

CAN'T SEE

Un juego apoyado por el proyecto de Ant Hill

Proyecto hecho por:

Carlos Méndez Barrasa

Jorge Ochoa Segura

Jorge Pastor Martínez

Advertencia: esta documentación habla sin miedo a desvelar la trama del juego o los secretos que esconde. Si quieres experimentar el juego a ciegas es recomendable leer este documento más adelante.

ÍNDICE:

- 1) Historia
- 2) Mapa
- 3) Salas relevantes que conocer
- 4) Uso de los comandos

1) HISTORIA

Este juego toma la premisa del juego Anthill que hemos desarrollado durante el curso y le da una vuelta de tuerca a su planteamiento. En vez de ser una hormiga explorando su hormiguero, el jugador es una hormiga atrapada en un hormiguero, tapada por

una gran roca inmóvil y sin opción de poder cavar a la superficie.

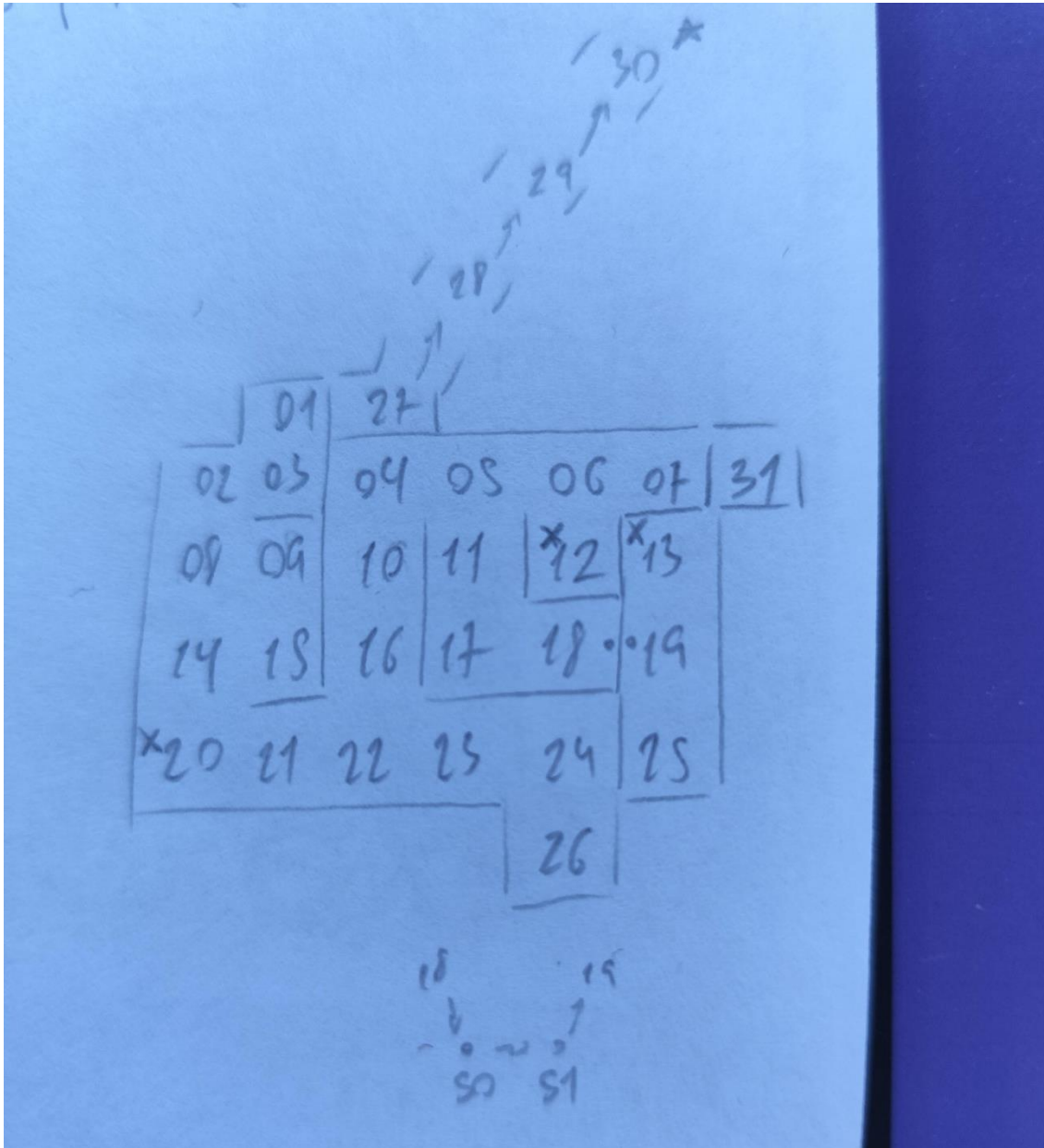
El jugador encontrará un modesto espacio donde la hormiga reina estará asediada, y bajando por un túnel se encontrará un recorrido que lleva a un laberinto invisible, cargado de objetos ocultos, enemigos y compañeros que rescatar. El objetivo del jugador es recorrer este laberinto, rescatar a los compañeros perdidos y reunir fuerzas para desbloquear la salida y volver a la superficie.

Pero esto no será tan fácil; hay otros insectos ya asediando el laberinto, y una colonia de hormigas enemigas han sido los responsables del bloqueo de la salida en primer lugar. Entre misiones secundarias como rescatar larvas y traer comida a la reina, o encontrar tesoros ocultos, hemos buscado hacer un juego fácil de entender que tenga su pizca de intriga típica de un RPG.

2)MAPA

A continuación, dejamos una imagen que es el layout del mapa en el que transcurre el juego.

Esta imagen no debería ser proporcionada al jugador antes de que comience su partida, ya que la mitad de la idea del juego es que la parte del laberinto invisible que constituye un total de 20 salas, tienen la visión reducida y el jugador no sabe qué camino debe tomar para avanzar correctamente.



3) SALAS RELEVANTES QUE CONOCER

Hay en concreto tres salas las cuales no son fácilmente accesibles, para las cuales hay que cavar en los espacios correctos. Haciendo esto el jugador encontrará dos salas que están cargadas con comida y una sala con dos personajes que reclutar. Estas salas no están simplemente ocultas sin razón; el jugador encuentra a lo largo de la aventura una nota y dos mapas que proporcionan pistas sobre los sitios donde cavar. Las salas concretamente se acceden cavando en las salas 12, 13 y 20.

4) USO DE LOS COMANDOS

Para este juego los comandos de UP y DOWN han tenido más de una sola funcionalidad. Aparte de funcionar como los demás comandos

de dirección (NORTH, SOUTH, EAST, WEST), en la sección del laberinto se han aprovechado para crear las mecánicas de volver al comienzo del laberinto y para cavar en ciertas salas. Esto no requiere cambiar el motor del juego en absoluto, tan solo un poco de ingenio a la hora de atribuir los enlaces correspondientes. Así si un jugador está perdido en el laberinto invisible puede subir de vuelta a la seguridad con el comando UP cuando lo necesite, y también se crea una nueva acción con tan solo utilizar DOWN como un comando especial en las circunstancias correctas.