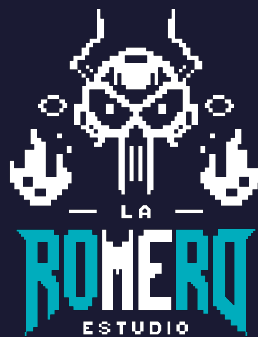


DEAD MOON

Resistir y seguir buscando





Índice general

DEAD MOON	1
Resistir y seguir buscando	1
Introducción	1
Sinopsis	1
Laberinto corporativo	1
Imagen espejada	2
Final	2
El trabajo práctico	2
Elementos a modelar 3D	2
Documentos y referencias	2
Referencias de arte	2



DEAD moon

Resistir y seguir buscando

Introducción

Un juego de exploración y puzzles en la búsqueda del ser auténtico basado en la canción "Dead Moon" de Mara V.

Sinopsis

Un viaje solitario hacia la Luna Muerta, la protagonista se enfrenta a obstáculos que dictan qué es el éxito, qué significa "ser alguien" en el mundo, qué se debe hacer para ser socialmente aceptado. Cada dificultad constituye una elección: resistir y seguir buscando, o ceder ante lo que se espera de uno.

En la superficie de la Luna Muerta yacen enterrados los anhelos y deseos más auténticos de la infancia. Al redescubrirlos, la protagonista deberá enfrentar la verdad última: su mayor enemigo, la versión de sí misma a la que renunció a ser.

Laberinto corporativo

La protagonista se encuentra atrapada en un laberinto formado por imponentes seres vestidos de traje con rostros en blanco que repiten frases como "produce" y "haz lo que se espera de ti" en inglés. Están parados hombro con hombro, creando muros que delimitan el camino. Lentamente se mueven cerrando el espacio y limitando las rutas de escape.

Se debe navegar por el laberinto en busca de secciones "débiles" para abrirse paso usando la música como elemento de fuerza. Como mecánica deberá seguirse el ritmo de la música.

Imagen espejada

La protagonista encuentra un espejo gigante que refleja una versión idealizada de sí misma según las expectativas sociales. Este cobra vida e imita los movimientos de la protagonista con un breve delay. Si se logra mover con suficiente creatividad e imprevisibilidad (¿juego de ritmo?), el reflejo se desincroniza y rompe, permitiendo avanzar. De lo contrario, si se mantiene la sincronización por demasiado tiempo, el espejo absorbe a la protagonista, afectando el desenlace.

Final

Hay un temporizador que no se muestra explícitamente al jugador, pero que depende de la canción. Si se encuentra la salida y se enfrenta con éxito a la su versión idealizada antes de que se acabe el tiempo, se supera el juego.

El trabajo práctico

Elementos a modelar 3D

1. Maru / Maru idealizada
2. Corporativos
3. Laberinto / Escenario
4. Sintetizador / Arma
5. Espejo / Escenario final
6. Reloj de arena

Documentos y referencias

- Moodboard
- Música

Referencias de arte

Algunas referencias visuales para el diseño de los personajes y escenarios que pueden verse en el moodboard:



