

ULTIMATE PERONIST FIGHTER

Concepto de personajes y animaciones

Generalidades

Todos los conceptos acá descriptos son ideas para que el artista pueda tomar como base a la hora de desarrollar los sprites de los distintos personajes y objetos. En cuanto a las animaciones, se realizarán frame a frame y se espera que las mismas se puedan resolver con 3-5 frames, dependiendo el tipo de animación. Para cada una de ellas, se recomendará una cantidad de frames totales.

Todos los dibujos deberán tener transparencia como fondo. Las animaciones deberán ser presentadas en sprite sheets, debidamente ordenadas y con el tamaño adecuado.

A continuación, se describirán los sprites a desarrollar, su concepto, y las animaciones buscadas para los mismos.

Lista de sprites

Sprite #1: Gordo de la CGT

Concepto

Este sería uno de los personajes principales del juego, que los usuarios podrían controlar para jugar. Este personaje es un sujeto “pesado”, parte de la fuerza de choque de la CGT, bien dispuesto a poner el peso y a armar quilombo en cada medida de fuerza necesaria que indique la dirección (sin importar si estas medidas realmente protegen a los trabajadores o no).

De tez color “café con leche”, este gordo fanático del choripán nunca sale de su casa sin su faca; nunca sabe cuándo puede llegar a necesitarla para cortar un asado o para educar a los infieles de la justicia social. Debe tener un pequeño cuchillo en su mano izquierda a todo momento.

Este camionero ha desarrollado una obesidad casi mórbida, en parte por el sedentarismo de su trabajo de camionero, y en parte por su afición a las comidas ricas en grasas saturadas. Su exceso de peso es tal que ninguna remera o camisa llega a cubrir su abdomen completamente.

Recomiendo fuertemente que se tome como modelo de base a las siguientes imágenes:



La imagen acá es bastante clara: obeso, morochón, chori en una mano, faca en la otra, con cara de grito de guerra, y el cielo bien argentino de fondo. Esta foto es poesía pura.

Animaciones

- **Idle (libre):** esta animación se ejecuta partiendo del modelo base del personaje, cuando éste está quieto. Lo que se busca acá es que el gordo tire la caja torácica para atrás, para poder respirar con mayor facilidad, y luego se le infle un poco el pecho. Esta animación debería ser sencilla, y creo que podría resolverse óptimamente en 2-3 frames.

- **Marcha:** esta animación se ejecuta partiendo del modelo base del personaje, cuando éste está moviéndose hacia adelante. Lo que se busca acá es poder ver el movimiento de las piernas del personaje, acompañado de un balanceo del resto del cuerpo. Esta animación podría resolverse en 4-5 frames.
- **Ataque #1, “puntazo”:** esta animación se ejecuta partiendo del modelo base del personaje, cuando éste realiza uno de sus ataques. Lo que se busca en esta animación es que el personaje extienda su brazo izquierdo y acerque su mano parabólicamente hacia la línea media de su cuerpo (es decir, desde afuera hacia adentro). Esto simularía que el gordo le está pegando un “facazo” a alguien de manera brusca. Esta animación podría resolverse en 4 frames.
- **Ataque #2, “cachetazo”:** esta animación se ejecuta partiendo del modelo base del personaje, cuando éste realiza uno de sus ataques. Lo que se busca en esta animación es que el personaje extienda su brazo derecho y acerque su mano parabólicamente hacia la línea media de su cuerpo (es decir, desde afuera hacia adentro). Esto simularía que el gordo le está pegando un cachetazo a alguien; el típico cachetazo de gordo, digamos, con la mano bien pesada. Esta animación podría resolverse en 4 frames.
- **Reacción a daño:** esta animación se ejecuta partiendo del modelo base del personaje, cuando éste recibe un golpe. Lo que se busca en esta animación es que el personaje tire la cabeza levemente hacia atrás y frunza la cara. Esta animación podría resolverse en 2-3 frames.
- **Caída al suelo:** a definir posteriormente
- **Levantarse del suelo:** a definir posteriormente
- **Salto:** a definir posteriormente

Sprite #2: Turro zombi o “zombiturro”

Concepto

Originalmente, el turro zombi era tan sólo un joven (bien turro) proveniente de los barrios marginales o bien villas miseria de la Capital Federal y del conurbano. Éste se ganaba la vida entre pequeños hurtos, trabajos temporales en negro mal pagados y changas inhumanamente explotadoras. Comenzó a intentar ganarse la vida vendiendo cosas en los semáforos de la 9 de Julio: turrone, pañuelos descartables, palos de selfie, pelotas de playa; todo con la excusa de “ayúdeme, yo no robo, trabajo”.

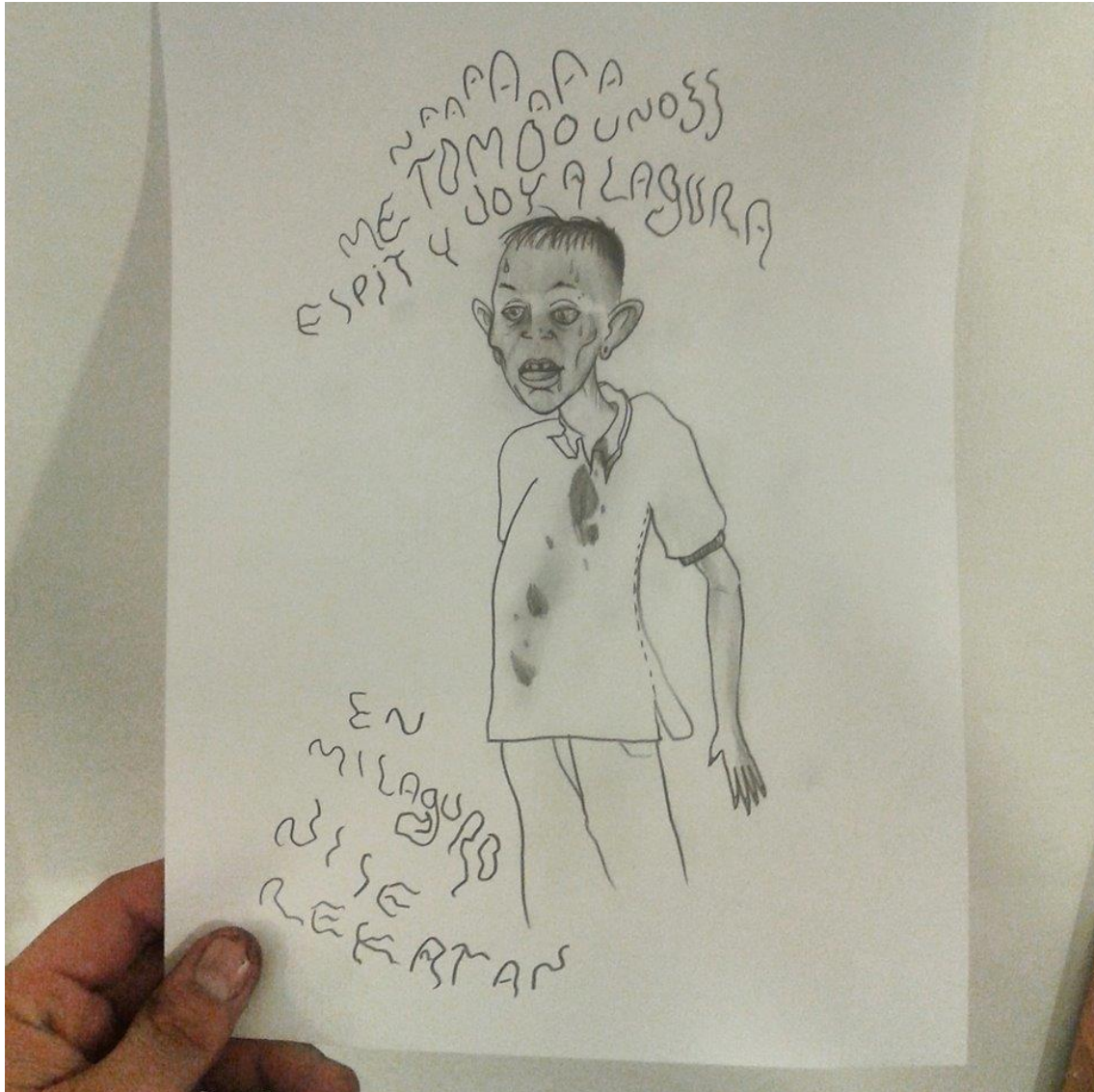
Pero las ventas callejeras están atravesando un mal momento desde hace años y caen en picada. La calle está cada vez más difícil. Todos lo ignoran y lo consideran un obstáculo más en la selva de concreto. Esta constante exposición al contacto humano alienante, sumado al tener que soportar largas horas de frío que cala en los huesos en invierno y calor agobiante que parte cabezas en verano, hicieron que, poco a poco, este turro pierda su humanidad.

Ahora, desensibilizado y ya zombificado, el turro sólo busca venganza. No tiene más interés que saciar su sed de sesos y obtener algo de dinero a cambio de sus turrone y pañuelos descartables, por el medio que sea necesario.

El turro zombi es joven, varón y... bueno... un zombi. Es un muerto vivo. Tiene ropa bien de turro (camisetas de clubes de fútbol, camperas infladas de colores brillantes, bermudas, zapatillas deportivas sin medias, gorras grandes apoyadas en la cabeza) desgastada y rota. Es delgado.

Originalmente de tez color “café con leche”, ahora por el proceso de zombificación su piel tiene un tinte verdoso o amarillento.

Recomiendo tomar como modelo a los “turros” que dibuja “el ivan de Quilmes” (<https://www.facebook.com/ivanpatibandaquilmes/?fref=ts>). El trabajo estaría en tomar esos dibujos como inspiración inicial, y zombificarlos; no hay que olvidar que el turro zombi pertenece al reino de los muertos vivos. A continuación hay algunas imágenes que pueden servir como modelos base:



YA PODE MO EMPESA
AFESTEJA? CORTE.
AAAAA JAJAJA JA



"VAMO ARGENTINA!"

SERRA EL ORO TOBOO
GIL DE MIERDAAA
MESI JUEGA UN PETACULO
EL E EL MA MEJOR
Y CORTE QUE AMI
EN LA CANCHA NO ME
GANO NA OIEEEE



AORA ATA CORTE
MARSO CON SHOR



OLVIDATEE



Animaciones

- **Idle (libre):** esta animación se ejecuta partiendo del modelo base del personaje, cuando éste está quieto. Lo que se busca acá es que el zombitirro se tambalee levemente: ser un muerto vivo es difícil. Esta animación debería ser sencilla, y creo que podría resolverse óptimamente en 2-3 frames.
- **Marcha:** esta animación se ejecuta partiendo del modelo base del personaje, cuando éste está moviéndose hacia adelante. Lo que se busca acá es poder ver el movimiento de las piernas del personaje, acompañado de un balanceo del resto del cuerpo. Esta animación podría resolverse en 3-4 frames.
- **Ataque #1, "tumbera":** esta animación se ejecuta partiendo del modelo base del personaje, cuando éste realiza uno de sus ataques. Lo que se busca en esta animación es que el personaje extienda su brazo derecho y acerque su mano parabólicamente hacia la línea media de su cuerpo (es decir, desde arriba hacia abajo). Esto simularía que el zombitirro está tirando un golpe desde arriba hacia abajo, golpe conocido en la calle como "la tumbera". Esta animación podría resolverse en 4 frames.
- **Ataque #2:** a definir posteriormente

- **Reacción a daño:** esta animación se ejecuta partiendo del modelo base del personaje, cuando éste recibe un golpe. Lo que se busca en esta animación es que el personaje tire la cabeza levemente hacia atrás y a un costado. Esta animación podría resolverse en 2-3 frames.
- **Caída al suelo:** a definir posteriormente
- **Levantarse del suelo:** a definir posteriormente