

Somnium – Zombie Musical Fighting.

AUTOR :	Andrea Esteban Cortijo (03214919-W)
TÍTULO :	SOMNIUM (Zombie Musical Fighting)
GÉNERO :	First Person Dancer.
AUDIENCIA :	Todos los públicos, generalmente gente en buen estado físico y marchoso.
PLATAFORMAS :	Play Station 4.
MODOS DE JUEGO :	<ul style="list-style-type: none"> • Single Player, • Multi Player Competitivo, • Multi Player Colaborativo.
TEMÁTICA :	Apocalipsis Zombie.
ESTÉTICA :	Realista / Comic Manga 3D.



Redactado por: Andrea Esteban Cortijo – DNI : 03214919-W

Índices.

Contenido

Índices.....	2
Revisiones y Notas.....	¡Error! Marcador no definido.
To Do.....	2
Descripción del Videojuego.....	4
Historia del Juego.....	4
Personajes.....	6
Mecánicas.....	8
Jugabilidad.....	9
Estilo Visual.....	10
Estilo Sonido.....	11
Plataforma / Requerimientos de Hardware:.....	12
Controles:.....	13
Puntos Clave.....	13
Nota de Prensa.....	14
Flujo y Narrativa.....	15
UI.....	16
TWEET.....	17



To Do.

En este documento describiré la historia y mecánica del videojuego que presento para la obtención de la **Beca de Estudios** en la **U-TAD** para el curso 2017-2018.

<http://www.concursodigitaltalent.com>



Mi área de participación es la de VideoJuegos.



Recuerda, hazlo todo en orden y emplea el espacio necesario para definir tu videojuego. Sé claro, conciso y añade lo que consideres necesario para explicar lo que quieres hacer, desde dibujos o fotos hasta diagramas, pero sólo si crees que así se entenderá mejor tu idea.

¿Qué es lo que vamos a premiar? Buscamos un juego que tenga "sentido", que tenga lógica, que esté bien diseñado y que nos apetezca mucho jugarlo. Necesitamos un diseño conceptual completo y coherente. Y no queremos que improvises a lo loco, sino que te dediques más a pensar que a escribir.

Descripción del Videojuego.

El personaje “Sandra”, y sus amigos, deben de sobrevivir a las “**tonterías**” e inutilidad de los Zombis que les rodean, y para ello, y para no deprimirse decidió que la mejor manera de hacerlo era no enfrentarse (salvo fuerza mayor), y “**pasar**” de ellos “**bailando**”.

Sandra y sus amigos bailarán entre los Zombis al **ritmo de la música** de sus **iPoz**, y solo emplearán la violencia (algún coscorrón que otro) en casos extremos.

Historia del Juego

Sandra, se despierta cada día en un mundo poblado de muertos. Si poblado, por que los muertos no lo están... Bueno “casi”.

El problema de estos muertos no es que te coman, o no... Ni lo intentan... el problema es que actúan como si no lo estuvieran: van a trabajar, aunque no hacen nada, se quedan quietos y babean...

Cocinan, bueno al menos lo intentan, normalmente su cocina es un poco accidentada.

Comen, aunque da un poco de asco ver como lo que comen termina en la mayoría de los casos en el suelo.

Algunos incluso se bañan, con tal mala suerte que terminan desechos en el mismo agua que intentan usar como limpiador, o destrozados por los mismo movimientos de limpieza que se aplican.

Lo más gracioso es que cada vez que tienen un accidente, casi cada 2 minutos, pierden alguna parte de su cuerpo y vuelven a comenzar.

Sin duda tratar con "gente" en un mundo de muertos es peculiar...

Intentan hablarte pero como no les entiendes nada, es cuando se cabrean y entonces tienes un problema... Entran en modo "psicopático" y te agreden...

Si te muerden estás jodido... El maldito virus que los mantiene vivos te mataría a ti también y te convertiría en uno de ellos.

Sandra ha de vivir entre muertos, y como no tiene ganas de “**malos rollos**” solo baila.

Sandra, se duerme y sus sueños son su única vía de escape, y en ellos, **disfruta**.

