

ULTIMATE PERONIST FIGHTER

Justificación

La idea es desarrollar un videojuego que reviva a los beat'em up sidescrollers gloriosos del pasado, pero con una temática fantástico-peronista. A través de una estética ácida y violenta, pretendo demostrar una imagen decadente de la imbecilidad y levedad política de la sociedad argentina. Mi idea es, a través de este juego, mostrar una visión crítica y anarca de la actualidad, burlándome de los peronistas, de los antiperonistas, los fachos y los troskos.

En caso de que este juego llegue a tomar alguna forma final, imagino que no va a tener posibilidades de ser vendido. No tengo problemas con eso. Mi interés en este proyecto es más bien personal y de difusión, así que no lo encaro como un proyecto comercial.

Concepto

En un anacrónico Buenos Aires, en medio de la violenta atmósfera de conflicto social generada por años de miseria y Tinelli, Eva Duarte de Perón es secuestrada por un grupo de insurrectos conocidos como los "anarkoperonistas", con la idea de volver a traer los años de bonanza que supimos gozar con el General.

Cuatro héroes populares se levantarán de entre las masas para ir en su rescate. En tal gesta, estos héroes tendrán que combatir huestes de todo tipo de enemigos: villeros y linyeras zombis, chetos de San Telmo, liberales de centro derecha, comunistas estalinistas y los susodichos anarkoperonistas. Pero no harán esto sino mediante la ayuda de un misterioso sujeto, el Gordo Transa, un contacto interno del movimiento sedicioso que les pasará información para que los personajes sepan cómo progresar en su propia gesta. (Este es mi "deus ex machina". El Gordo Transa es la voz mediante la cual impulso el motor con el cual se desarrolla esta patética historia)

Estos héroes son: un gordo pesado camionero de la CGT, un estudiante filo-kirchnerista de la Facultad de Filosofía y Letras, un tachero facho que dice ser "peronista de Perón" y una feminista recalcitrante. Cada uno de estos cuatro personajes tendrá características que los harán únicos: distintas velocidades de movimiento, velocidades de ataque, tipos de ataque, vida total, etc. En principio, cada uno de los personajes tendrá dos tipos de ataque únicos y distintos a los de los demás personajes.

Por ejemplo: el gordo pesado camionero de la CGT tiene dos ataques. El primero es el "puntazo", ataque que hace con su mano izquierda, en la cual tiene una pequeña navaja; el segundo es el "cachetazo de gordo", con la mano derecha, que es un golpe abierto a la altura de la cabeza. Para el estudiante, el primer ataque es el "golpe de apunte", un ligero golpe a la altura de la cabeza con un rollo hecho de apuntes y fotocopias que sostiene con su mano derecha; el segundo es la "diatriba política", una recitación de esos apuntes, con los que aturde a sus enemigos. Los restantes dos personajes todavía están indefinidos.

Implementación

El juego será implementado como un beat'em up sidescroller en 2D, desarrollado por mí mismo en la última versión de Unity. La plataforma para jugarlo, inicialmente, serán computadoras con Windows. El input de los usuarios podrá ser a través de joystick o teclado.

El formato de todo el audio utilizado en el trabajo será el que se detecte como más apropiado en el desarrollo del juego.

El formato de todos los dibujos utilizados en el trabajo será cualquiera admitido por el engine Unity.

Música

La música utilizada en las distintas escenas del juego será música punk, de preferencia hispanohablante. Mientras más violenta y anti-sistema, mejor. Tomar como referencias:

- Canción "Nafta" de Menem
- Canciones "FAMILIA", "Homo que no sapiens" y "El efecto tequila" de D.U.H.A.L.D.E.
- Casi todo lo que haya hecho Ricky Espinosa
- El disco "Valentín Alsina" de 2 Minutos

Efectos de audio

Los efectos de audio serán seleccionados de librerías de libre distribución. En caso de ser necesario, serán grabados por mí o comprados a una tercera parte.

Dibujos y animaciones

Para los dibujos de este juego, me gustaría evaluar dos estéticas. La primera es estilo pixel art y la segunda es estilo cartoon. El formato final de las imágenes queda a elección del dibujante, siempre y cuando sea compatible con el engine de Unity. Las herramientas de dibujo quedan a total y libre criterio del dibujante.

En primera instancia, me gustaría contratar los servicios de un dibujante para que me produzca todo el arte necesario para hacer un primer nivel de esta bazofia de juego. Para esto, sería necesario un fondo (background) largo, y de ser posible, continuo. Además, serían necesarios unos 120 sprites, estimando de forma rápida e imprecisa.

Para esto, me gustaría que me pases un presupuesto; preferentemente, un presupuesto por fondo y, por separado, un presupuesto por frame individual. A la hora de pasarme un número, te pido por favor que tengas en consideración que:

- Algunos sprites van a ser más sencillos y otros más complejos. Quizás una obviedad pelotuda para vos, pero no lo es tanto para mí.
- Cada acción de los personajes jugador y de los enemigos debería estar animada a través de 4 frames. Teniendo en cuenta que, como mínimo, los personajes se van a mover, agachar y atacar (esto último de dos maneras distintas), estamos hablando de un

mínimo de 17 frames por personaje (4 acciones x 4 frames por acción, +1 frame de quieto).

- En el precio debés incluir el costo de un máximo de 3 “idas y venidas” por sprite. Es decir, vos me podés presentar algo y yo te puedo pedir modificaciones un máximo de tres veces; si llega a ser necesario algo más allá de eso, se paga aparte.
- Como todavía no tengo bien definido el tema de las resoluciones de pantalla que voy a implementar en este juego, los dibujos tendrían que ser grandes; en última instancia, podrían ser ajustados a las distintas resoluciones reduciéndoles el tamaño, lo cual es sencillo (creo).
- Este no es un proyecto comercial, y el límite de avance del mismo es mi tiempo y mi plata. Con esto voy a que no hay apuro ni fechas límite ni ninguna cosa por el estilo.
- Yo pago primero, vos trabajás después. Me parece más justo y transparente de mi parte.

Dicho esto, y sólo a modo de aperitivo, te comento que en principio me gustaría arrancar con:

- El sprite de quieto (idle) del gordo de la CGT. Tomar como inspiración foto adjunta.
- El sprite de quieto (idle) del estudiante. Queda a tu criterio, únicamente con estos requisitos: piel blanca, pelo negro, barba, flaquito.
- El sprite de quieto (idle) de 4 enemigos del primer nivel. Estos enemigos son los villeros zombis que se acercarán a los protagonistas a atacarlos (mientras les piden monedas o bien les venden pañuelitos de papel o turrónes). Para estos dibujos, me encantaría que tengas en consideración la estética de los “turros” del ivan de Quilmes (<https://www.facebook.com/ivanpatibandaquilmes/?fref=ts>).

Sólo a modo de comentario. Todavía no arranques con nada.