

NOMBRES: Valentina Fajardo, Alejandra Urueña, Mariana Zuluaga

PROFESOR: Diego Hernando Sosa

ASIGNATURA: Narrativas II

PROGRAMA: Diseño Interactivo

Descripción narrativa de objetos interactivos

1. Descripción narrativa

OBJETOS (interactivos):

Conseguir, armar, almacenar, usar, transformar, construir, atacar, defenderse.

Concepción narrativa:

1. Objeto: Mochila Wayuu

“Desde los retoños de un amor trenzado, guarda lo más importante para tu camino.”

- **Nombre:** Susu
- **Uso general (mimético) del objeto:**
 - *almacenar
 - *contener
 - *mezclar objetos

"Susu" es una posesión familiar tejida por los padres de Ikal. En la cinemática de contextualización, Ikal encuentra un baúl en el apartamento de Los Epiayuu donde se encuentran reliquias y recuerdos.

En la primera parte del tutorial, la mochila le ayudará al avatar a reconocer su entorno espacial y objetos útiles que podrá recolectar, guardar y mezclar para mejorar armas y elementos más adelante en misiones posteriores.

- **Uso en la experiencia del juego:**
 - *almacenar
 - *contener

El jugador durante el recorrido lleva la mochila en la que guardará elementos que encuentre en el suelo, en gavetas o saqueando enemigos noqueados, los cuales podrá sacar y emplear en cualquier momento para su defensa, ataque, o para mejorar otras armas(herramientas).

- **Variables de uso dentro del juego:**
 - * Genera combinaciones con los objetos almacenados en esta que pueden utilizarse como armas para atacar o como defensa.
 - * Protege los objetos almacenados.
 - * Contener llaves, herramientas y objetos que sirvan como mejoras de armas.
 - * Se obtiene en el tutorial y se lleva con el jugador durante todo el videojuego.
 - * La mochila anula el peso de los elementos en ella. Tiene capacidad de almacenar máximo 6 objetos sueltos no combinados. Los objetos combinados ocupan dos ranuras de espacio.

- **Descripción del objeto:**

- **Dimensiones:** 30 cm de ancho por 35 cm de alto por 30 de profundidad.
- **Peso:** 0.5 kg
- **Materiales:** Lana, hilo de algodón y curricán
- **Variables:** Altura en la que se lleva puesta
- **Colores:** roja (60%), con naranja (30%) y amarillo (10%)
- **Marcas particulares:** tejido geométrico con patrón Kuliichiya (tejido que forma las vigas de un refugio) y Antajirasü (patrones que se entrecruzan) simbolizando lo que sus padres vivían al momento de hacerla y el amor que sentían.
- **Boceto:**



- **Imágenes de referencia:**



Es fácil de transportar porque se puede colgar en el torso, es ligera, camufla lo que lleve adentro ocultando así las mejoras en sus armas.

La mochila Wayuu la lleva Ikal, la encuentra en una de las misiones del primer nivel. Allí puede acceder a su inventario que irá recogiendo en él sus batallas. Con un largo de 35 centímetros, un ancho de 30 centímetros al igual que la profundidad, la forma y el color son referentes directos de la cultura Wayuu.

2. Objeto: Radio

“Escuchar con atención es una cualidad básica para aquellos que quieren recorrer el camino de la manera indicada”

- **Uso general (mimético) del objeto:**

- *sintonizar estaciones de radio
- *sirve como medio de comunicación con Maleiwa: Dios wayuu.

La radio es guardada como recuerdo por Anahí en el mismo baul donde Ikal encuentra la mochila y otras reliquias familiares.

Como parte del primer tutorial de uso Ikal modifica en su taller el radio a su conveniencia y al lograr sintonizarlo habla por primera vez con Maleiwa, quien guiará el resto del tutorial del juego.

- **Uso en la experiencia del juego:**

*Recibir información

El jugador deberá sintonizar canales y navegar entre la información que se les pueda brindar por este medio.

Los jugadores recibirán a través de la radio consejos e información para completar las misiones y no fallar.

Maleiwa usará este medio para comunicarse exclusivamente con el avatar de Ikal, así mismo Ikal buscará comunicarse con él por este medio.

- **Variables de uso dentro del juego:**

*sintonizar la radio a canales cerrados del edificio y obtener información relevante del enemigo.

*Al sintonizar canales regulares según la calidad de las ondas captadas un led rojo se ilumina con mayor o menor intensidad.

