

HITO O PVLÍ 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



Carta Objeto:

Nombre: Café

Código: P25

Carta Ambientación:

Nombre: Egipto

Código: A12

Carta Mecánica:

Nombre: Pokémon

Código: M31

Carta Mecánica:

Nombre: Pócimas y brebajes

Código: M32

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 (un camarero que lleva su pedido de café) debe seguir una serie de pistas escritas en alfabeto jeroglífico, lo que hará que necesite derribar las fronteras del lenguaje para poder avanzar y entregar su café..

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**:

- 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).
- Lista de minijuegos:
 - Barra: Juego de exactitud y reflejos. Una barra con un círculo en movimiento lateral continuo con una franja de parada. Objetivo dejar el círculo en la franja. La dificultad crece disminuyendo el tamaño de la franja y aumentando la velocidad del círculo.
 - Luces: Juego de memoria. Una matriz de luces que se encienden de manera aleatoria. Objetivo replicar la secuencia de luces en orden correcto. La dificultad crece alargando la secuencia de luces y aumentando la velocidad de las mismas.
 - Balón y portero: Juego de precisión. Un "portero" se mueve de manera lateral intentando defender una "portería". Objetivo introducir un balón en el hueco donde no esté el "portero", apuntando y dando suficiente potencia. La dificultad crece aumentando la velocidad del "portero".

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

Mariano, un barista de la cafetería de la pirámide más tenebrosa de Egipto termina de hacer el último café del día. Cansado y con ganas de irse a casa, lee en voz alta el nombre del cliente para que recoja su bebida y así empezar a limpiar y cerrar. Cuando levantó la cabeza, no vio a nadie.

"¿¡Wally?!" Insistió. Nada.

"Menos mal que no he cerrado la bolsa de basura" pensó Mariano. Se disponía a tirar el café sin dueño cuando de repente escuchó una voz: "¡QUIETO!".

Miró hacia atrás pensando en lo intenso que parecía este tal Wally respecto a un simple café corto, pero no vio a nadie. "Seguro que será una bromita de mis compañeros otra vez, saben que me da miedo cuando me toca hacer el cierre solo a estas horas", pensó. Se volvió para tirar el café lo más rápido posible y salir pitando cuando volvió a escuchar la misma voz: "¡QUE NO ME TIRES! Soy yo, el café corto."

Mariano se quedó mirando al café. Sabía que estaba cansado, pero no tanto como para tener alucinaciones. Decidió contestarle al café, porque ante todo, era un señor educado.

"Te tengo que tirar, café. Tengo que cerrar e irme a casa. Si no voy a quedarme encerrado aquí toda la noche."

"¿Seguro?" Dijo el café. "Sí", respondió Mariano. "¿Pero seguro de verdad? Mírame. Hago burbujitas" insistió el café corto. Había algo en este café que le hacía quedarse mirando hipnotizado. Era verdad que tenía burbujas. ¿Le había salido alguna vez un café con burbujas? Qué extraño, ¿no?

"Mariano, escucha con atención. Estás hipnotizado." dijo el café corto. "He tenido que hacer una pausa espaciotemporal para contarte esto antes de

CAT-ASTROPHIC GAMES

que arruines tu vida. Este tal Wally es el crítico de cafeterías más importante del mundo. DEBES buscarle y entregarme a tiempo antes de que te destruya socialmente y no te vuelvan a contratar nunca más. Aprovecha ahora que el tiempo sólo transcurre para ti y para mí, Wally nunca se dará cuenta. Será nuestro secreto."

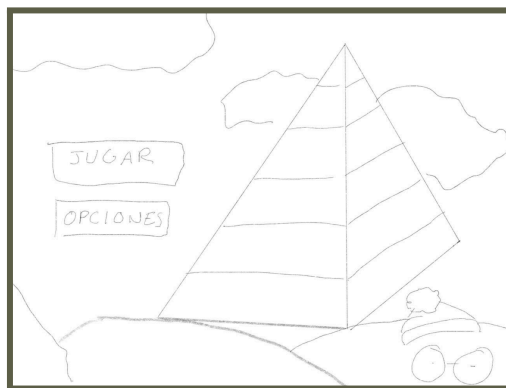
Mariano miró fijamente al café corto. Luego miró el reloj de pared. Efectivamente las manecillas se habían parado. El café tenía que llevar la razón. ¿Cómo iba a mentirle? Una criatura tan sabia...

