



Murinae

[Subtítulo del documento]



Murinae

Título	Murinae
Género	Acción-aventura, puzzles en 3ª persona
Audiencia	Público casual joven-adulto
Plataformas	Pc, Mac, PS4, Xbox One
Modos de juego	Campaña Singleplayer, interacción
Temática	Medieval
Estética	Entorno 3D Cartoon.

Descripción de juego

Murinae es un juego de acción-aventura en el que controlamos a Mus, el ratón más rápido de Rodentia, que se embarcará en una gran aventura a través del Castillo de Dingaling en busca de su amada princesa para rescatarla de las garras de Drangmire, el rey de Murinae.

Murinae es un juego sencillo y colorido destinado tanto a aquellos que sólo buscan pasar un buen rato y divertirse como a aquellos que quieran investigar y averiguar todos los secretos que esconde.

Mecánicas de juego

●Puntos de guardado y game over.

Cada cierto tiempo encontraremos puntos de guardado representados por una cama, un libro o una hoguera con el símbolo de guardado encima, que cambiará de color si es el último lugar donde hemos guardado. Al usar "acción" cerca el juego nos preguntará si queremos guardar la partida.

Al perder toda la vida o al iniciar de nuevo una partida apareceremos en el último punto de guardado, es decir, el que está marcado por un color distinto. Si nos derrotan perderemos todos los objetos y el dinero conseguidos desde el último guardado.

La partida se guardará siempre tras la pelea con un jefe final.

●Movimientos

Mus puede moverse de muchas maneras:

-Caminar/esprintar: El movimiento predeterminado de Mus es el de caminar a una velocidad normal sobre dos patas. Si esprintamos correrá más sobre cuatro patas. Esprintar sirve también para esquivar.

-Modo sigilo: También se puede activar el modo sigilo en el que nos moveremos de puntillas y será muy difícil detectarnos

-Planear: Cuando tengamos el disfraz de murciélago podremos planear, con el botón del modo sigilo alternaremos entre planear o caída libre. Si caemos desde demasiada altura perderemos vida.

-Nadar: Si caemos al agua podremos flotar y movernos por la superficie del agua, aunque muy lentamente.

●**Olfato**: Al activarlo, Mus inspirará profundamente, lo que nos revelará ciertos secretos del escenario como túneles ocultos, objetos enterrados (representados con una zona brillante en el suelo) o el camino hasta un objetivo (mediante un rastro de olor representado por colores).

Para saber dónde se encuentra cada uno de estos olores deberemos estar atentos a los gestos de Mus.

●**Objetos**: Los objetos se diferencian en dos clases:

●**Herramientas/Objeto clave**: Cada vez que consigamos uno lo equiparemos de forma que Mus lo lleve puesto. Se asigna a ciertos botones predeterminados (1,2,3,4 o cruceta)

-Los guantes de topo: Son unos guantes que nos regala Gerbillo antes de irnos de Rodentia. Nos permiten escarbar, cavar y desplazarnos bajo tierra siempre que el terreno sea blando. También los usaremos para desenterrar tesoros que Mus olfatee.

-El Candil de aceite: Lo llevaremos colgando y lo sacaremos automáticamente cuando no haya luz. Si usamos otro objeto o pulsamos el botón en el que está asignado el candil lo guardaremos y nos quedaremos a oscuras. Si lo tenemos en la mano y comemos algo estaremos a oscuras hasta que acabemos.

Si pulsamos el botón de acción incendiaremos con el candil lo que tengamos delante siempre que sea inflamable. Podremos usar esto para asustar a enemigos, librarnos de obstáculos o encender fuego para tener luz como si fuese una antorcha.

-El vestido de fiesta: Cuando entreguemos a Ditrysia el espejo nos regalará un vestido de fiesta que ya no le gusta. Es un vestido totalmente negro, por lo que será perfecto para tejer un disfraz de murciélago con él. Al pulsar el botón asignado Mus hará un comentario sobre el vestido.

-Disfraz de murciélago: Usando el vestido de fiesta, Arana teje para Mus un disfraz de murciélago que le permite incluso planear. Al llevar este disfraz podrá hablar con los enemigos sin que estos le ataquen e introducirse en sus pueblos y campamentos. Sólo lo llevaremos cuando pulsemos el botón asignado, aunque la capucha siempre será la del disfraz a partir de ahora. Por recomendación de Arana, sólo podremos usarlo cuando nadie nos vea.

-Pájaro robot: es un robot con forma de colibrí inventado por Orlok. KlingKlang nos lo regala al conocernos diciendo que no funciona pero que es bonito. Si no funciona es porque tiene un interruptor que lo activa y que KlingKlang parece no haber visto. Podremos lanzarlo como si fuera un objeto arrojado contra botones o palancas para activarlos. También podremos lanzarlo para aturdir enemigos. Tras usarlo volverá volando.

●**Objetos consumibles**: Son objetos que encontraremos dispersos por el mapa, que robaremos a los enemigos o que compraremos en las tiendas pudiendo acumular 10 unidades de cada objeto como máximo.