*invocar la ayuda de Maleiwa.

*Al sintonizar el canal por donde Maleiwa se comunica el led se ilumina de color azul.

El radio durante todos los niveles permanece igual, lo que varía es la información captada por nivel.

- **Descripción del objeto:**

- **dimensiones:** 8cm x 12cm

- **peso:** 200gm

- **materiales:** Plástico, cobre y aluminio

- **variables:**

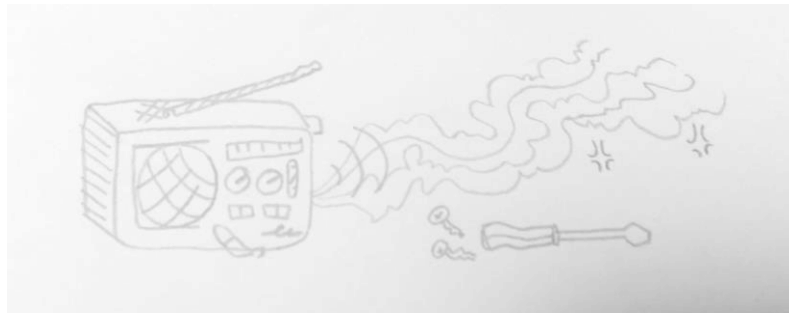
*La radio en una primera intervención cambia en tamaño y portabilidad.

*El color del led que se ilumina según el canal.

- **Color:** Gris, negro y rojo metálico.

- **Marcas particulares:** antena análoga

- **boceto:**



- **Imágenes de referencia:**



Es muy pequeño y ligero, fácil de ocultar, muy similar al radio Sony Icf. Este radio lo lleva Ikal siempre, tiene una medida de 8cm x 12cm y pesa 200 gm. Sus colores gris (20%), negro (70%) y rojo metálico (10%).

3. Objeto: Prótesis brazo de Lania (cañón)

“Nunca está de más una mano extra”

- **Uso general (mimético) del objeto:**

Es una extremidad del cuerpo robótico de Lania robot.

Este brazo no hace parte del diseño original de Lania, ya que luego de pasar días en un basurero (Novela Gráfica) pierde su brazo, más tarde logra reemplazarlo por esta prótesis.

- **Uso en la experiencia del juego:**

- *Arma
- *Defensa
- *Protección
- *Ataque

El uso del brazo de Lania es netamente de protección bélica para poder eliminar a los jefes de cada nivel y avanzar al siguiente.

- **Variables de uso dentro del juego:**

El brazo de Lania contiene un cañón de primer nivel, que gracias a las herramientas encontradas durante el recorrido Ikal puede mejorar las funcionalidades del cañón y el índice de daño que genera al ser accionado. En cada nivel se encuentran distintas herramientas que le permiten a Ikal realizar mejoras.

La meta es llegar al último nivel con un arma muy potente resultado de las mejoras nivel a nivel, si el jugador no encuentra las herramientas durante los niveles le será muy complejo lograr fácil la victoria.

Con cada mejora el porcentaje de daño generado al objetivo aumenta, lo que quiere decir que se convierte más efectiva y letal, pero todo depende de las destrezas del jugador.

- **Descripción del objeto:**

- **dimensiones:** 59cm de largo 9cm de diámetro
- **peso:** 1kg - 6kg
- **materiales:** aluminio, fibra de carbono, acero y titanio.

- **Variables:**

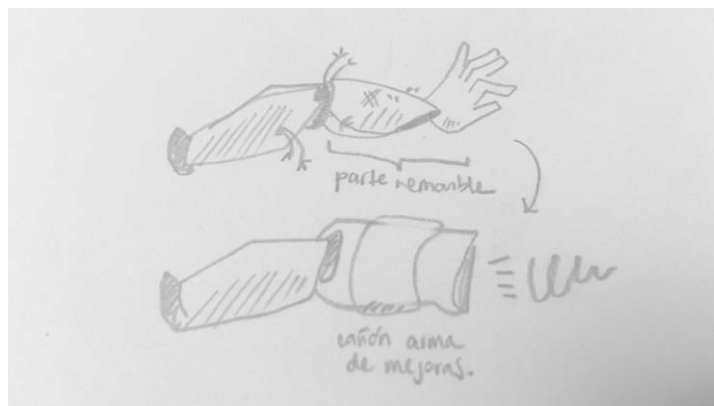
Dependiendo de las mejoras, el peso del brazo aumenta o disminuye, haciéndola más lenta entre más peso pero más poderosa.

