

[Título del documento]

[Subtítulo del documento]

[Nombre del autor]

[NOMBRE DE LA EMPRESA] [Dirección de la compañía]

Contenido

GAME CONCEPT	4
Introducción	4
Descripcion	4
Factores clave	4
Jugabilidad:.....	4
Obtención de métricas:	4
Historia:	4
ESTILO VISUAL	4
PROPOSITO Y PUBLICO OBJETIVO	4
CORE GAME PLAY	5
GAME FLOW	5
PERSONAJES	6
ENEMIGOS.....	6
Jefes.....	7
Azafrán, bestia arquitecta	8
Jengibre, Mártir pecador.....	9
Único portador de GaLi, Cilantro.....	9
Perejil, Tristes Ecos	10
OBJETOS	11
Historia	11
Guion	13
Pletorat.....	13
Fábrica	13
Fábrica 2	14
Mina profunda.....	15
Cueva con Ajo.....	15

Yers	16
Fábrica	16
Mina profunda.....	16
Ajo	16
Cueva.....	16
Cueva con Pletorat	17
Café.....	18
Afueras del pueblo	18
Cueva caliente	18
Té.....	19
Cueva	19
Cima.....	19
Panda.....	20
Pueblo	20
Primer jefe derrotado.....	20
Segundo jefe derrotado.....	20
Jengibre	21
Pueblo	21
Cúrcuma derrotada	22
Azafrán derrotado	22
Dos jefes derrotados	22
Perejil.....	22
Su cueva.....	22
Al salvarte.....	23
Los dos jefes derrotados.....	23
El Parque.....	23
Volver a hablar	24
Diseño de Personajes	24
Zonas	27

Tutorial	27
Bosque.....	27
Pueblo	28
Cueva.....	28
Cima de la montaña	29
Cueva caliente	29
Mina profunda.....	29
Interfaces.....	30

GAME CONCEPT

Introducción

T.U.R:r es un metroidvania de scroll lateral en 2D ambientado en un mundo futurístico poblado únicamente por robots. El protagonista, un robot de guerra, despierta en una fábrica siglos después del fin del conflicto.

Descripcion

En T.U.R:r, el jugador no tiene un objetivo claro ni conoce la historia de este mundo, depende de el mismo el tener un cometido y desvelar la verdad. Varios personajes podrán dar apoyo, pero las consecuencias de sus acciones están por descubrirse.

Factores clave

Jugabilidad:

T.U.R:r ofrece un nuevo giro a los metroidvania clásicos centrando su jugabilidad en el uso de un gancho y su interacción con enemigos y objetos del entorno.

Obtención de métricas:

Gracias al sistema del gancho, los niveles pasan a ser zonas a pequeños niveles en los que poder medir el pensamiento computacional, principalmente la abstracción y el pensamiento algorítmico.

Historia:

La historia se irá desvelando en función del interés del jugador, basándose mucho en la ambientación y los diálogos con distintos personajes a medida que se avanza en sus propias misiones.

ESTILO VISUAL

T.U.R:r tendrá un estilo artístico oscuro o misterioso, utilizando el pixel art para dar un toque mecánico a los seres del mundo. Los personajes y enemigos serán diferentes entre sí, teniendo una estética surrealista.

PROPOSITO Y PUBLICO OBJETIVO

T.U.R:r está enfocado a jóvenes, de forma que, mediante el cálculo del tiempo de obtención de varios objetos coleccionables y la superación de varias zonas, se obtengan métricas sobre el pensamiento computacional.

CORE GAME PLAY

El juego se basa en el uso de el gancho y la interacción con el entorno, desbloqueando nuevas habilidades a lo largo de la aventura.

El jugabilidad de T.U.R:r se basa en los juegos metroidvania como “Hollow Knight”, separándose de estos al no tener un combate tradicional, usando el gancho y los enemigos como ataques después de engancharlos y contraatacarlos correctamente. Existen tres tipos de enemigos y elementos del escenario en función de su peso: Los Ligeros se verán atraídos al jugador y podrán ser lanzados, los Pesados no se inmutarán y será el jugador vaya contra el enemigo para luego redirigir su trayectoria, los Medianos y el jugador se encontrarán en el medio, lugar en el que se podrá decidir a donde ir.

El gancho no es la única forma de movilidad que ofrece T.U.R:r, durante la aventura se desbloqueará el doble salto y un deslizamiento, que será tanto aéreo como terrestre, esto le da profundidad a las distintas pantallas/puzzle e incluso a los combates con los jefes.

A medida que se avanza y explora el mundo, se irán revelando zonas nuevas llenas de historia oculta en sus edificios, murales y conversaciones con los distintos habitantes o aventureros. De esta forma se pretende que el jugador tenga interés creciente en los acontecimientos pasados y así un gran nivel de inmersión.

En distintas zonas de los mapas, habrá farolas, en las que el jugador podrá ponerse a cargar y así recuperar sus vidas perdidas. El número máximo de estas vidas, 3 en el inicio, se podrá aumentar mediante aleaciones, consiguiendo 4 y dándoselo a unos personajes concretos.

La vida perdida también se podrá recuperar en combate, contraatacar enemigos y acabar con ellos generará electricidad estática, al llenarse un medidor, se recuperará un punto de vida. También ciertos objetos, conseguidos en aventuras secundarias, ayudarán a esta recuperación.

GAME FLOW

Solo el tutorial será una sección lineal, el resto del orden de la aventura la decidirá el jugador, teniendo una pequeña ayuda de parte de los NPCs, que recomendarán posibles rutas y primeros objetivos.

Todas las áreas tendrán pequeñas zonas bloqueadas que requerirán las habilidades de doble salto y/o el deslizamiento, así como zonas completamente opcionales para obtener coleccionables o seguir aventuras secundarias. Las áreas tendrán un emocionante jefe final que resultará un desafío para el jugador.