-Comida: Hay diferentes tipos de comida, desde bayas hasta queso. Al comerlas recuperaremos vida. Cada alimento recupera una cantidad de vida distinta.

-Objetos arrojados: Botellas, trozos de madera, guijarros... cuando los lancemos a un enemigo quedará aturdido por unos segundos.

●**Dinero**: Se pueden almacenar hasta 999 monedas de oro, si cogemos más tendremos que devolverlas. No se podrán vender objetos.

●**Conversación**: Para obtener algo de un personaje tendremos que convencerle. Cuando empiece la conversación empezarán a hablar los otros personajes y nosotros tendremos que responder a través de un menú que nos permite dar de una a tres respuestas. A partir de aquí el juego no dará señales de cómo seguir, deberemos tratar al otro personaje como a una persona real, escuchar lo que dice, revisar las opciones y actuar en consecuencia.

●**Escapar**: El "combate" no se basará en la lucha. Mus es un ratón pequeño que no puede hacer frente a los enemigos utilizando la fuerza, por lo que tendrá que buscar otra manera de evitar a los enemigos:

-Lanzar una piedra: Esto hará que los enemigos crean que estamos en el lugar donde ha caído la piedra debido al ruido, por lo que se moverán en esa dirección y entrarán en modo alerta. Se puede utilizar para dispersar un grupo y pasar más fácilmente o para distraer a los enemigos. Sin embargo, esto se hará sin apuntar a ninguna parte, por lo que es más fácil fallar.

-Lanzar un objeto arrojado: Aturdirá al enemigo al golpearlo. Si había más enemigos en estado de calma empezarán a buscar en modo alerta y si

estaban en modo alerta entrarán en modo combate. Si nos acercamos a un enemigo aturcido/dormido, podremos robarle los objetos y el dinero que tenga.

-Correr y esconderse: Si vemos la oportunidad podremos salir corriendo sin que nos atrapen los enemigos, que nos perseguirán hasta que nos pierdan de vista durante un rato. Podemos perderles de vista cerrando una puerta, corriendo a una zona muy alejada u ocultándonos en objetos con el modo sigilo.

●**Enemigos**: Cuando un enemigo esté cerca aparecerá un indicador encima de este que se verá a través de los muros para que sepamos dónde y en qué estado se encuentra:

-Estado de calma: (Indicador gris) Mientras no detecten a Mus se mantendrán en su posición original.

-Estado de alerta: (Indicador naranja que cambia progresivamente a rojo si nos detectan con mayor o menor intensidad) Cuando detecten un sonido o vean a Mus escondiéndose llamarán la atención de sus compañeros a su alrededor y se moverán hacia el origen del sonido. Sonará un aviso cuando un enemigo cercano entre en modo de alerta.

-Combate: (Indicador rojo) Cuando vean a Mus entrarán en modo combate e intentarán atraparlo. Cuando le atrapen Mus no podrá moverse y perderá salud. Tendremos que pulsar una secuencia de botones frenética y aleatoria de 5 botones para escapar. Cuanto más tardemos en pulsarlos todos, más vida perderemos. Al escapar, Mus será invulnerable por unos segundos. Cuando se active la música cambiará. Cuanto más cerca estemos del enemigo más rápido y alto sonará.

Personajes:

Forman parte de la experiencia de juego. Son animales antropomórficos con una personalidad claramente definida desde el principio, apoyado en su personalidad, mayoritariamente plana, que nos permite conocerles en el poco tiempo que hablaremos con ellos.

También encontraremos otros personajes tipo PNJ que sólo nos darán información.

● **MUS**: Es el protagonista de la historia. Es el ratón más rápido de Rodentia, por lo que desde pequeño se ha encargado de hacer de mensajero. Así es como conoce a la princesa Lisa, cuando de pequeño tuvo que ir a palacio para llevar un mensaje y la vio por una de las ventanas. Desde entonces está enamorado de ella, pero no se atreve a hablarle.



● **LISA:** Princesa de Rodentia. Es un ratón de color blanco y muy querida por el pueblo por su dedicación. Conoce a Mus de vista ya que le ha visto en palacio y le parece simpático. También será un jefe final.



● **DRANGMIRE:** Es una rata de color negro. Se convirtió en el rey de Murinae cuándo su hermana renunció al trono para casarse con el Rey de Rodentia. Está obsesionado con el poder, por lo que su intención será que su reino abarque todo el Castillo. Será él quien mande secuestrar a la princesa.

● **MIDNAY:** Reina de Rodentia, es una Rata gris, hermana de Drangmire. Cedió el trono a su hermano para casarse con el Rey de Rodentia. Conoce a Mus ya que es su mensajero. Le da papel y pluma que usaremos para guardar la partida y una bolsa con algo de dinero y comida donde guardarlo todo.

● **MIDDOY:** Rey de Rodentia, un ratón blanco. Quiere a su hija por encima de todo, algo de Drangmire sabe. Cree que el mejor soldado es aquel que es grande y fuerte, por lo que tiene pocas esperanzas en Mus, aunque agradece toda ayuda.