- **Color:** Negro, dorado y rojo metálico

- **Tipos:**

- *Mecánica
- *Neumática
- *Eléctrica
- *Híbrida

- **boceto:**



- **Imágenes de referencia:**





El brazo lo lleva el avatar de Lania robot, no se puede ocultar, puede ser modificado por Ikal con los recursos que traiga en su mochila haciendo combinaciones diferentes. El peso del brazo varía con las modificaciones, haciendo que Lania se mueva con más o menos velocidad

2.

- **Gran objetivo:** Llegar a la cima del edificio para apagar el sistema del que se alimenta la IA creada por los delincuentes y el mecanismo de protección contra el sistema de vigilancia del gobierno.
- Motivación interna: Vengar la desaparición y abuso de su hermana. (abuso entiéndase por hacer uso de su cuerpo sin su consentimiento)
- **Niveles:**
 - **Primer piso:** Sótano, bodega, es el punto a donde llegan los recursos robados y donde se hacen las transacciones. Escenario con cajas y partes de artefactos. (Jefe de torturas)
 - **Segundo piso:** Tienda de barrio que da a la calle, Xoox, supermercado, es la fachada del grupo, donde aparentan la legalidad del edificio y esconden el verdadero uso. Aquí se enteran de lo que pasa a sus alrededores. (Comandante secuestrador)
 - **Tercer piso:** Almacenamiento de materiales robados y comprados ilegalmente y sustancias usadas para el secuestro. (Gemelos Tóxicos)
 - **Cuarto piso:** Laboratorio de investigación y planeación de logística de los proyectos, creación de sustancias ilegales necesarias para secuestros o para armas químicas. (Señorita Química)
 - **Quinto piso:** centro de vigilancia y seguridad del edificio, acá se encuentra el centro de control de cámaras y puertas del edificio. (Pancho Sanza)

- **Sexto piso:** laboratorio de experimentos y ensambles, hay cápsulas de criogenización y almacenamiento de partes de robots y de seres humanos. Lugar de administración de la IA (Ícaro Velez)

- Enfrentamiento: (Conflicto + Resolución(Parte1))

Después de vencer a los miembros del grupo científico (en niveles independientes, recorren el edificio o instalaciones una a una donde habrá un jefe diferente), Ikal y Lania se enfrentan al líder de la organización, quien les revela el cuerpo de Lania original criogenizado y aclara que Lania androide fue una copia todo este tiempo.

Como último recurso y aprovechando la conmoción de los hermanos, el líder activa el ejército de androides para tratar de eliminarlos. Se da la opción para que Ikal elija con cuál hermana quiere quedarse.

-Opción de final 1. (Ikal elige a Lania Androide)

Lania pierde la esperanza al ver la amenaza, pero Ikal le recuerda el camino que han hecho hasta ahora, le afirma que ella es la hermana que él recuerda y admira, pero que se da cuenta de que ella ahora es mucho mejor y todo lo que necesita. Juntos recuperan la fuerza para contraatacar y vencer.

-Opción de final 2. (Ikal elige a Lania Humana)

Ikal tiene recuerdos de los momentos que pasó con su hermana antes de su desaparición. Ante el dolor de la pérdida y su responsabilidad familiar, se disculpa con Lania Androide. Ella, lastimada, escapa del lugar dejando a su hermano para pelear solo.

- Cinemática de Resolución 1: Los hermanos encierran al líder en una de las cápsulas criogenizadas. A modo de cierre, se muestra como Ikal y Lania liberan a los niños secuestrados, se llevan a Lania original, la reúnen con su familia en secreto y se van juntos de Bogotá (Ikal y Lania Androide).

-Cinemática de Resolución 2: El hecho de pelear solo, hace que Ikal quede mucho más desgastado. Ikal acorrala a Icaro contra la ventana rota. Lo empuja e Icaro cae del edificio, pero es salvado por uno de los androides del ejército. Logrando escapar. Ikal libera a su hermana humana y la lleva de la mano para reunirse con su familia juntos. Los Epiayuu hacen una cena de agradecimiento y bienvenida para Lania e Ikal observa con nostalgia a través de la ventana(sentimiento que se despierta al saber que a los ojos de sus padres nunca será el primero en su corazón).