La dificultad de las zonas dependerá de la complejidad de los “puzles”, siendo más largos y complejos a medida que se avance por las zonas. En el tutorial se enseñarán los movimientos básicos y la mecánica del gancho y contraataque. Una vez se llegue a pueblo, situado en el centro del mapa, se podrán elegir 4 rutas, dos superiores y dos inferiores. En la zona inferior izquierda se desbloqueará el desplazamiento, mientras que en la superior derecha el doble salto. Las otras dos zonas servirán como extras, teniendo coleccionables y objetos necesario para las aventuras de algunos NPCs.

PERSONAJES

Replica: El personaje principal, tendría que haber sido ensamblado en una guerra pasada, pero despierta ahora sin ninguna función ni objetivo. No obstante, un androide de guerra siempre puede ser útil.

Plétorat: Doctor en historia antigua, mientras investigaba en la vieja fábrica puso en marcha la maquinaria que ensambló al personaje principal. Nadie sabe de donde proviene este rechoncho doctor, pero su modelo parece ser más antiguo que la historia que estudia.

Yers: Autoproclamada ayudante de Plétorat, vino al continente por pasión sobre la guerra que transformó la zona en lo que es hoy. Tiene una tecnología muy avanzada que puede ser útil en varias ocasiones.

Jengibre: alcalde del pequeño pueblo de Derbit, situado en la mitad de una desolada ciudad, es demasiado anciano como para poder salir de su despacho, pero siempre ofrece su conocimiento a quien le pregunta.

Perejil: Afable proyección situada encima de un lago subterráneo, pasa el tiempo haciendo trueques con la gente que se pasa a visitarlo.

El parque: esta nueva forma de vida colectiva surge después de la desolación, los androides se unieron a las plantas y ahora actúan todos como un único organismo.

Panda, el panda del pan: ni comprende ni quiere comprender que pasa, pero puede ser un buen amigo en tiempos perversos, si se le compra con pan primero.

Té y Café: Androides de guerra como el personaje principal. Desertaron la guerra y se fueron al desierto. Tras una tormenta se separaron y acabaron en este continente, intentan reencontrarse.

Ajo: Flautista rodeado de misterio, por elección propia. Disfruta cantando viejas historias según él verídicas, por esto no tiene la mejor relación con Plétorat.

ENEMIGOS

Todos los enemigos de una misma categoría de peso tienen las mismas características, independientemente de color o rango de ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia).

Peso	Vida base	Daño base	Daño base al lanzarse	Atracción/repulsión del enemigo	Atracción/repulsión del jugador
Ligero	1	1	1	100%	0%
Mediano	2	2	2	50%	50%
Pesado	3	3	-	0%	100%

Nombre	Peso	Medio	Ataque	Comportamiento
Cangrejo	Ligero	Terrestre	Cuerpo a cuerpo, físico	Deambula
Tetera	Ligero	Volador	Distancia, energía	Persigue
Pipes	Mediano	terrestre	Cuerpo a cuerpo, físico	Deambula y sigue
Canon	Mediano	Terrestre	Distancia, físico	Deambula y sigue
Maceta	Mediano	Volador	Distancia, físico	Persigue
Flor	Grande	Terrestre	Cuerpo a cuerpo, físico	Deambula o es estático

Se opta por dejarlo como posible expansión o como un modo de juego nuevo que aumente la dificultad

Los enemigos pueden tener un total de 4 colores:

Color	Característica	Fuerte contra (+1 al daño al lanzarse)
Gris	Tiene las características base	Nada
Rojo	+1 al daño base	Verde
Verde	+1 a la vida base	Azul
Azul	+50 a la repulsión del enemigo	Rojo

Los enemigos a distancia pueden lanzar ataques físicos (agarrables y contraatacables) o de energía (tienen que esquivarse) independientemente del color

Los enemigos cuerpo a cuerpo pueden tener escudos (lo que hace que no se les pueda agarrar) independientemente del color

Jefes

Cúrcuma, los ojos de ónice.

Peso: Mediano

Puntos de vida: 15

Daño por contacto: 1

Daño de proyectiles (cuervos): 1

Nombre	Peso	Medio	Ataque	Comportamiento
Cuervo negro	Ligero	Volador	Cuerpo a cuerpo, físico	Persigue
Cuervo amarillo	Ligero	Volador	Cuerpo a cuerpo, energía	Persigue
Cuervo marrón	Ligero	Volador	Cuerpo a cuerpo, físico	Deambula
Cuervo blanco	Ligero	Volador	Cuerpo a cuerpo, físico	Deambula a gran velocidad
Endoesqueleto	No tiene	Terrestre	Cuerpo a cuerpo, físico	Persigue

Cúrcuma se encuentra en lo alto de la montaña, toma la forma de un vestido blanco, durante la guerra fue el jefe de inteligencia, enviando sus pájaros y animales pardos para vigilar a sus enemigos. Ahora, corrupto, difunde temores y palabras de mal augurio.

Durante la zona que le precede, el jugador tendrá que matar a un total de 5 cuervos que se encuentran tras complicados puzzles para poder abrir la puerta que lleva hasta la cima.

Su combate tendrá dos fases, pasando a la segunda al 50% de la vida (7).

Primera fase:

Cúrcuma flotará por el escenario, invocando cuervos (enemigos ligeros) de los 4 posibles colores y rotando su propio color. En ocasiones enviará cuervos de energía que al tocar al jugador invertirán sus controles.