● **PERSONAJES SECUNDARIOS:** La historia principal sirve para marcar un inicio, un final y un motivo para que sigamos avanzando, pero lo verdaderamente interesante surgirá de cada una de las historias individuales de los personajes secundarios.

● **GERBILLO:** Un topo amigo de Mus que servirá como tutorial e introductor de la historia. También nos regalará los guantes de topo para ayudarnos a avanzar.

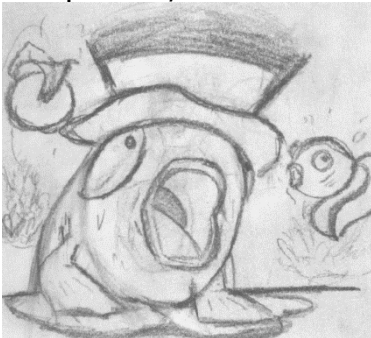
●**ORLOK:** Líder de los murciélagos, mano derecha de Drangmire y científico real. También será el responsable de la mayoría de los jefes finales de cada zona creándolos a través de sus "pociones", que no serán más que compuestos químicos con efectos extraños. También creará robots utilizando piezas del mecanismo del reloj.

●**KLINGKLANG:** Es un intento fallido de Orlok por crear un robot asesino (En el juego sólo se deja intuir que sea obra suya) por lo que su misión será la de eliminar a los ratones de la torre, aunque como no sabe cómo son no hace gran cosa. KlingKlang es un robot muy amable al que, según él mismo, le falta algún tornillo. Nos ayudará en la torre del reloj y luchará a nuestro lado contra el jefe final, aunque casi nos mate intentando ayudarnos en algún momento.

●**EL TENDERO:** (Opcional) Está en todas las tiendas/tabernas a las que vayamos. Es una rana camarero que siempre tiene una respuesta para todo. En cada zona dará algunos consejos para continuar, aunque la mayoría sean refranes y no sirvan de nada.



●**GOLDFISH:** (Opcional) Lo encontraremos en la biblioteca. Es un pez dorado que se queja por todo e intercala palabras en diferentes idiomas. Es coleccionista de objetos raros y se maravillará por cada cosa que le traigamos de la superficie, ofreciéndonos dinero a cambio.



●**HANS:** Es un pequeño murciélago que no para de meterse en líos y que dice lo que piensa en voz alta sin querer. Presta tan poca atención a todo que no ha aprendido a volar. Cuando le conocemos a la entrada de las cloacas dice ser nuestro fan tras vernos ganar al Ratón en el patio, según él "ha sido alucinante".

Nos guiará hasta la ciudad de los murciélagos en las cloacas. Casi al llegar a su casa le salvamos de caerse al río a tiempo de que nos vea su madre, que lo

está buscando. También nos regalará su farol que él mismo hizo él mismo para poder ver en la oscuridad, aunque más tarde descubriese que no le servía de nada porque podía usar la ecolocación por ultrasonidos (el idioma de los murciélagos).

●**GRETA:** Es la madre de Hans. Odia profundamente a todos los ratones por su educación, pero después de salvar a su hijo intenta disimularlo y ser agradable, sin éxito. Hans le pide que nos deje quedarnos a cenar (Opcional), algo a lo que ella no puede negarse por haber ayudado a su hijo. La cena será un diálogo en el que cada vez que alguien habla la situación se vuelve más incómoda para ella y más divertida para nosotros.

●**DITRYSIA:** Es una Mariposa modelo obsesionada con su belleza, con un gran club de fans compuesto por... muchas moscas. Dice haber bajado a las cloacas por ellas, aunque el viaje le ha despeinado y no puede salir así. Cuando encuentras un espejo para ella te regalará un vestido de fiesta que ya no le sirve, ya que es completamente negro y eso le impediría brillar con luz propia, aunque "Le quedaba maravillosamente, como todo".



●**BUFO BUFO:** (Opcional) Es un sapo, bufón oficial de la corte. Admite no ser nada gracioso, pero da igual porque Drangmire nunca tiene ganas de reírse. Le encontraremos en todas las tabernas y nos contará una historia increíble sobre esa zona. Reconoce que algunas son inventadas, pero que no dejan de ser emocionantes. Sólo investigando podremos averiguar cuáles son reales y cuáles no.

●**ARANA:** Es una araña anciana que se dedica a tejer, fue tejedora real y es la mejor haciendo trajes. Nos ayuda tejiéndonos un disfraz para colarse entre los murciélagos y proseguir su camino.

Si hablamos con ella de vez en cuando nos contará chismes de prácticamente cualquier personaje.

●**GRYLLUS, EI GRILLO:** Es un saltamontes que quiere ser el bardo de la corte. Afirma ser el grillo más talentoso de la historia, pero es claramente un saltamontes sin ningún talento musical. Admira muchísimo a Cicada, su única amiga e intenta hacerse amigo de Mus. Si aceptamos la misión de Cicada

acabará abandonando su sueño de ser músico para dedicarse profesionalmente a las competiciones de mirar algo fijamente y en silencio.

