A Cabalo da Navalla

Visión Xeral

Título Provisional: A Cabalo da Navalla

Elevator Pitch: Unha adaptación moderna do clásico Paperboy. O xogador é un yonqui e mariscador furtivo que, montado nun patinete eléctrico, se adica a vender ameixas e outros froitos do mar* polas casas e restaurantes mentres esquiva diferentes obstáculos. O xogo combina acción, negociación e exploración.

*Ameixas, Berberechos, Nécoras, Camaróns, Centolos, Bois, Navallas, Mexillóns, Ostras, Zamburiñas, Vieiras, Percebes...

Xénero: Arcade, Acción, Estratexia

Plataforma: PC

Concepto

Mecánicas Principais

- · Fase 1 Reparto en Patinete: (Vista isométrica)
 - O xogador percorre as rúas nun patinete eléctrico, lanzando "avisos" ás portas das casas. Debe esquivar coches de policía e recoller cabichas que outorgan poderes especiais. Pódense atopar camiños secretos que levan a encontros inesperados.
- · Fase 2 Negociación: (Vista estática)
 - Cando o xogador acerta na entrega dun aviso e unha señora ou hostaleiro abre a porta, actívase unha fase de negociación. Aquí, o xogador debe convencer ao seu interlocutor de mercar ameixas, utilizando unha mecánica de decisións e diálogos enxeñosos.
- · Fase 3 Recollida de Ameixas: (3D)
 - Nesta fase, o xogador mergúllase nun entorno 3D onde busca ameixas na area da praia. Debe evitar aos vixiantes da cofradía mentres recolle suficientes ameixas para vender na seguinte etapa.

Estilo Visual

· Perspectiva isométrica, 3D

Referencias Artísticas

· Paperboy Atari games, 1984

Atari games, 1984 Atari games, 1984

Mercado Objetivo

Público ao que está Dirixido:

- · Xogadores adultos de 18-45 anos
- · Aficionados aos xogos arcade retro e á súa reinterpretación moderna
- · Xogadores que aprecian o humor negro e a sátira social
- · Público que busca experiencias de xogo únicas e con identidade local galega
- · Xogadores casuais que gozan de sesións curtas pero intensas

Tendencias do Mercado:

- · Crecente interese polos xogos indie que mesturan mecánicas clásicas con temas contemporáneos
- · Valoración das experiencias de xogo con forte identidade cultural e local
- · Demanda de xogos que combinen humor e crítica social
- · Éxito dos xogos con múltiples capas de xogabilidade (acción, negociación, sigilo)

Equipo e Capacidades

Presentación do Equipo:

- · Director Creativo e Deseñador do Xogo: Diego Santiago Lijó
- · Programador Principal: Diego Vieiros Pérez

Capacidades:

· Experiencia en desenvolvemento de apps

- · Coñecemento profundo da cultura e contexto galego
- · Habilidades en deseño de interfaces e experiencia de usuario

Plan de Desenvolvemento

Cronograma Estimado de Desenvolvemento:

- · Semana 1: Prototipado das mecánicas principais do patinete e obstáculos
- · Semana 2-3: Desenvolvemento básico das tres fases de xogo
- · Semana 4: Sistema de diálogos e lóxica de negociación simple
- · Semana 5-6: Arte básica e sons
- · Semana 7: Integración de sistemas e testing
- · Semana 8: Pulido final e preparación para lanzamento

Orzamento Inicial Requerido:

- · Arte básica e assets: 30€
- · Sons e música libre de dereitos: 20€
- · Software e ferramentas: 30€
- · Marketing básico (redes sociais): 10€
- · Imprevistos: 10€
- · Total estimado: 100€

Hook Único

Diferenciador do Xogo:

- · Mestura innovadora de mecánicas clásicas con temática contemporánea local
- · Narrativa que aborda temas sociais con humor negro
- · Tres fases de xogo distintivas que se complementan
- · Forte identidade cultural galega con potencial de conexión universal
- · Sistema de negociación único baseado en diálogos enxeñosos

Conclusión

Resumen Final: "A cabalo da navalla" é unha proposta única que combina a nostalxia dos xogos arcade coa realidade social contemporánea. A súa mestura de humor, acción e estratexia, xunto coa súa forte identidade cultural, créanlle un oco propio no mercado. O xogo non só entretén, senón que tamén reflexiona sobre a sociedade actual dunha forma única e memorable.

Contacto

Información de Contacto:

- · Diego Vieiros Pérez
- · Diego Santiago Lijó