"Café, lo molas todo." dijo Mariano. "Hagamos esto".

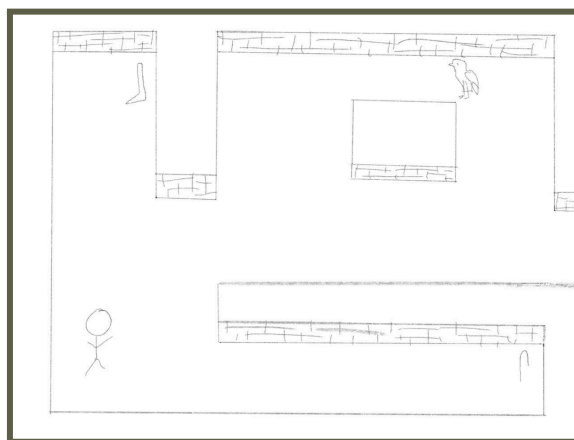
¿Seremos capaces de entregar el café a tiempo? Eso es lo que los jugadores tendrán que descubrir en *Wally like an Egyptian*.

Bocetos

1. Pantalla de inicio

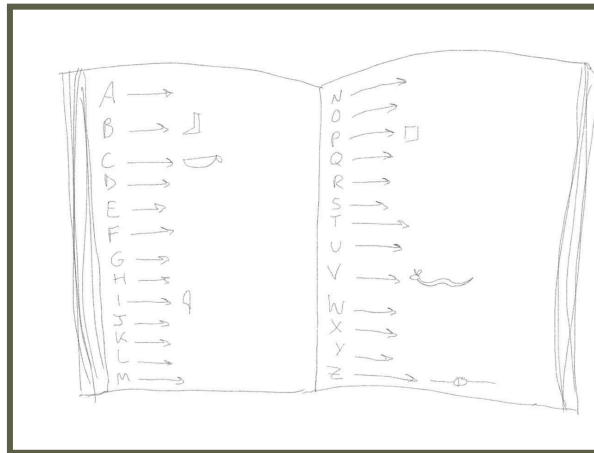


1. Pantalla de estar explorando normal para que se vea cómo va a ser la exploración, los caminos, etc

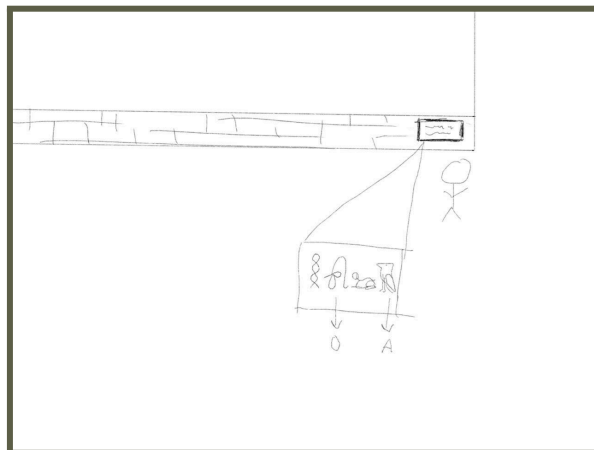


CAT-ASTROPHIC GAMES

1. Pantalla de diccionario

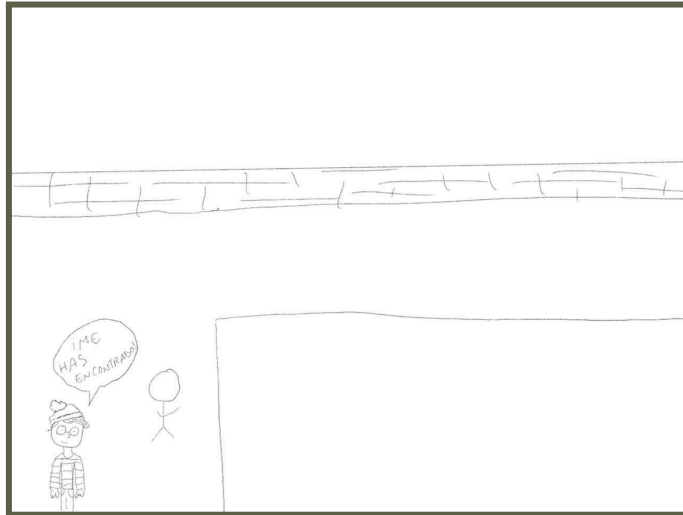


1. Pantalla de ver pista/inscripción



1. Pantalla de dónde está wally o cuando lo encuentras

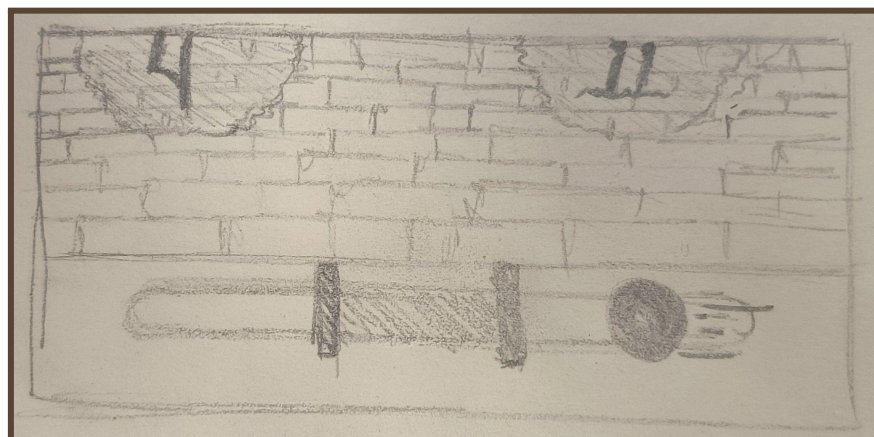
CAT-ASTROPHIC GAMES