● **CICADA:** Es una cigarra que sabe tocar cualquier instrumento, especialmente el violín. Intenta enseñar a Gryllus, pero es inútil. Se encuentra con él a las puertas de Muridae, ya que viven allí y la biblioteca es el único lugar donde este guarda silencio. Más tarde nos la volveremos a encontrar, nos habla de Gryllus, de cómo empezó a decir a todo el mundo que era "Gryllus el grillo" y alguna anécdota graciosa para acabar pidiéndonos que le busquemos un hobby más silencioso (opcional).

● **ENEMIGOS:** Los enemigos serán soldados del ejército de Drangmire. Se dividirán en ratas y murciélagos.

Las ratas son más altas y fuertes que los murciélagos y según avancemos, nos daremos cuenta de que tienen ciertos privilegios dentro del ejército, por lo que tratan como inferiores a los murciélagos. Estos últimos son más pequeños y rápidos, y sólo nos atacarán si hay ratas delante, aunque si no las hay serán muy ariscos y no podremos hablar con ellos.

● **JEFES FINALES:** Se encontrarán al final de cada zona del juego. Nos encerrarán en una zona con la que tendremos que utilizar para derrotarlos.

● *El Ratón:* Jefe final del patio. Es el único jefe final que no tiene nada que ver con Orlok. Es un caballero de Rodentia que quiere la recompensa que ofrece el rey y no dejará que sigas avanzando para quitársela. Cuando empieza la batalla nos perseguirá para atacarnos. Es lento, pero bastante fuerte.

Para ganarle deberemos llevarle a una zona de tierra. Moviéndonos bajo el suelo nos pondremos tras él y le atacaremos por la espalda, su punto débil. Tras hacerlo unas cuantas veces caerá inconsciente y dejará caer la llave de la zona. Después le dejamos atado utilizando lianas del jardín y dejaremos una nota utilizando el papel con la marca de la reina contando lo que ha pasado. Arana nos contará más tarde que ha sido encarcelado.

Más tarde nos enteraremos por Arana de que no quiere volver a saber nada más de Orlok y que ha ido a vivir lejos del castillo.

● *El tigre:* Es un gato atigrado domesticado por Orlok para atacar a los ratones. Por alguna razón el fuego le fascina

Para derrotarle tendremos que distraerle encendiendo antorchas con el candil. El gato se quedará mirándolas mientras estén encendidas. En ese tiempo tendremos que subir al piso de arriba y saltar sobre él. Cuando lo hayamos hecho unas tres veces el gato interpretará que esto es un juego. Se tumba y te hace gestos de subirte sobre él para sacarte de ahí. De vez en cuando podremos verle en el fondo del escenario.

- La Rata: Orlok ha entrenado personalmente al mejor de sus soldados. A través de la ciencia y la investigación lo ha convertido en el guerrero definitivo que ha perdido el juicio y sólo obedece a Orlok. Su forma de atacar será embestir contra Mus.

Para derrotarle tendremos que lanzarnos sobre él desde un piso superior utilizando el traje, haciendo que se ponga nervioso y se golpee con las paredes hasta que caiga inconsciente. Tras tres veces volverá a ser un soldado normal y corriente. Que quedará inconsciente en el suelo y soltará una llave.

- La Máquina: Es el jefe de la torre del reloj. Orlok usa las piezas del mecanismo para crear una máquina enorme con la que intentará aplastarnos. Se parece bastante a KlingKlang, aunque es mucho más grande y pesado.

Para derrotarle KlingKlang usará un cable para producir una sobrecarga en la máquina. Para poder hacerlo deberemos golpear a la máquina en la cabeza y, mientras está aturdido pulsar rápidamente uno de los botones que dan corriente al cable.

- La Princesa: Es uno de los dos jefes del campanario. Usando una de las pociones de Orlok, Drangmire convierte a Lisa en un enemigo. Al derrotarla volverá a la normalidad.

Para derrotarle deberemos lanzarle el pájaro robot. Es muy rápida por lo que será difícil acertar. Cuando la golpeemos tres veces caerá inconsciente y volverá a la normalidad.

- La Bestia: Drangmire convertido en un enorme monstruo gracias a las pociones de Orlok, una máquina de matar. Es rápido y fuerte, una versión mejorada de La Rata.

Para derrotarle tendremos que luchar de tres maneras distintas.

Primera parte de la pelea: Sus primeros ataques consistirán en golpes muy potentes y muy rápidos con las manos que le dejan vulnerable por la espalda. Tendremos que colocarnos detrás y lanzar el pájaro robot, tres veces.

Segunda parte de la pelea: Cambia de estrategia, empezará a embestir contra nosotros para que no podamos colocarnos detrás. Tendremos que hacer que embista contra las estatuas de metal de la sala.

