

BREVE DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO FAMILIAR

Julieta Lombardelli – yelomba.com.ar

La historia

La leyenda del Perro Familiar. Comienza con un breve video introductorio que relata desde el momento de la llegada de Hileret a los campos tucumanos y la compra las miles de hectáreas para la zafra. Luego su "pacto" con el "demonio" para tener más ganancias.

Personajes

EL jugador en primera persona, (¿es quizás un obrero más?)

Los obreros en estado pasivo (obreros de papel)

Los obreros en estado activo (humanoides cada uno de color diferente)

El perro

Serpientes que se deslizan entre la zafra

El diablo

Escenarios / niveles

Un solo nivel.

El escenario es la amplia zafra, con la caída de cenizas y el humo de la caña recién quemada.

En la periferia se ve el Ingenio abandonado y un ingenio activo

Mecánica de juego (Gameplay)

El jugador en primera persona debe ir "despertando" a los obreros que están trabajando la zafra. Una vez despiertos debe guiarlos hacia el ingenio abandonado. Cada obrero tiene características particulares que al despertarlos le dará pequeñas ayudas contra el poder del perro y de las serpientes que deambulan la zafra.

El perro al tocar al jugador le va quitando "vidas".

El perro al tocar a los obreros activos, los absorbe, armando una cadena con los mismos (tipo juego "snake" clásico).

Si la cadena de obreros del perro es muy larga, este puede tocarla y morir.

Pero para esto habría que "sacrificar" muchos obreros.

Objetivo: guiar a todos los obreros al ingenio abandonado.

Variantes: según la cantidad de obreros guiados se visualizaran variantes a definir.

ROBOT: el robot perro-carrito cañero, circula alrededor de la mesada donde el jugador se encuentra jugando el juego. Al detectar (comando que envía el juego mediante conminación bluetooth al robot) que el jugador ha transitado cierta cantidad de terreno de la zafra, el robot envía un estímulo que nubla la visión en pantalla. Asimismo se puede distraer al robot desviándolo de su circuito, puesto posee sensores de proximidad, que al detectar un elemento a una distancia menor a 10 cm desvían el rumbo. Esto retrasa la lógica del mismo.

De esta manera, el jugador está en el juego en pantalla, pero también en el juego con el robot.

Descripción de arte (Elementos gráficos, paleta de colores, etc)

La estética se orienta a un juego de estilo "Terror-horror", como el mito lo amerita.

Juego en 3 D.

Una paleta de colores "tierra", baja. Se busca representar la extensión del campo de la zafra.

Todos los personajes (salvo los obreros humanoides y el perro) con una estética que simula que fueron cortados en papel.

Sonido

Grabaciones con instrumentos autóctonos, propios del norte Argentino, como ser quena, pincuyo, caja chayera, siku, y bombo. Grabados en estudio por músicos de la prov. de Tucumán.

Se acompaña con sonidos de la naturaleza, como ser el sonido de la chicharra, y el viento. Algunas voces distorsionadas para los efectos tenebrosos del perro y Foley.

En la intro sonido de fuego y hojas.

Controles e interfaz de usuario

Para joystick o pc (con teclado).

Se plantea con la lógica de comando colaborativo o doble comando, es decir que se utilizan en el caso del joystick ambos ejes de movimiento (derecho e izquierdo) y cada uno maneja un personaje diferente: con el derecho se maneja la cámara o jugador en primera persona y con el de la izquierda se maneja a los obreros activos. Por lo tanto se moverá a dos o más personajes en simultáneo, pero cada uno tiene su propio movimiento.

A medida que se van perdiendo vidas la pantalla se va nublando desde los extremos exteriores, hasta que finalmente casi al estar por perder la visión resulte casi completamente nublada.

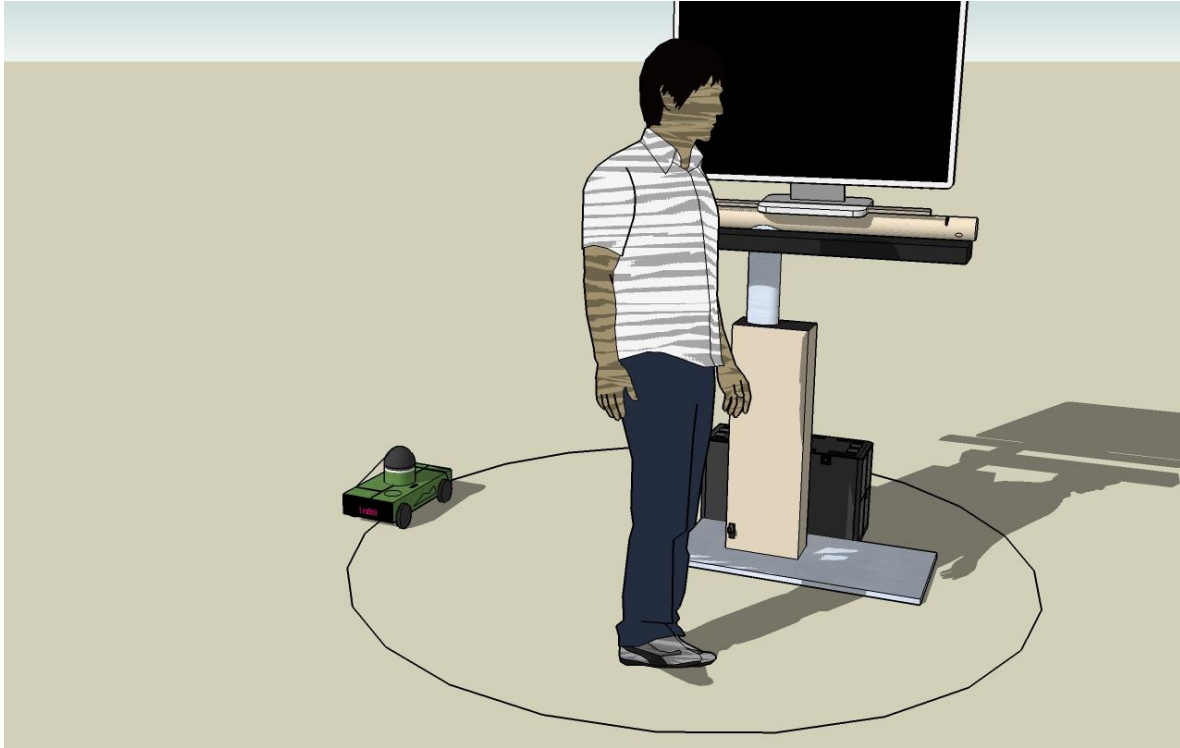


Imagen 1: Boceto Instalación, aunque el tamaño del robot sería el triple que en esta escala.



Imagen2 Referencia de zafrero trabajando. Lules.



Imagen 3. Boceto del robot, probando los textiles.



Imagen 4. Para la instalación también se diseña la mesa soporte sobre la cual se presenta la pantalla + joystick + auriculares: los componentes físicos de salida del videojuego pantalla digital.



Imagen 5. Boceto de cambio de pantalla. Captura de video