

# HITO O PVL GRUPO 13



## Prólogo

- información del Estudio
- Juego
  - Nombre del juego
  - Género
  - Público objetivo
  - Cartas a utilizar
  - Objetivo y mecánicas
  - Estilo narrativo, lore y narrativa
  - Juegos inspirados
- Redes sociales
- Repositorio de Github

## Información del Estudio

### Miembros del Estudio

David Palacios, Blanca Navajas, Ariadna Alicia Ruiz, Juan Sánchez.

### Nombre del Estudio

*Cat-astrophic Games.*

## Juego

### Nombre del juego

*Wally like an Egyptian.*

### Género

Acción y aventura: Debido a la propia naturaleza del juego en la cual el objetivo es explorar y avanzar completando minijuegos

Puzzle: El argumento dl juego es completar un texto cifrado, además de que parte de los minijuegos tengan mecánicas estilo puzzle

### Público objetivo

Pegi: +12. Focalizado al público joven, Wally like an Egyptian no contendrá escenas violentas, peleas o otras situaciones clásicas de juegos considerados +18. Consideramos que será un juego que triunfará entre los jugadores que disfruten de los juegos de aventura y acción, así como de minijuegos sencillos. Además contiene un componente de historia que puede despertar el interés en aquellos jugadores que les apasione la línea narrativa y de misterio en los videojuegos.

## Cartas a utilizar



### 1) Carta objeto:

Nombre: Wally

Código: P27

### 2) Carta ambientación:

Nombre: Egipto

Código: A12

### 3) Carta mecánica:

Nombre: Pócimas y Brebajes

Código: M32

### 4) Carta mecánica:

Nombre: Pokémon

Código: M31

Tal y como mencionamos anteriormente, las cartas a utilizar en nuestro Proyecto, serán esas.

## Objetivo y mecánicas

Nuestro juego trata sobre una aventura en la que el objetivo principal es encontrar a Wally dentro de una pirámide del antiguo Egipto. Para conseguirlo, el jugador debe seguir una serie de pistas escritas en alfabeto jeroglífico, lo que hará que necesite derribar las fronteras del lenguaje para poder avanzar.

Por tanto, el objetivo del juego como jugador es desbloquear todos los jeroglíficos del diccionario para descubrir dónde se encuentra "Wally".

### Mecánicas

Mecánicas de **progresión**:

## **CAT-ASTROPHIC GAMES**

- Desbloqueo de nuevas habilidades para enfrentar minijuegos más complejos
- Colección de "fragmentos de pista" que se obtienen al derrotar monstruos

### Mecánicas de exploración del laberinto:

- Mapa que se revela gradualmente conforme avanzas
- Puertas o caminos que se abren solo tras derrotar ciertos monstruos
- Mensaje se va descifrando según avanzas en la exploración y conforme vas derrotando jeroglíficos

### Mecánicas de minijuegos adaptativos:

- Dificultad que escala según tu progreso
- Diferentes tipos de minijuegos según el tipo de monstruo (puzzles para monstruos mágicos, reflejos para bestias, etc.)
- Bonificaciones por completar minijuegos de forma perfecta
- Sistema de "clusters" de jeroglíficos en el cual nos enfocamos en que sea complicado completarlo pero el jugador pueda acceder a una mayor recompensa (aplicamos la carta de "high risk, high reward" aquí).

### Mecánicas narrativas:

- Bitácora que registra pistas encontradas.
- Visiones que se desbloquean al avanzar.

### Mecánicas Jefe final:

- Combinación de todos los tipos de minijuegos enfrentados.
- Fases que cambian según las pistas recolectadas.

## Estilo narrativo, lore y bocetos

### Estilo gráfico

Nuestra idea es encaminarnos por el estilo de pixelart, tipo Pokémon, desde una **perspectiva isométrica**. Como segunda opción, hemos considerado el estilo **cell shading** o algún tipo de estilizado, evitando en todo momento el 3D.

### Lore

Nos encontramos en una pirámide abandonada. Debido a los peligros que acechan dentro, los exploradores ni se acercan desde la catástrofe ocurrida hace unos 80 años. Solo alguien capaz de enfrentar el poder de los



## CAT-ASTROPHIC GAMES

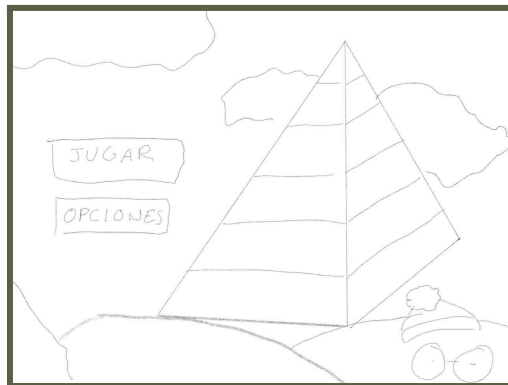
jeroglíficos malditos podrá avanzar y descifrar el gran misterio que atormenta esta tumba milenaria...

Wally es un personaje que, por esta vez, no tendremos que buscarle, sino a alguien que necesita su ayuda. Nada más vernos, él sabrá que somos los únicos que podemos ayudarle en este duro camino.

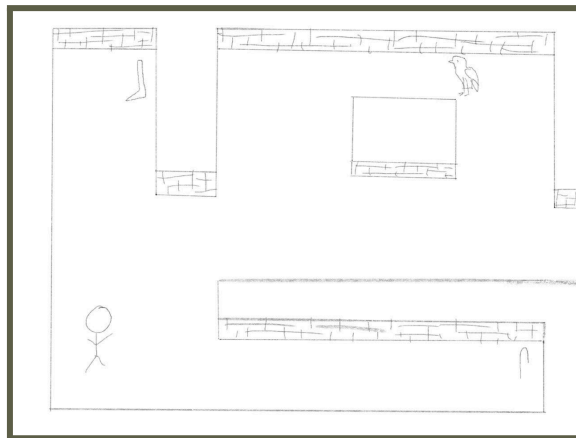
¿Seremos capaces de ayudarlo? Eso es lo que los jugadores tendrán que descubrir en *Wally like an Egyptian*.

### Bocetos

#### 1. Pantalla de inicio



#### 1. Pantalla de estar explorando normal para que se vea cómo va a ser la exploración, los caminos, etc

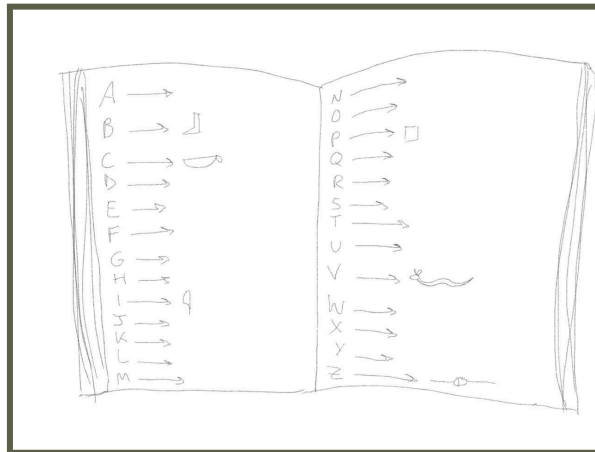


## **CAT-ASTROPHIC GAMES**

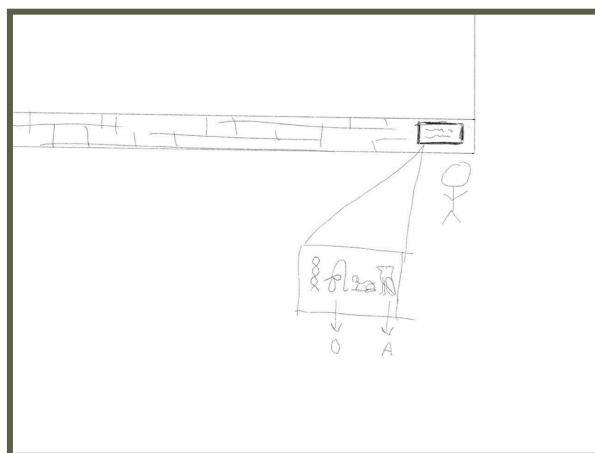
1. Pantalla de combate: escena diferente con combate



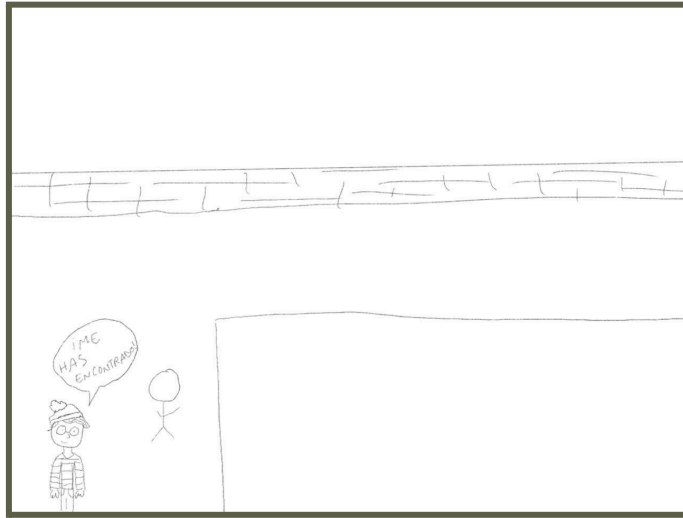
1. Pantalla de diccionario



1. Pantalla de ver pista/inscripción



1. Pantalla de dónde está wally o cuando lo encuentras



Juegos inspirados

Los juegos referencia que hemos tomado como inspiración para *Wally like an Egyptian* son:

Pokemon:

Cooking Mama:

Undertale:

Pokemon Ranger:

## Redes sociales

Instagram: [@cat\\_astrophicgames](https://www.instagram.com/cat_astrophicgames)

Twitter/X: [@cat\\_astrophicgames](https://twitter.com/cat_astrophicgames)

## Repositorio de Github

[Cat-astrophic Games](https://github.com/Cat-astrophic Games)