Tercera parte de la pelea: Lisa despierta y huye al balcón, así que la pelea se desarrolla ahí, donde Lisa intenta ponerse a salvo. Ahora tendremos que golpearle con el pájaro robot mientras esquivamos los proyectiles que nos lanza. Cuando le golpeemos tres veces quedará aturdido y caerá al vacío.

Controles

La partida puede pararse en cualquier momento salvo en las cinemáticas pulsando el botón de Menú. Desde aquí podremos ver un mapa global, ajustar las opciones y salir del juego. Para guardar la partida tendremos que llegar a uno de los puntos de guardado distribuidos por el mapa.

La cámara tiene dos modos, uno manual y uno semiautomático. En este último la cámara enfoca un constante gran plano general para mostrar el escenario durante el viaje.

Durante el viaje controlaremos a Mus, sin embargo, habrá ocasiones en las que nos desobedezca como, por ejemplo, si nos acercamos demasiado a un enemigo dejará de caminar y hará un amago de marcharse porque tiene miedo. Esto también se nota cuando él percibe algo que nosotros no, como olores o la salida de un laberinto.

Teclado y ratón	Mando de PS4	Mando Xbox One	Acción
W-A-S-D	Joystick izquierdo	Joystick izquierdo	Moverse
Movimiento de Ratón	Joystick derecho	Joystick derecho	Mover cámara
Rueda del Ratón (pulsar)	R3	R	Cambiar modo de cámara. (Manual/semiautomática)
Rueda del Ratón (girar)	L2-R2	LB-RB	Cambiar de objeto consumible rápidamente (Mantener para menú de selección)
Botón izquierdo	L1	LT	Acción
Esc	Opciones	Pausa	Abrir Menú

R	□	X	Usar objeto consumible
Alt/Cmd	Δ	Y	Usar Olfato
W-A-S-D (repetidas veces)	X (repetidas veces)	A (Repetidas veces)	Esprintar
Shift	O	B	Activar/desactivar el modo sigilo
1-2-3-4	Cruceta de dirección	Cruceta de dirección	Objetos clave

Puntos clave

- **Apartado artístico:** Si el juego se llama Murinae es porque se desarrolla mayormente en el reino de Murinae. Este escenario no es un simple fondo ya que el énfasis de la experiencia está en el viaje y el descubrimiento, los escenarios están llenos de color, detalle y belleza y cada nueva zona tiene su propio estilo visual.

Cuando atravesemos una zona veremos personajes ajenos a nosotros haciendo su vida, veremos a lo lejos zonas que atravesaremos más adelante o puertas secretas que nos permitirán volver sobre nuestros pasos más rápidamente. Esto hace que siempre tengamos algo nuevo a lo que prestar atención al llegar a una zona a la vez que explica más sobre la naturaleza del escenario y nos hace ver a qué nos enfrentaremos a continuación.

- **Escenarios:** Se comportan casi como un personaje que se transforma a nuestro paso. Se presentan al principio como un caos que tenemos que ordenar, tardaremos bastante tiempo en superar cada zona, pero una vez terminada será sencillo pasar a través de ella porque ha quedado ordenada y limpia. Así es como se nota nuestra presencia en el mundo y como Murinae cambia con nuestra presencia.

● **Personajes secundarios:** Estos personajes son completamente planos (Salvo en el caso de Greta que cambia su opinión sobre los extranjeros) por lo que en seguida sabemos por dónde van a ir, lo cual no quiere decir que no sean interesantes.

● **Sorpresas y referencias:** Giros argumentales, menciones a otras obras, guiños, chistes, giros de tuerca, dobles sentidos... todo esto servirá para enriquecer la obra y sorprender al jugador, manteniendo fresco el sistema.

Si entramos en el código de programación del juego nos encontraremos otras sorpresas, como un mensaje que da la bienvenida a cualquier DataMiner que haya entrado para buscar información perdida pidiéndole que la guarde en secreto, como si el juego fuese consciente de que esto puede pasar.

● **Comunidad:** Parte del propósito del juego es crear una comunidad activa que aumente opcionalmente la experiencia de juego, esto es, facilitar un medio de comunicación entre los jugadores. Esta comunidad (como parte del juego) se basará en foros temáticos con un titular, una categoría y comentarios respecto a ello. El titular puede ser desde un documento de texto hasta un video. La moderación será constante. La categoría clasificará la función del post: tutorial, fanart, fanfiction...

(Los foros se encontrarán en una página web externa, no dentro del juego).

Los apartados de teorías serán el lugar en el que los jugadores expongan todas sus ideas respecto a la historia del juego, ya sean teorías, información oculta encontrada en la database, información que siempre estuvo ahí pero que se relaciona de cierta forma... Los usuarios tendrán la capacidad de votar estos post para que los mejores se posicionen como contenido destacado.

● **¿Por qué la gente se fijará en Murinae?**

Murinae se compone de dos partes, la historia escrita y la que la comunidad escribe, haciendo así partícipe a ésta del desarrollo del juego. Por una parte, ofrece un juego interesante que promete un buen rato, pero también una experiencia en la que participaremos con el resto de jugadores sin ser un modo multijugador.

Murinae tiene como objetivo crear una comunidad de jugadores que se apoyen los unos en los otros para mejorar la experiencia.

Flujo y narrativa

● **Prólogo:**

Una historia contada en formato de cómic y una voz en off nos cuenta cómo Rodentia y Murinae eran dos reinos prósperos que cohabitaban en el Castillo. Cuando el rey de Murinae murió subió al poder su hija mayor, Midnay, que con el tiempo cedió el trono a su hermano Drangmire, pues las leyes de Murinae

impedían que la reina se casase con un extranjero (en este caso, el rey de Rodentia).

Drangmire quería gobernar sobre todo el castillo, incluso sobre Rodentia. Empezó a prohibir las relaciones entre los dos países hasta el punto de prohibir la entrada de ratones en sus tierras.

Mientras tanto, en Rodentia los reyes anunciaban que habían tenido una hija. Esta niña estaba destinada a heredar las coronas de Rodentia y de Murinae.

● **Primeros minutos:**

El juego abre con una vista aérea del castillo que avanza lentamente nos mostrará el castillo mientras se intercala con unas escenas tipo cómic que servirán de prólogo mientras una voz en off narra la historia.

Cuando la presentación termina la cámara entrará a casa de Mus, que se está levantando, se colocará detrás de él y nos dará el control. En casa de Mus habrá cierta información importante como controles básicos. Al salir veremos rápidamente que el pueblo está de fiesta y que Gerbillo nos estaba esperando. Nos pide ayuda para acabar sus tareas a tiempo y poder asistir a la fiesta, lo que es en realidad un tutorial.

El tutorial se realiza en una "zona segura" del patio del castillo, de la que Gerbillo nos impedirá salir diciendo que es muy peligroso. Al llegar a su zona de trabajo empezará el tutorial diciendo que hablemos con él si queremos guardar la partida. A partir de aquí veremos los controles básicos.

Al acabar el tutorial volveremos a la plaza, que ahora está abarrotada de gente y comenzará una cinemática:

El Rey lee el pregón, pero Mus no puede atender porque está mirando a la princesa, que le sonrío y le saluda con una sonrisa al verle. Mus retira la mirada sonrojado.

Al acabar el pregón empieza un espectáculo de magia, los magos, vestidos con túnicas negras, piden a la princesa que suba al escenario con la excusa de hacer un truco. Encierran a la princesa en una jaula, la cubren con una manta y se esconden detrás de ésta. Todo el mundo espera hasta que ya ha pasado demasiado tiempo, alguien tira de la manta descubriendo que la princesa ha desaparecido junto con los magos. Cunde el pánico mientras se ve a los impostores llevándose volando (resultan ser murciélagos) a la princesa enjaulada.

Algunos caballeros de la guardia del rey se ofrecen para ir a rescatar a la princesa y Mus decide hacer lo mismo.

Así empieza el viaje de Mus. La reina le llama y le regala la bolsa, el papel y la tinta y Gerbillo nos regala sus guantes.

Resumen del resto del juego:

Saldremos al jardín donde Gerbillo nos enseñará a usar los guantes y todas sus funciones. Esta primera zona será la segunda parte del tutorial, que nos enseñará cómo funcionan los niveles.

Tras derrotar al jefe de esta zona llegaremos a las cloacas a través de una alcantarilla. Allí conoceremos a Hans, que insistirá en guiarnos por las alcantarillas porque las conoce muy bien. Tras dar un par de vueltas más de las necesarias llegaremos a la ciudad de los murciélagos. En uno de sus múltiples descuidos Hans tropieza y cae al canal de la cloaca, que parece un río. Los gritos de auxilio llaman la atención de Greta, que llega a tiempo para ver como salvamos a su hijo. Se ve obligada a invitarnos a casa, donde Hans propone que nos quedemos a cenar. **Si aceptamos la "misión" empezará la cena. Tras una conversación (En la que mayormente hablará ella) Greta tomará otra visión de los ratones.** Si no la aceptamos, estará agradecida, pero mantendrá su opinión. Greta nos cuenta que hay rumores de que Lisa se encuentra en el campanario por orden de Drangmire.

Antes de irnos Hans nos regalará un candil que podremos usar para ver en la oscuridad de las cloacas. Al adentrarnos en las cloacas conoceremos a Arana, que nos contará su vida y se ofrecerá a tejernos el disfraz si le conseguimos algo de tela. Avanzamos para encontrar una puerta custodiada por un grupo de murciélagos que no nos dejará pasar por ser un ratón. Tras esto Dytrisia nos pedirá un espejo a cambio del vestido que Arana convertirá en un disfraz. Para conseguirlo tendremos que "vencer" al Tigre, momento en el que conocemos a Orlok. Ahora podremos pasar a la biblioteca. Al movernos por las estanterías aprenderemos a utilizar el disfraz para planear. Después de un rato llegaremos a Muridae. Donde Orlok se presentará de nuevo junto con "la Rata"

Tras vencerle seguiremos el rastro de Orlok hasta la torre del reloj, donde conoceremos a KlingKlang, que nos dará el pájaro robot y nos dará información sobre Orlok, su trabajo y sus robots. Al parecer usar tantas piezas de la maquinaria del reloj ha hecho que ya no funcione, por lo que será más difícil llegar al campanario. Tras derrotar a Orlok podremos abrir la puerta del campanario donde se encuentra Lisa. Un guardia nos estará esperando allí y nos dirá que Drangmire quiere que subamos por la escalera, donde encontraremos guardias con los que hablar. Al llegar a la sala del trono al final de las escaleras nos retará a un combate, primero contra Lisa, a la que ha rociado con una de las "pociones" de Orlok. Tras vencerla él tomará una de las pociones y se convertirá en un monstruo enorme, como le había pasado a La Rata.

Tras vencerle Lisa nos dará las gracias por rescatarla y decidirá quedarse en Murinae para reparar el daño que ha hecho Drangmire. En ese momento llega el ejército de Rodentia y Lisa se reencuentra con sus padres.

Durante los créditos podemos ver los cambios que Lisa ha hecho y al acabar nos preguntará si queremos guardar y salir al menú o sólo Salir al menú. Si hemos guardado y volvemos a entrar podremos acceder al postgame y recorrer el mundo con total libertad.

● **Lugares:** Todo el juego se desarrolla en un mundo grande y sin tiempos de carga con una estructura lineal, aunque con espacio para la exploración. La clave de estos lugares es la estética. Cada uno tendrá una estética completamente distinta sin que ninguna sea mejor que otra.

Mazmorras: Son zonas relativamente abiertas. El último término el objetivo será ir de un punto "A" a un punto "B" superando un obstáculo cuya solución se encontrará en esa zona. Esto nos da espacio para aprender a utilizar las herramientas, pero también para explorar la zona. La exploración se recompensa con objetos, dinero, zonas ocultas o alternativas al obstáculo original.

- El patio/el jardín: La zona del Castillo que no pertenece a ninguno de los dos reinos. En esta zona aprenderemos usar los guantes. El jefe final es El Ratón. Es la primera zona, en la que nos familiarizaremos con el entorno, las herramientas y las mecánicas

- Las cloacas: La primera "mazmorra" es una zona muy oscura se encuentra la ciudad de los murciélagos y la casa de Arana. Es fácil perderse, por lo que cuando llegamos por primera vez necesitaremos un guía. Aquí nos darán el candil y aprenderemos a utilizarlo, también nos enteramos de qué ha pasado en realidad, qué planea Drangmire y dónde está la princesa. Siguiendo el "río" llegaremos a la cuarta zona, aunque no podremos lanzarnos al agua.

- La biblioteca: Es una zona muy grande que está inundada. Las estanterías caídas han formado caminos. Es aquí donde conseguiremos el disfraz y aprenderemos a utilizarlo. El jefe final de esta zona es La Rata. Al final de la zona encontramos una forma de pasar a la siguiente zona.

- Cámara de entrenamiento: Se encuentra debajo del Castillo de Muridae y sólo es accesible tras completar el juego. Es una zona que se usaba para entrenar a los soldados y que sirve como postgame. La dificultad subirá bastante en esta zona, por lo que es completamente opcional para aquellos jugadores que quieran seguir jugando.

- La torre del reloj: Es una zona llena de mecanismos donde Orlok ha estado haciendo experimentos. Nada más llegar nos encontraremos a KlingKlang buscando piezas sueltas. Le parecerá divertido ayudarnos porque Mus parece simpático y nos ayudará a luchar contra el jefe final. KlingKlang usa un sistema de mensajería inventado por Orlok (Un pájaro robot parecido a una cigüeña cuyo combustible es alpiste) para enviar una nota a los reyes de Rodentia para pedir ayuda.

- Campanario: La parte más alta de la torre del reloj, Drangmire lo ha convertido en la sala del trono, donde Lisa se encuentra encerrada y donde nos espera nuestro enfrentamiento final. Las ratas soldado de esta zona no nos atacarán por orden de Drangmire, incluso nos darán algunos consejos

mirándonos lástima. Drangmire ordena esto porque quiere enfrentarse personalmente a quien ha burlado a toda su guardia.

Pueblos y lugares

-Rodentia: El pueblo y sus alrededores, encontraremos a multitud de vecinos que nos darán una idea del tono que tendrá el juego. Está en un pequeño rincón del patio por lo que está al aire libre.

-Ciudad de los murciélagos: o como los murciélagos la llamarán en el juego, $\uparrow \square \dots \ell \rightarrow \square \square \circ$, escrito en su idioma formado por ultrasonidos. Todos los edificios estarán al revés, aunque se han colocado plataformas porque las ratas pasan por allí a menudo. Los murciélagos no quieren relacionarse con los ratones y no hablarán demasiado a no ser que llevemos puesto el disfraz.

La atraviesa un canal de agua que llena las cloacas y que desemboca en la biblioteca.

-Muridae: La capital de Murinae y la ciudad de las ratas. Se encuentra en una de las zonas secas de la biblioteca. Justo en la entrada están Gryllus y Cicada, la cual nos avisa de que todo el mundo huirá de nosotros y los guardias de la calle nos atacarán si no llevamos el disfraz. Aquí se encuentra el castillo real, aunque no podremos entrar de ninguna manera hasta haber acabado el juego. Es una ciudad sucia y abarrotada de gente.

-Castillo de Muridae: Podremos entrar una vez acabado el juego. Lisa nos enseña lo que ha estado investigando sin dar una información del todo clara. Si investigamos por nuestra cuenta encontraremos mucha información sin mucho sentido (en principio). Junto a las historias de Bufo Bufo podremos llegar a conclusiones sobre la historia y los personajes. El juego propone esto como un desafío a la comunidad de jugadores para que investigue los secretos más profundos del juego. En el sótano del Castillo se encuentra la cámara de entrenamiento.

-Casa de Arana: Es una gran tela de araña entre la ciudad de los murciélagos y las cloacas. Al principio Arana parecerá un enemigo, pero después se mostrará muy amable.

-Laboratorio de Orlok: Oculto en la torre del reloj. KlingKlang nos dejará pasar una vez hayamos derrotado al jefe de esa zona. Allí encontraremos cierta información como las intenciones de Drangmire, los experimentos de Orlok, información que da a entender que lleva tiempo siguiendo nuestra pista, una lista de la compra que incluye desde trigo hasta ácido monstrosómico o una bolsa con insectos fritos y una nota que dice "*Para el científico más guapo del mundo, besos, Mamá ♥*".

Audio

El apartado auditivo será parecido al de The Legend of Zelda: cada lugar tendrá su melodía característica, aunque en las mazmorras será ligeramente distinto, teniendo la música de fondo un volumen bajo para ambientar sin distraernos, aunque cuando un enemigo esté cerca, la música cambiará a la melodía característica de ese enemigo y subirá su volumen de forma que sepamos cómo de cerca está y cuál es su estado a través del audio.

Cada personaje tendrá una melodía característica que sonará mientras hablamos con él, además de darnos cierta información como la posición de los enemigos o el estado de ánimo cambiando el tono o la velocidad.

El tipo de melodía se parecerá más a Undertale. En el juego de Toby Fox cada personaje tiene su propia melodía adaptada a su estilo y a su personalidad (Ej: *Spider Dance* suena mientras luchamos contra una araña y su ritmo imita el movimiento de una, o *Sans* que imita el carácter del personaje del mismo nombre, relajado y tontorrón).

Lo que diferencia a estas canciones es que son simples, repetitivas y tan, tan pegadizas que meses después de acabar el juego siguen sonando de vez en cuando al tararear.

Los personajes producirán un sonido al hablar, pero no utilizarán palabras. Este sonido inentendible será característico de cada personaje y acompañará a los subtítulos.

Describe el juego en un tweet

"Murinae, su princesa, el reino, están en peligro y sólo con tu ayuda Mus logrará vencer" + foto de la portada + enlace a la web del juego o a la tienda digital.

Nota de prensa

Pensemos en un juego cualquiera, aprovechando el momento, The legend Of Zelda: Breath of the wild.

Siempre he sido un gran fan de The legend of Zelda y busqué información en Internet desde el primer día. Aquella misma tarde ya había videos hablando de la línea temporal en la que se encontraba, de qué podía ser cierto objeto misterioso, de que

una teoría hablaba que de una zona se parecía mucho a la de otro juego...

Esto nos hace reflexionar sobre la forma en la que internet ha cambiado la forma de entender la comunidad en torno a un videojuego. A día de hoy, por ejemplo, sería casi imposible crear una leyenda como la de Pueblo Lavanda o el camión de Mew porque cualquiera podría subir un video a YouTube desmintiéndolo, es decir, Internet ha cambiado la forma de entender los videojuegos.

Mientras el resto de juegos utilizan internet como un medio para expandir la jugabilidad (Los MMOs, modos multijugador, etc.) Murinae quiere replantearse la forma de utilizar internet y recuperar parte de la esencia de aquella época en la que abundaban los rumores fijándose en el resto de comunidades y adaptándose a lo que extrae de ellas.

No es un juego que ignore a los jugadores, sabe que es muy probable que alguien acabe subiéndolo a YouTube, que se fuerce el sistema para probar sus límites o que se introduzcan en el código esperando encontrar algo que haya quedado fuera para buscar información, por lo que, en lugar de rechazarlo, lo utiliza para crear algo interesante.

Al faltar información y, parte de ésta, estar restringida sólo a aquellos que saben cómo mirar en el interior del juego todo puede ser posible.

Murinae no quiere creerse más listo que nadie, sino experimentar con un factor muy importante que pocas veces se tiene en cuenta, la comunidad, para establecer una relación creador-jugador diferente.