Segunda fase:

Endoesqueleto de Cúrcuma

Peso: Objeto no agarrable

Puntos de vida: Infinito

Daño por contacto: 1

Un endoesqueleto caerá del vestido, atacando al jugador a nivel del suelo, siendo inmortal y no se puede enganchar, de forma que la dificultad radicará en evitar los ataques de terrestres de esta nueva amenaza y de Cúrcuma, que tendrá menos cadencia en los ataques.

Azafrán, bestia arquitecta

Peso: Pesado

Puntos de vida: 10

Daño por contacto: 1

Daño de proyectiles: 2

Azafrán se encuentra oculto en lo profundo de una mina, arrastrándose por el suelo al solo quedar su enorme torso superior. Antiguo creador de fuertes y ahora loco sin remedio. Se metió bajo tierra tratando de crear todo el planeta en una gran fortaleza, generando terribles terremotos a su paso.

Su combate tendrá dos fases, pasando a la segunda al acabar su vida.

Primera fase:

Azafrán intentará placar al jugador, generando escombros (agarrables) al chocar con las paredes y tomando breves descansos en los que será vulnerable. En ocasiones excavará para meterse bajo tierra y reaparecer en techo o suelo para lanzar proyectiles al jugador, que tendrá que agarrar para lanzárselos de vuelta.

Segunda fase:

Azafrán se convertirá en un objeto inmortal, empezará a excavar hacia el lado derecho generando terremotos que hagan que el lado izquierdo empiece a colapsar, de forma que el jugador tendrá que perseguirle evitando proyectiles y escombros por el camino. El combate terminará cuando Azafrán excave de más y termine cayendo a un lago de lava. El jugador no morirá pues una mano gigante controlada por Perejil le salvará, llevándolo a su cueva.

Jengibre, Mártir pecador

Peso: Ligero

Puntos de vida: 10

Daño por contacto: 2

Daño de proyectiles: 2

Jengibre mostrará su verdadera y corrupta apariencia, así como su poder. La sala variará a la voluntad del alcalde, protegiéndose del jugador con escombros que requerirán varios golpes para destruirse, mientras, atacará con proyectiles de energía al jugador

Único portador de GaLi, Cilantro

Peso: Mediano

Puntos de vida: 20

Daño por contacto: 3

Daño de proyectiles: 2

Cilantro solo aparecerá automáticamente tras vencer a Jengibre y solo si se cumplen ciertos requisitos. Con forma de mujer atacará grácilmente al jugador.

Contará con 4 fases, pasando a cada una de ellas cada 25%

Primera fase:

Cilantro atacará con una espada al jugador, pudiendo agarrar al jugador con un gancho de energía. Podrá generar capullos que al florecer hagan volar pétalos agarrables que al tocar el suelo hagan una pequeña explosión.

Segunda Fase:

Se le añadirá a su set de movimientos un desplazamiento que deje tras de si corrientes de aire que empujarán al jugador, pero no harán daño. Además, tendrá un doble salto que generará unos lentos proyectiles que perseguirán al jugador.

Tercera fase:

Ahora podrá desplazarse dos veces seguidas y, tras realizar un doble salto podrá caer contra el suelo provocando una onda expansiva.

Cuarta fase:

Provocará la caída del suelo a excepción de dos plataformas, Cilantro tendrá la capacidad de volar a voluntad.

Perejil, Tristes Ecos

Peso: No se puede agarrar

Puntos de vida: 20

Daño por contacto: 4

Del fondo de la pared saldrá una cabeza gigante, grandes saldrán del lago para agarrar al jugador y enviarlo a lo alto de la montaña, junto con su gigantesco cuerpo. En lo alto, agarrado al borde con sus dientes, atacará al jugador con sus brazos, mientras que pequeños y rápidos hologramas intentarán agarrar al jugador. Hologramas dorados aparecerán para traer grandes monedas que el jugador podrá agarrar.

Nombre	Peso	Medio	Ataque	Comportamiento
Brazo derecho	No tiene	Volador	Cuerpo a cuerpo, físico	Golpe cercano y golpe cercano (vertical)
Brazo izquierdo	No tiene	Volador	Cuerpo a cuerpo, físico	Barrido (Horizontal)
Hologramas	No tiene	Volador	Cuerpo a cuerpo,	Perseguir

morados			energía (daño 1)	
Hologramas dorados	Ligero (La moneda)	Volador	Físico (no daña al jugador)	Perseguir y quedarse cerca

OBJETOS

Se opta por dejarlo como posible expansión, de forma que se aumenten los diálogos e interacciones de personajes

Como en distintos metroidvanias, se ha decidido meter objetos coleccionables. No obstante, en vez de conseguir muchos de un mismo tipo que sirvan para conseguir una recompensa final, se decidió poner distintos coleccionables que tengan relación directa con los NPCs, de forma que cada vez que tras darles una cierta cantidad de objetos tendrán más opciones de diálogo e irán cambiando de sitio para continuar así su propia aventura.

Objeto	Personajes
Libros	Plétorat o Yers (una vez avanzada la aventura)
Semillas	El parque
Trigo	El parque o Panda
Partituras	Ajo
Objetos brillantes	Perejil
Objetos antiguos	Perejil (Solo si es brillante) o Plétorat o Ajo
Aleación	Plétorat o Ajo

Objetos únicos	Personajes
Libro de partituras	Plétorat o Ajo
Pan	Panda
Ecos	Perejil o Ajo
Manuscrito incoherente	Plétorat, Ajo o Yers
Fotografía	Jengibre

Historia

En medio de una investigación en una vieja fábrica, el doctor Plétorat y Yers activan, por error, el sistema de ensamblaje, de forma que el personaje del jugador es creado. Plétorat se da cuenta rápidamente de su accidente y decide intentar ayudar a la desconcertada máquina. El doctor le cuenta en primer lugar sobre la guerra de GaLi contra los humanos, y como estos perecieron ahí, desde entonces, el modelo de robots que uso GaLi para ganar pareció tan efectivo que se empezaron a crear réplicas para todas las futuras guerras pues, sin un líder y enemigos, los robots empezaron a crear sus dinastías y guerras. Plétorat se encontraba en la fábrica para intentar averiguar a que guerra pertenecía. Yers, autoproclamado ayudante del doctor mostrará algunos de sus archivos al jugador, para que este sepa como moverse y actuar.

Siguiendo el consejo de Plétorat, la réplica avanzara hasta el pueblo de Debrit, en medio de una colapsada antigua ciudad. El alcalde, Jengibre, que rápidamente se da cuenta del potencial de un robot de guerra, le hace llamar. Ciertas máquinas, corruptas por la edad, están haciendo estragos. En lo alto de la montaña del norte, Cúrcuma, los ojos de ónice, corrompiendo y susurrando a la gente del pueblo. En la gruta más profunda, Azafrán, bestia arquitecta, provocando terremotos y haciendo que varios edificios de la vieja ciudad caigan. Jengibre cuentan como en antaño fueron grandes héroes que conocieron al mismo GaLi, y por eso, a pesar de su corrupción no se les dio caza. No obstante, cuando empezaron a ser un peligro, algunos intentaron acabar con ellos, cayendo en el intento. Desesperados, la gente del pueblo empezó a marchar a otras zonas. Jengibre pedirá a la réplica que acabe con ellos.

Antes de salir del pueblo se encontrará con un robot con forma de panda, que le pedirá pan o cualquier cosa que se le parezca. Las puertas de un parque permanecen cerradas.

Decidiendo ir primero a la montaña, la réplica avanzará por las antiguas ruinas de la ciudad hasta encontrándose con Té, sentado en una farola. Este robot, parecido a la réplica, le pregunta si ha conocido a un robot llamado Café, parecido a él, pero de mayor tamaño, y le cuenta como se separaron tras una gran tormenta de arena en un desierto no muy lejos al oeste.

Saliendo de la ciudad, atravesando bosques, llega a los pies de la montaña, subiendo, atraído por el sonido de una flauta, se encuentra con una cueva, y un gran mural en el centro de ella. Ajo, un bardo, deja de tocar para llamare la atención, le hace varias preguntas, pero sin dar tiempo para contestar, canta una historia sobre Cúrcuma y los viejos tiempos. En la canción se cuentas que es necesario acabar con 5 cuervos, para poder acceder a los aposentos de Cúrcuma. El protagonista acabará con ellos y con el viejo héroe también.

Comenzada la bajada, volviendo por la cueva, está Plétorat maldiciendo a quien fuese el que puso una hoguera en tan importante lugar, asegurando que se trata del vende humos de Ajo. Tras hablar con él, recomienda no pasar directamente por el pueblo, sino usar un atajo por el oeste, cruzando una tundra pantanosa que lleva a la entrada de una mina.

En la tundra, se encontrará con Café, que le preguntará sobre Té, y proseguirá su camino. En medio del viaje, una flor aparecerá, susurrando al jugador que se acerque al parque del pueblo, pues alguien le está esperando.

Continuando, se encontrará con una entrada en la tierra, por la que podrá bajar hasta encontrarse con en un azul lago subterráneo, una luz saldrá de la pared y proyectara a un pequeño ser, que dice llamarse Perejil. Tras contar su pasión por los objetos brillantes, ofrece un atajo al pueblo, por si la réplica estaba perdida. Una Gran manos sale del agua y saca a la máquina por un pozo, cerca del parque, que ahora tiene las puertas abiertas.

Al entrar se escucharán varias voces, pues todo el parque es uno, una inteligencia colectiva fusionada con las plantas. Tras ofrecer su conocimiento, reconociendo a Jengibre como un antiguo general que salvó la región, pedirá semillas, para poder aumentar el parque y traer paz a toda la región.

Bajando por el pozo de nuevo, y continuando por las cuevas, bajará hasta encontrarse con Plétorat peleándose con Ajo, ambos contarán sus versiones sobre las complejas estructuras que Azafrán,

bestia arquitecta, construyó en sus tiempos. Tras continuar el descenso, y duro combate contras Azafrán, Perejil le salvará en el último momento, preocupado por los terremotos que estaban teniendo lugar.

Por curiosidad sobre otras ruinas mencionadas por el historiador y el bardo, continuará el descenso, llegando al otro lado, hasta encontrar una ominosa puerta. Escuchando la voz de El Parque, por haberle ayudado con las semillas, le abre la puerta con sus raíces. Bajando por arcaicas zonas y enemigos de tiempos pasados, llega al final, a las orillas de un lago, iluminado por una luz perfectamente solar. Ajo entra poco después, serio, y cuenta como el continua infinitamente bajando a causa de cosas que solo puede entender que tiene que ver con la gravedad, moviendo el tiempo y la luz a su antojo. El bardo sacando una foto del bolsillo, se la da al jugador, en ella se ven a Perejil, Cúrcuma, Azafrán, Jengibre, Ajo y otra figura, felices. Ajo decide quedarse ahí abajo, diciendo que espera a alguien, diciéndole que puede preguntarle más a Plétorat si quiere más información.

Al subir, enseñarle la foto a Perejil hará que pierda la cabeza, y el jugador tenga que acabar con él.

Volviendo a el pueblo, en la entrada, Café y Té se encuentran juntos marchándose lejos del continente. En el ayuntamiento, Jengibre al ver la fotografía, se da cuenta de su error, admite haber perdido contra Cilantro, antes incluso de empezar la batalla. Pide disculpas al jugador, cierra la sala y empieza a atacar al jugador, pues, según él, ambos están contagiados. Al vencerle, una explosión de luz surge de su cadáver, Cilantro, dedicando unas palabras a sus viejos compañeros que una vez la encerraron, ofrece a el jugador tenerlo a su lado en un nuevo orden. Al negarse, la batalla empieza.

