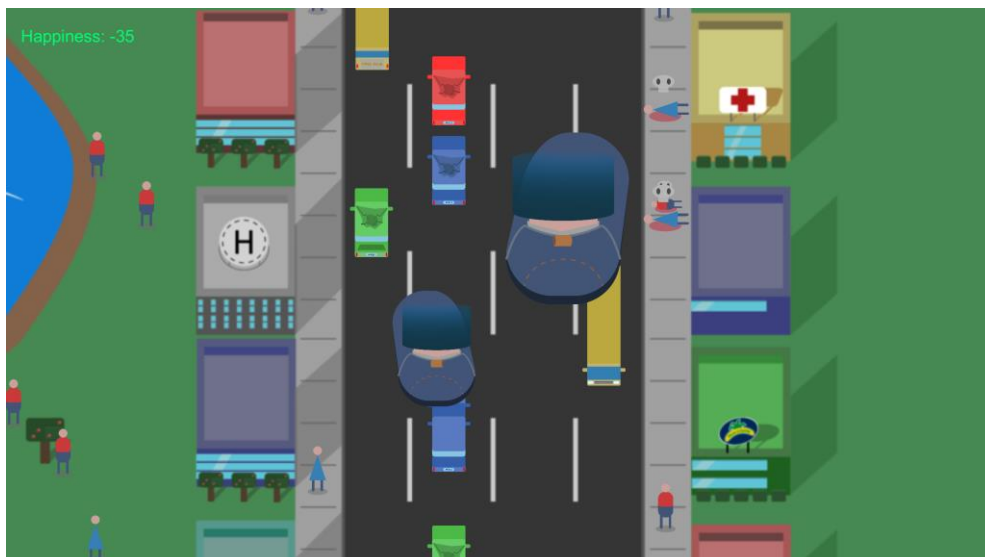
Este juego nace en la Ludum Dare Gran Canaria, en la 38ª edición de la Ludum Dare internacional, bajo el tema *“A Small World”* o *“Un mundo pequeño”*. La idea surge pensando en una alternativa a la que supusimos que sería la opción más usada de hacer un juego donde se viera un mundo pequeño. Cambiamos el punto de vista y decidimos que sería nuestro mundo el que nos quedaría pequeño. Otro punto que nos influenció fue el hecho de querer encontrar una mecánica más original, intentando que fuera sencilla y divertida.

Features

- Puedes jugar solo o acompañado, controlando cada jugador un pie (risas aseguradas jugando acompañado).
- Descubre los distintos easter egg's desplegados por el mapa (todo muy canario).
- Ten cuidado con donde pisas, ¡puedes destruir casi cualquier cosa!
- Si la felicidad llega a -100, ¡la población te echará de la ciudad!

Screenshots





Links

Descarga del juego: <https://barbaarian.itch.io/stepggedon>

Página del juego en Ludum Dare: [https://ldjam.com/events/ludum-dare/38/\\$25532](https://ldjam.com/events/ludum-dare/38/$25532)

Equipo

José Arián Rosales González: *Game Designer y Programador.*

Miguel Ángel Berciano: *Programador.*

César Andrés Ruiz López: *Artista y diseñador gráfico.*

Rosa Guedes: *Compositora y SFX.*

Contacto y redes sociales

José Arián Rosales González: j.arian.rosales@gmail.com / @ArianRosales

Miguel Ángel Berciano: kaino.miguibr@gmail.com /

César Andrés Ruiz López: csrru7@gmail.com /

Rosa Guedes: