

HITO O PVLI 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

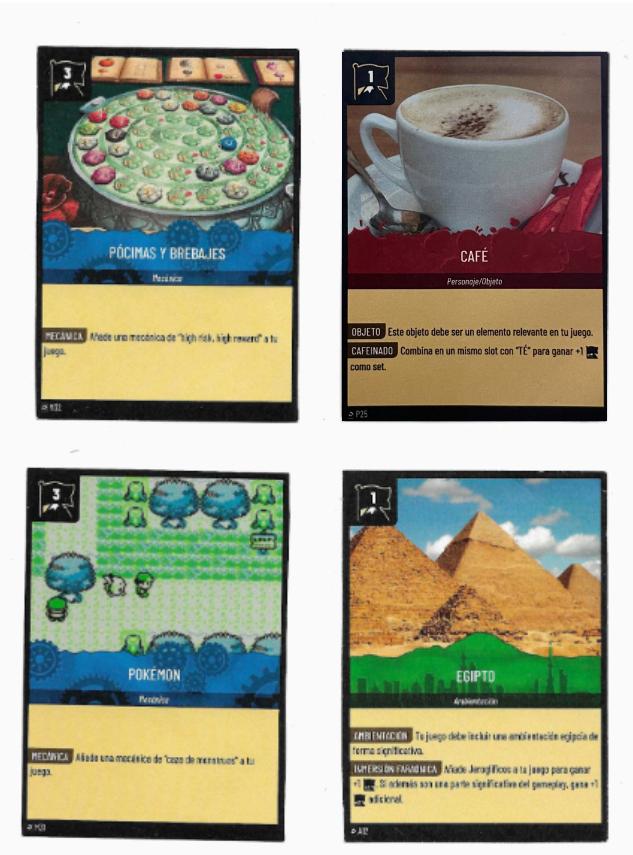
Puzzle: El argumento del juego es completar un texto cifrado, además de que parte de los minijuegos tengan mecánicas estilo puzzle

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 estos.

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..

CAT-ASTROPHIC GAMES

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 sólo tras completar minijuegos
- Mensaje se va descifrando según avanzas en la exploración y conforme vas obteniendo jeroglíficos.
- Laberinto con zonas interactuables como objetos móviles.

Mecánicas de minijuegos adaptativos:

- Dificultad que escala según tu progreso
- Diferentes tipos de minijuegos que se relacionan con la sección del mapa en la que se encuentran, o permiten el avance por el propio laberinto.
- Bonificaciones por completar minijuegos de forma perfecta. Esto funciona a través de un sistema que en base a la dificultad en la que se realice el minijuego, se puede llegar a obtener mejores jeroglíficos. Los jeroglíficos están definidos en una tier list que los clasifica en categorías.

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.

Esquivar: El jugador se enfrenta a un reto de reflejos y precisión dentro de un área cerrada. Su objetivo es sobrevivir durante un tiempo limitado mientras evita una lluvia constante de proyectiles que se dirigen hacia él desde todas las direcciones. Este minijuego pone a prueba la agilidad del jugador y su capacidad para mantener el control bajo presión.

Mecánicas principales:



CAT-ASTROPHIC GAMES

- El jugador controla un pequeño rectángulo azul que puede moverse libremente dentro de un área delimitada.
- El movimiento se realiza mediante las teclas de dirección (flechas) del teclado.
- A intervalos regulares, se generan proyectiles (rectángulos naranjas) fuera del área de juego.
- Cada proyectil se lanza en dirección al jugador, con velocidad y frecuencia crecientes a medida que avanza el tiempo.
- Los proyectiles pueden tener comportamientos aleatorios:
 - Algunos rebotan contra los bordes del área.
 - Otros pueden rotar mientras se desplazan.

Condiciones de victoria y derrota:

- El jugador gana si logra sobrevivir durante todo el tiempo establecido (3 segundos en la versión actual).
- El jugador cuenta con 3 puntos de vida.
- Cada impacto de un proyectil reduce una vida.
- Si las vidas llegan a 0 antes de que termine el tiempo, el jugador pierde.
- Al ganar, se lanza la escena de VictoriaUI.
- Al perder, el minijuego se reinicia automáticamente tras unos segundos.

Elementos visuales y de interfaz:

- El área de juego está delimitada por un marco blanco sobre fondo oscuro.
- Se muestra en pantalla una barra de vida roja con su fondo gris y el texto “Vida: X”.



CAT-ASTROPHIC GAMES

- También se visualiza un temporizador que indica el tiempo restante para sobrevivir.
- Los proyectiles tienen distintos tamaños y direcciones, aportando variedad visual y dificultad progresiva.

Luces: El jugador participa en un desafío de memoria visual ambientado en una cuadrícula de jeroglíficos antiguos. El objetivo es observar y repetir correctamente una secuencia de símbolos que se iluminan temporalmente. A medida que avanzan las rondas, la complejidad de las secuencias aumenta, poniendo a prueba la concentración y la capacidad de retención del jugador.

Mecánicas principales:

- El tablero está compuesto por una cuadrícula de 3x3 casillas, cada una representada por una imagen de un jeroglífico.
- En cada ronda, el juego muestra una **secuencia aleatoria de luces** (resaltando casillas en orden).
- El jugador debe **repetir la secuencia exacta** tocando las casillas correspondientes en el mismo orden.
- Si el jugador falla en algún paso, **pierde una vida**.
- El jugador cuenta con **2 vidas** en total.
- Si se falla una ronda pero aún quedan vidas, se repite una nueva secuencia con el mismo número de pasos.
- El número de luces por ronda es progresivo:
 - **Ronda 1:** 3 luces
 - **Ronda 2:** 4 luces
 - **Ronda 3:** 5 luces

Condiciones de victoria y derrota:

- El jugador **gana** al completar correctamente las tres rondas.
- El jugador **pierde** si agota las dos vidas antes de finalizar la tercera ronda.



CAT-ASTROPHIC GAMES

- En caso de derrota, el jugador es devuelto a la escena principal del mapa.

Elementos visuales y de interacción:

- Cada casilla representa un jeroglífico con fondo blanco.
- El parpadeo de las casillas se muestra mediante un efecto de brillo o cambio de transparencia.
- La interfaz muestra en todo momento el número de vidas restantes y la ronda actual.
- El jugador interactúa con el ratón o pantalla táctil, seleccionando las casillas en orden.

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. Esta se abre pulsando una tecla.

Mecánicas Jefe final:

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

Sistema de Jeroglíficos — Clasificación por Rareza

Los jeroglíficos representan símbolos antiguos equivalentes a las letras del abecedario latino.

Cada uno puede obtenerse al completar minijuegos o desafíos dentro del juego principal.

Para reflejar su valor histórico y simbólico, se agrupan en tres niveles de rareza, denominados Tiers.

Tier I — Jeroglíficos Comunes (“Símbolos del Pueblo”)

Descripción:

Son los jeroglíficos más frecuentes en los textos antiguos, usados en nombres cotidianos, oficios y relatos comunes. Representan el conocimiento básico del idioma sagrado.

El jugador obtiene estas letras al superar minijuegos iniciales o de baja dificultad.



Letras incluidas:

A, E, I, O, U, S, N, T, L, R, M

Argumento:

Estas son las letras más usadas en el idioma, por tanto sus jeroglíficos se encuentran en inscripciones comunes.

Simbólicamente, representan la base de la comunicación y la sabiduría popular.

Tier II — Jeroglíficos Inusuales ("Símbolos de los Escribas")

Descripción:

Estos símbolos aparecen en textos más elaborados, usados por escribas o sacerdotes en rituales o registros ceremoniales.

Se obtienen al superar minijuegos intermedios o al cumplir condiciones especiales dentro de los mismos.

Letras incluidas:

C, D, G, H, P, B, F, V, Y

Argumento:

Son letras menos frecuentes y más complejas fonéticamente.

Sus jeroglíficos simbolizan la erudición y el dominio del lenguaje, asociándose con el conocimiento reservado a los iniciados.

Tier III — Jeroglíficos Legendarios ("Símbolos del Sol")

Descripción:

Son los jeroglíficos más raros y poderosos, empleados solo en textos sagrados o con propósitos mágicos.

Solo pueden obtenerse completando todos los minijuegos más difíciles o cumpliendo desafíos perfectos (sin fallos ni vidas perdidas).