1. Pantalla de combate: escena diferente con combate

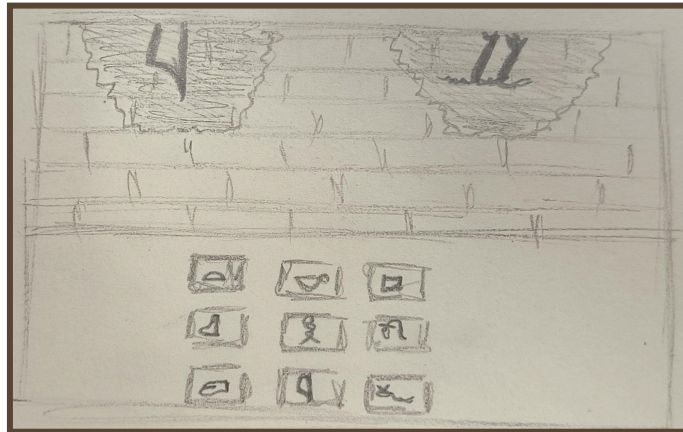


2. Pantalla de combate: Barra

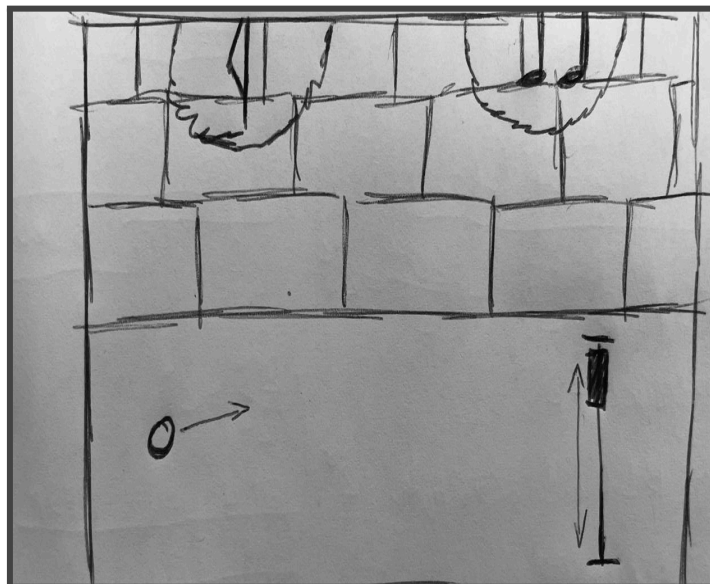


CAT-ASTROPHIC GAMES

3. Pantalla de combate: Luces



4. Pantalla de combate: Portero



Juegos inspirados

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

Pokémon: inspirado en las escenas de la caza de monstruos.

Cooking Mama: por la parte de minijuegos.



CAT-ASTROPHIC GAMES

Undertale: propia naturaleza del juego, es decir, la exploración y la aparición de monstruos.

Redes sociales

Instagram: [@cat_astrophicgames](#)

Twitter/X: [@cat_astrophicgames](#)

Repositorio de Github

[Cat-astrophic Games](#)