Finalizando con los dos contrincantes en el suelo, raíces agarran a el personaje principal, metiéndolo en la mente colectiva de El parque.

Guion

Pleorat

Fábrica

Oh, amigo mío, juraría que esta situación nuestra... Es mi culpa.

Me refiero a tu... Hum, hum... Precaria creación.

Lo digo sin ofender, amigo mío, pero has sido ensamblado con las piezas que sobran.

¿Quién me diría que esta vieja fábrica seguiría funcionando?

JOJOJO...

Soy Pleorat, historiador, y me temo que naciste... Tarde.

Eres un robot de guerra, una Réplica de una guerra pasada... Solo que ya no hay guerra...

GaLi ganó, matando a todos los humanos, y Cilantro perdió, Jengibre dio paz a la región... O al menos lo intentó... JOJOJO...

Eso sí, tus habilidades siempre pueden ser útiles, incluso hoy en día.

Hay un pueblo, no muy lejos de aquí, seguro que encuentras algo de trabajo... Honesto o no.

JOJOJO...

El instructor que debería entrenarte digamos que... Se encuentra por todo el lugar.

Así que deja que Yers, una “miga” mía (es un trozo de pan, JOJOJO...), te ayude. Está un poco más abajo, preparando las instalaciones.

Suerte, amigo mío.

¡OH...! Y si encuentras algún libro, no dudes en dármelo, puedo ofrecerte su conocimiento a cambio y algún que otro consejo de anciano... JOJOJO...

Volver a hablar

¿Cuántas Réplicas como tú habrán salido de estas mismas instalaciones? Por lo menos media, JOJOJO...

¿Te encuentras bien? ¿O es que tú también tienes pasión por la historia antigua?

Podría pasarme siglos hablando contigo y entonces.... Habría incluso más historia que estudiar, JOJOJO...

Venga, venga, qué sino no avanzas, amigo mío.

Fábrica 2

¿Qué cómo he llegado aquí? Por la puerta, claro está, JOJOJO...

Se sale por la fábrica saltando por ese agujero de ahí, pero no soy excesivamente fan de las alturas.

Malos recuerdos...

No te preocupes por mí, en cuanto recuerde como entré, podré salir...

Espero que Yers haya sido de ayuda.

Volver a hablar

¿Quién podría decirme que en tan poco tiempo se había avanzado tanto?

Nunca me habría esperado tantos sucesos postapocalípticos, JOJOJO.

Mina profunda

Oh, viejo amigo, que alegría que sigas respirando.

He encontrado esto, un IEEE, te vendrá mejor a ti que a mí, JOJOJO.

Antes estas cuevas no existían, las hizo todas Azafrán, en su afán de... Bueno, no sabría decirlo.

Solo sé que este fue un punto importante para la exportación de minerales cuando GaLi aún estaba entre nosotros.

Poco a poco, la decadencia fue llegando y bueno... Ahora es una sauna muy vieja... ¡JOJOJO!

Volver a hablar

Deberías tener cuidado con las estalactitas, estalagmitas y bueno, cualquier cosa puntiaguda en general. JOJOJO...

La integridad estructural de estas ruinas es cuestionable cuanto menos. ¿Quién diría que los continuos terremotos son malos? JOJOJO.

Yo... Como decirlo... No estuve por aquí cuando todo esto empezó y mira que soy viejo, JOJOJO.

Cueva con Ajo

Viejo amigo, no te fíes de este embustero.

Convirtiendo historia en canciones hiperbólicas para que, al paso de los años, nadie sepa si fueron reales o no.

Incluso inventándose sus propias mentiras solo para poder rimar.

Es una falta de respeto a todos los que nos han precedido e intentado guardar el conocimiento.

Creo que es el único ser que realmente me saca de mis casillas, y he vivido una larga vida.

Y me dice que yo no entiendo, como si no hubiese luchado en una guerra más grande que la que él pueda imaginar... Y algunas cosas han de ser recordadas como fueron realmente...

No cantadas en una estúpida parodia de la vida.

Volver a hablar

Lo siento, viejo amigo, por dejarte verme en este estado...

Si no me equivoco, es un amigo de esos héroes de antaño, y por eso pretende, no sé, limpiar su nombre o aumentar sus viejos logros, como si no hubiesen cometido mil y un crímenes.

No querer ver la verdad, es más pecado que la ignorancia.

Yers

Fábrica

Buenas, he conseguido reparar ciertas pruebas de estas instalaciones.

Puede que no las consigas pasar, pero eso lo iremos viendo a medida que avances.

Pletorat confía en ti, así que como discípula suya que soy, yo también.

Primero, espero que seas consciente de la acción reacción; si golpeas fuerte, te pegan fuerte.

Dependerá de la masa y de tus motores de arranque, pero si algo es ligero, lo lanzarás por los aires, si algo es pesado, saldrás despedido por los aires.

Ah, tienes un gancho... Para utilizarlo, pulsa [CLICK IZQUIERDO DEL MOUSE] para lanzarlo hacia la dirección indicada por tu interfaz de visión (esa bolita blanca que persigue al cursor). Al agarrar algo, recuerda que tienes que volver a pulsar [CLICK IZQUIERDO DEL MOUSE] para que funcione correctamente la reacción, si fallas, te golpearán.

Te estaré observando, buena suerte.

Mina profunda

El doctor cree que este sitio es importante, no sé bien por qué, pero no tengo razones para dudar.

Verás, yo soy una réplica, como tú. Una versión muy distinta sí, pero yo he conocido la guerra.

No quiero volver a ella. Pletorat me enseñó otra forma de vida, una salida.

Sin saber siquiera mi pasado, simplemente me dejó unirme a él.

Y ya que él no puede bajar hasta aquí con facilidad, estoy yo para ver qué datos puedo conseguir.

Volver a hablar

Yo tampoco sé mucho del doctor, sé que participó en las guerras orbitales.

Esas guerras y sus juegos con la gravedad... Entiendo que no quiera hablar de ello.

Dependiendo de la fluctuación, todo cuanto conocía Pletorat probablemente ya haya sido borrado por la erosión del tiempo.

Ajo

Cueva

Oh, dioses, ¿quién eres tú? Me asustaste saliendo de la nada.

Humhuhum...

Eres raro...

Ah, ya veo... Una réplica. Tu cabeza me engañó.

¿No vendrás de incógnito? Jeje...

Soy Ajo, ¡el mejor músico de toda la Cuaderna Este!

Solo que, últimamente me estoy quedando sin ideas...

Si encuentras libros o partituras, dámelas y te daré recompensas, jugosas recompensas.

Aunque dudo que llegues a encontrar alguno, la verdad...

Toma esta máquina de estados, como muestra de mi buena fe.

Volver a hablar

“Adiós les decimos al hogar y a la sala, lejos, por el bosque y la montaña alta...”

“En todos los bosques y primaveras, hay un verde distinto...”

Son canciones antiguas y antiguas canciones, humhuhum...

Conozco muchas canciones, pero me las guardo para algún futuro espectáculo.

Cueva con Pletorat

¡OH! Anciano, nadie va a querer escuchar la historia si es aburrida y se perderá como tú en tus libros. No intentar amenizarlo si es un verdadero crimen contra la humanidad.

En la música hay recuerdo y pasión, cosas que incluso en guerra prevalecen, aunque tú no hayas visto una guerra en tu vida.

Ya hemos tenido estas conversaciones antes, no juzgues mi apariencia para quitar importancia a mis palabras.

Volver a hablar

Otra vez asustándome, ya van varias, estoy demasiado concentrado en ese carcamal que incluso mi flauta desafinaría con su recuerdo.

Ja, como si su pedantería me fuese a silenciar.

No me enfrenté en la guerra junto a los grandes héroes como para que este venga y me diga sandeces sin el más mínimo sentido.

Café

Afuera del pueblo

Mira por dónde, una réplica, como yo.

Con una cabeza rara eso sí, pero réplica, y eso es lo que importa.

¿Te ensamblaron con la luz apagada?

No pareces de los que ríen con facilidad, ¿eh?

Bueno, de todas formas, ¿has visto a otra réplica como yo?, pero más grande, se llama Té.

Ah, se ve que no, bueno, si le ves, ¿podrías decirle que le estoy buscando? De paso, coméntale dónde puede encontrarme.

Gracias, compañero, espero que tú también consigas hacer lo que te propones

Volver a hablar

No somos de aquí, la verdad, venimos de un lugar muy lejano.

Digamos... Que nos fuimos de donde se supone que debíamos estar...

Sin embargo, fue la decisión correcta.

Cueva caliente

¡Oh! Vaya, vaya... Mira por dónde...

¿Qué haces aquí a tanta profundidad?

Yo estoy aquí porque sé que a Té le gustan este tipo de sitios, y es un ser de costumbres.

Si le ves, ¿Podrías decirle que me espere al otro lado de la montaña?

He dejado muchas notas por ahí, pero nunca me quejaré si cuento con más ayuda.

Y... Ya sabes, siempre puedes venirte con nosotros una vez termines lo que tengas que hacer por aquí.

Volver a hablar

Cuando Té y yo decidimos marcharnos, nos empezaron a ir bien las cosas, la verdad.

Desde entonces no estamos nunca mucho tiempo en el mismo sitio.

Té

Cueva

Ah, pequeña replica de cabeza rara. ¿De dónde sales?

Anda... Así que eres nuevo en esto.

Oh, ¿y has visto a mi compañero café? Nos separamos en una tormenta de arena y acabamos por esta zona.

Podrías venir con nosotros al desierto si nos volvemos a juntar.

Las réplicas somos raras y está bien que nos mantengamos unidos. ¿No crees?

Volver a hablar

Mi compañero y yo sobrevivimos al ser desertores, pero al contrario que los otros, seguimos vivos.

Nos fuimos al desierto a intentar ver estrellas, pero se ve que solo son leyendas...

Hubo un tiempo donde había cosas fuera, en el espacio.

Es triste pensar todo lo que hemos perdido...

Pero más triste pensar en todo lo que podemos perder...

Cima

Pequeño, ¿has visto a Café?

Se que le gustan estas zonas frías y altas.

Dejé marcas para ver si le encontraba, pero se ve que ha sido en vano.

Creo que haré lo mismo que hicimos cuando en la guerra tuvimos que escabullirnos.

Le esperaré al otro lado del peligro, que en este caso es la montaña.

Se que me encontrará, pero no me vendría bien algo de ayuda, si le ves, díselo, por favor.

Y si quieres, ven con él.

Sabemos lo que es la soledad, no queremos que nadie más la tenga.

Volver a hablar

Aquí hace demasiado frío para mí, no me prepararon para esto...

Sin embargo, tampoco me prepararon para vivir tanto tiempo.

A veces se gana, a veces se pierde...

Panda

Pueblo

¡Eh! Tú, ven, ven.

Soy Panda, el Panda del pan, ¿tienes pan?

Hummm... No tienes pan, ¿no?

Eso esperaba... Bueno, tráeme pan, o incluso semillas de pan.

Todo puede valer, siempre y cuando luego sea pan.

GaLi me prometió pan, y Jengibre también, Cilantro también sus promesas, pero no conseguí nada.

Volver a hablar

Cuando Cilantro se enfrentó a Jengibre, ambos me prometieron pan, pero incluso cuando Jengibre venció, no me dieron más pan que antes.

Oye, si sigues hablando conmigo no me podrás conseguir pan.

Consígueme pan y luego hablamos.

Primer jefe derrotado

Ha pasado mucho tiempo desde que gente como tú pasó por aquí, no les caéis bien a la gente.

No sé por qué, pero a mí me da igual.

Siempre es igual, desde antes de que GaLi y Canon se peleasen.

Al final, eso siempre implica que luego tengo menos pan.

¿A caso nadie te ha explicado lo que es el Systale?

Tráeme pan y te lo diré.

Volver a hablar

Todos sois iguales, niños gritones.

Gritáis por todo, dejad de llorar de una vez.

A mí me sirve comer pan.

Segundo jefe derrotado

Todos los robots tenemos un Systale, cuando había estrellas se llamaba amor a primera vista.

Puede ser cualquier cosa, lo mío es el pan, conocí a alguien que eran los ríos.

Si no sabes cual es el tuyo es porque eres un rarito.

Volver a hablar

Pareces ser distinto al resto.

No gritas... Tanto.

Pero, sigues yendo de lado a lado... El parque me lo ha comentado.

Jengibre

Pueblo

Oh, una pequeña réplica... de una guerra pasada... ¿Cuál de todas?

Acaso tienes a GaLi en tu código o a mí... o a Cilantro... Humm...

Parece que, a ninguno, y eso es raro...

¿Cuándo has sido creado?

Hum, ya veo...

Bueno, a este pueblo, le vendría bien una ayuda como la tuya.

Ciertos héroes, antiguos compañeros míos, han perdido su rumbo.

Bueno, lo perdieron hace tiempo, pero nunca intervinieron tanto como ahora.

Cúrcuma, en lo alto de la montaña, en su momento se encargó del espionaje, vierte sus susurros envenenados sobre la gente.

Azafrán, no sé a cuanta profundidad estará, fue antiguamente aquel al que le atribuimos la construcción de todas las fortalezas, ahora quiere transformar todo el mundo en una gran estructura.

Cúrcuma, corrompiendo a la población al susurrar con cuervos y Azafrán, creando terremotos a su paso...

Son un problema, pero tengo una mejora que podría venirte bien, siempre y cuando estes dispuesto a ayudarnos...

Volver a hablar

Ahora vete... Ayúdanos, y te daré más poder.

En antaño, podría haberte ayudado, pero perdí todo cuanto tuve.

Oh, tendré un viejo cuerpo... Pero moriré siendo un coloso.

Cúrcuma derrotada

Lo siento en el aire, la falta de susurros desde la montaña... Cúrcuma ha sido silenciada, no debería haber sido así, pero no hubo más opción.

Gracias, pequeña replica, se te dará una gran recompensa si acabas también con Azafrán, buena suerte.

Volver a hablar

Hubo un tiempo, donde esto me habría importado más...

Será el paso del tiempo.

Azafrán derrotado

Lo siento en la tierra, la calma profunda... Azafrán ha sido apaciguado, hubo una época en la que fue un genio, desgracia tras desgracia...

Gracias, pequeña replica, se te dará una gran recompensa si acabas también con Cúrcuma, suerte.

Volver a hablar

Hubo un tiempo, donde esto me habría importado más...

Será el paso del tiempo

Dos jefes derrotados

Oh, cielos, están muertos... Después de tantos siglos, realmente pensé que nunca ocurriría, les diste paz...

Fuiste capaz de hacerlo, una tarea realizada, con demasiada facilidad, no eres consciente del poder que llevas... Pero yo sí.

Servirás bien para romper el último sello que queda.

Perejil

Su cueva

Ñejeje...

Brillante, brillante... Si tienes brillante te doy cosas...

Soy Perejil, comerciante holográfico.

Bueno más bien solo hago trueques, ñejeje...

Pero eso no hace que me guste menos lo brillante.

No me puedo mover, así que cualquier cosa que tengas de fuera lo miraré con interés, eso sí, si es brillante, aumenta su valor

Volver a hablar

Hace mucho que nadie viene por aquí.

Pensé que todo el mundo se había olvidado de mi como yo de todo el mundo, ñejejeje...

Hay veces que escucho susurros por encima del pozo.

Siento que las plantas me observan, pero así me siento menos solo...

Ven siempre que quieras.

Al salvarte

Oh, eso estuvo cerca, no puedo perder a mi único cliente tras tantos años. Ñejejeje...

Volver a hablar

Tranquilo, tranquilo... No es que tú deuda esté olvidada.

Espero que vuelvas.

Los dos jefes derrotados

Tienes un aroma, extraño... La tierra ya no tiembla y los cuervos no se meten a mirar mis joyas...

Alguien hizo eso, hace ya demasiado tiempo...

Ya veo quién eres... Siempre fuiste parte de Cilantro...

Me vengaré por todo lo que nos hiciste...

Me traicionaste, me encarcelaste.

A mí y a todos.

Ahora.

Cae.

El Parque

Un individual se adentra en algo que no es capaz de comprender, nosotros somos El Parque, somos uno y distintos al mismo tiempo, una colmena viva.

Pareces ser más bien una carcasa vacía, sin conocimiento, nosotros compartimos todo lo que somos y conocemos.

Podemos compartirlo contigo, siendo uno, todos son felices. No hay bandos, no hay falta de comprensión.

Como células de un organismo, nosotros hemos formado algo superior.