Letras incluidas:

K, Q, W, X, Z, J

Argumento:

Estas letras son poco comunes y fonéticamente distintivas.

Representan el conocimiento oculto de los dioses y el poder ancestral de la palabra, aludiendo a la idea de que cada símbolo encierra una fuerza mística.

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 espacio-temporal para contarte esto antes de 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.”



CAT-ASTROPHIC GAMES

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”.

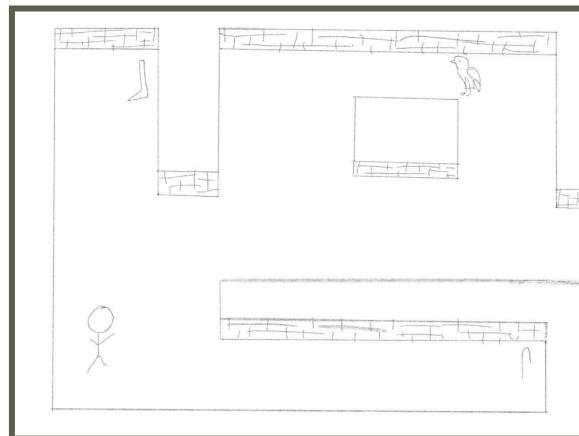
¿Seremos capaces de entregar el café a tiempo? Eso es lo que los jugadores tendrán que descubrir en *Wally like an Egyptian*.

Bocetos

1. Pantalla de inicio



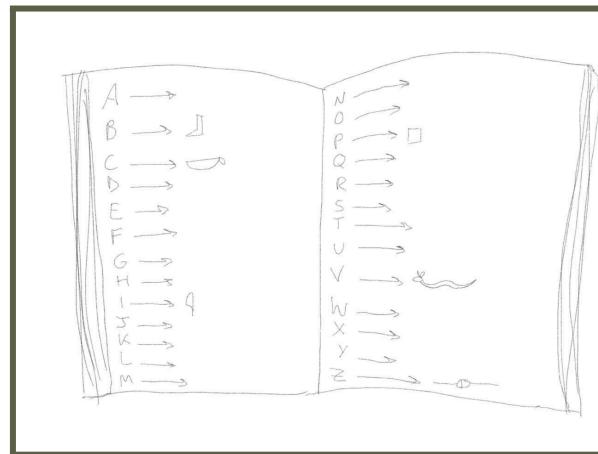
1. Pantalla de estar explorando normal para que se vea cómo va a ser la exploración, los caminos, etc



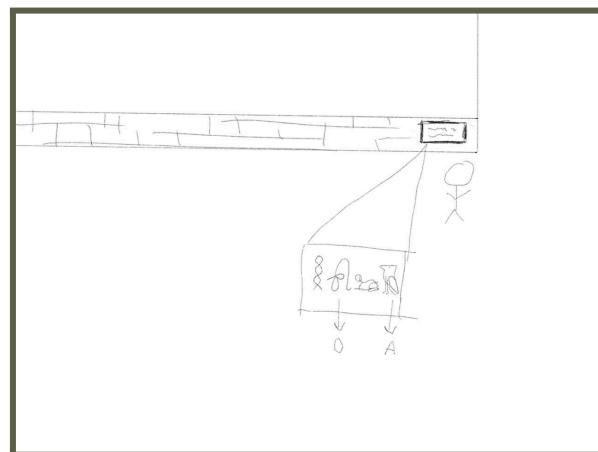
1. Pantalla de diccionario



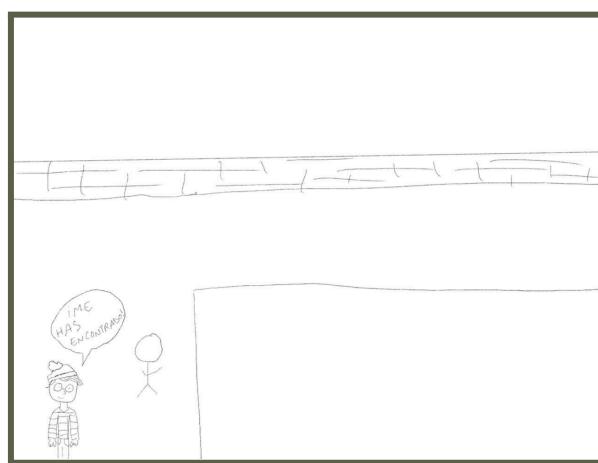
CAT-ASTROPHIC GAMES



1. Pantalla de ver pista/inscripción



1. Pantalla de dónde está wally o cuando lo encuentras

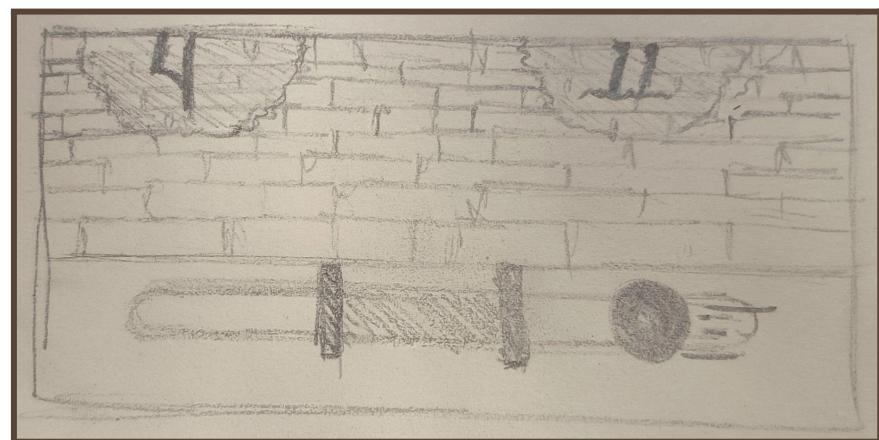


1. Pantalla de combate: escena diferente con combate

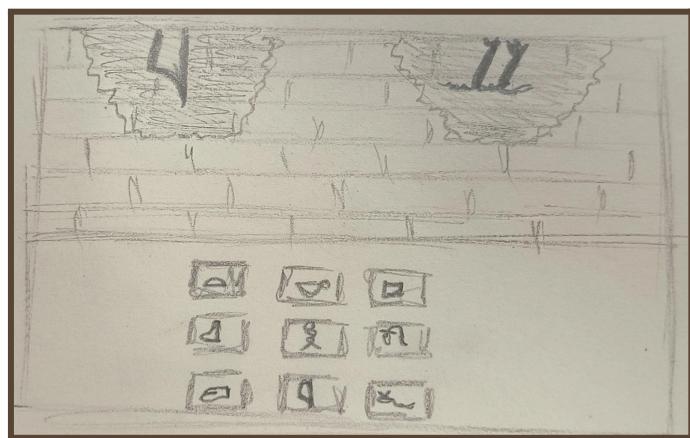
CAT-ASTROPHIC GAMES



2. Pantalla de combate: Barra



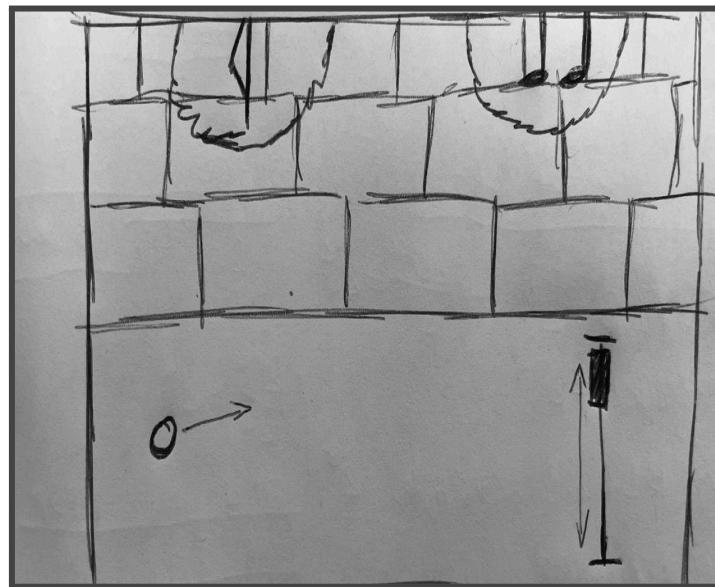
3. Pantalla de combate: Luces



4. Pantalla de combate: Portero



CAT-ASTROPHIC GAMES



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.

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

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)