La corrupción del mundo nos abruma y las paredes nos bloquea, si crees que nuestro fin es el correcto, trae semillas para poder hacerlas parte de nosotros.

Volver a hablar

Al principio, éramos unos cuantos, separados, tuvimos la suerte de poder fusionarnos con las plantas, fue puro accidente.

Usamos sus células como cables y nos unimos, todos sabemos que pasa mientras una raíz este en contacto con la red central.

Ten cuidado al bajar por el pozo, el moho ha visto sobras que olvidaron y que esperan pasos que vuelven.

Diseño de Personajes

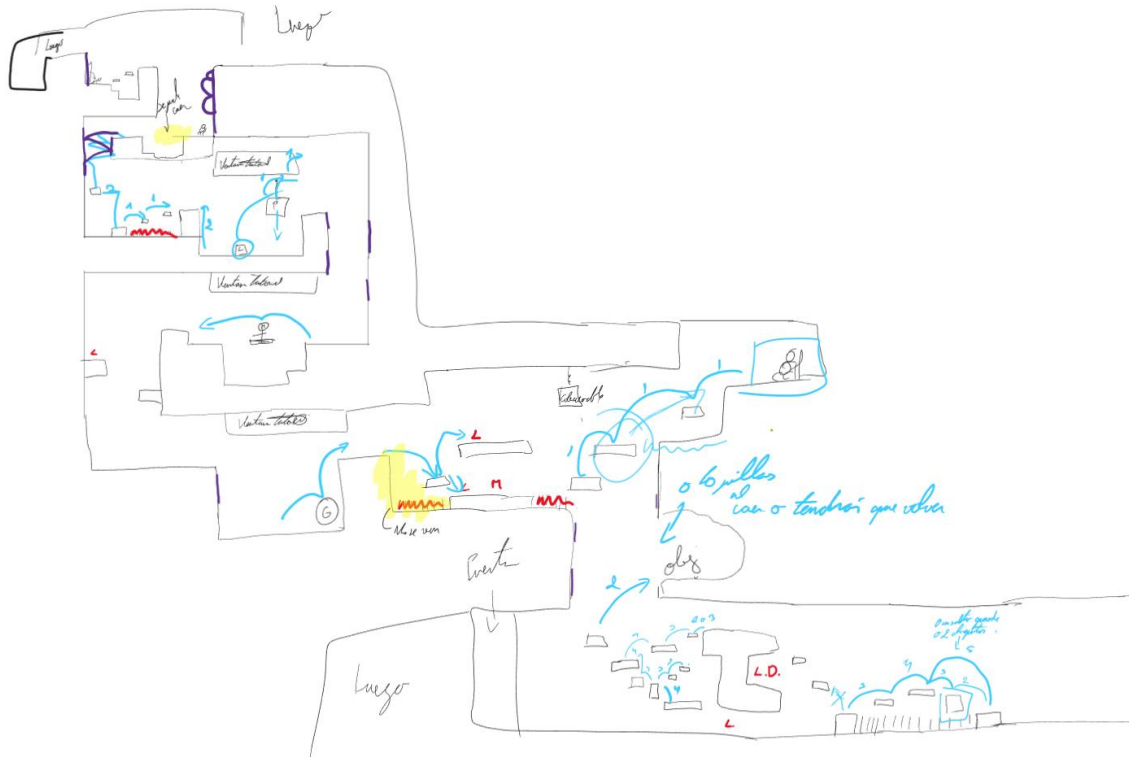






Zonas

Tutorial

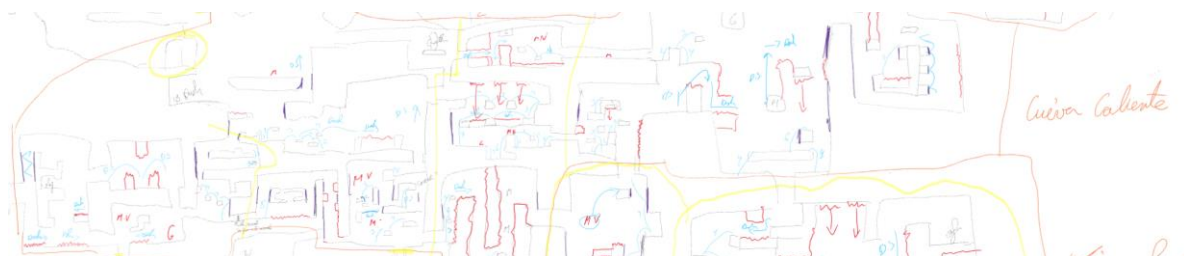


Bosque

Cima de la montaña



Cueva caliente



Mina profunda



Nombre	Tiles	Enemigos
Tutorial	Metal	Cangrejo
Bosque	Tierra	Cangrejo, pipe, tetera,

Pueblo	Tierra	Perejil, Jengibre y Cilantro
Cueva	Piedra	Maceta, pipes, flor, tetera
Cima de la montaña	Nieve	Cúrcuma
Cueva caliente	Piedra de magma	Flor, pipes, canon, cangrejo, tetera
Mina profunda	Piedra de magma	Azafrán

Interfaces

Menú Principal:

- Botón de inicio→Inicia el juego
- Opciones→Opciones a personalizar: Resolución, Volumen, Brillo
- Créditos→Aparece la pantalla de créditos que también aparece al acabar el juego.
- Salir→Finaliza el juego

Menú de Pausa:

- Reanudar→El juego recupera su curso
- Opciones→ Opciones a personalizar: Resolución, Volumen, Brillo
- Volver al inicio→Regresa al menú principal

Pantalla inicial del juego:

Ingreso de nombre→Para atribuir una identificación a las métricas.

Pantalla de final:

Los créditos

Resultados de las métricas→Nombre, tiempo, muertes