La **historia** girará en torno a nuestra protagonista, Sandra quien un día se encontrará con un mundo diferente al que se deberá acostumbrar, y al que gracias a su optimismo no le costará. Sandra debe hacer frente a su nueva familia, amigos y conocidos zombis, que para su sorpresa no son demasiado agresivos.

A lo largo de la historia se irá encontrando con nuevos personajes no zombis a los que tendrá que ayudar en misiones, o que la ayudarán a ella a encontrar respuestas. Uno de ellos y será una misteriosa chica llamada **Ramona** de carácter fuerte, cambiante y muy difícil de tratar. Ella será clave en la historia pues será la pieza que ayude a **resolver el misterio de dónde ha surgido toda esta infección Zombi**.

Ramona y Sandra mantendrán una relación tensa, que dará lugar a peleas e incluso a una separación de ambas en la que se dan cuenta de que, en un entorno en lo que todo lo que podrán escuchar sean gruñidos zombis o a rimbombantes personajes que no se sabe ni como han seguido viviendo como humanos, se necesitan la una a la otra para continuar con la aventura y hallar la verdad.

Y darán con el causante de toda la destrucción: **Dönaru Trompa**, el nuevo gobernador de Japón, quien en un intento de controlar a toda la nación la condenó, él será el jefe final al que deberán derrotar en una batalla de baile muy “**Party Rock**”.

Personajes.

La protagonista es **Sandra**, una muchacha de 16 años que vive con su familia en un pueblo tranquilo a una hora de distancia del **Neo Tokio**, una ciudad arrasada por una infección, una **Apocalipsis Zombi**, que ha dejado a toda la población en estado no-muerto.

Los **zombis** son personajes variopintos, los hay de distinto tipo:

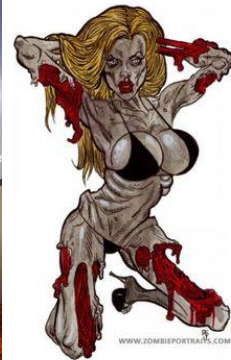
- **Tu familia:** son zombis que siempre andas dándote el coñazo detrás de ti. Debes de esquivarlos siempre, sin dañarlos.
- **Tus amigos:** algunos vivos (que te encuentras de vez en cuando y colaboras con ellos), otros muertos (se pasan el día bailando y haciendo el cafre perdiendo sus miembros), darles algún coscorrón que otro no les viene mal.
- **Adolescentes:** como tus amigos, pero algo menos de fiar. (mucho menos)... estos se merecen algo más que coscorriones... patadas en los...
- **Personal de mantenimiento:** gasolineros (se queman solos), cocina (casi lo mismo, se queman, cortan), de limpieza (se pasan el día limpiando sin ton ni son) y muchos más. A estos mejor evitarlos, de poco sirve golpearlos, lo más seguro te harás daño.
- **Ejecutivos agresivos:** generalmente apáticos pero con mala leche cuando no les haces caso. Pasa de ellos y si se ponen pesados, “desmontarlos”.
- Y muchos más... (Macarras, abuelas, prostitutas...)
- No olvidemos el ejercito de zombis “Republimarranos” de **Dönaru Trompa**, que son los más **bailongos** y difíciles de vencer.

Ramona la “eterna” amiga y rival de Sandra, no **se llevan nada bien**, pero tienen que colaborar.

Ramona tiene 23 años, es una chica fría especializada en **bailes exóticos**, con los cuales “encandila” a los zombis “Republimarranos” mientras Sandra los golpea sin ningún tipo de piedad.

Dönaru Trompa es un mamón egocéntrico, antiguo millonario (el dinero ya le sirve de poco en mundo lleno de Zombis), que ha terminado de volverlo loco... y gasta su actual y ficticia fortuna en pagar locas fiestas llenas de strippers un poco “purulentas”.

Pero recuerda aquí no hay armas. Aquí no hay enemigos, solo “gente” que evitar o con la que competir bailando...



Mecánicas.

Cada **fase** del video juego estará acompañado de un **video de transición**, que nos acompañe en la historia.

Las **fases** a pasar en el video juego serán de tipo:

Real: Tendrá como objetivo esquivar a los zombis siguiendo los pasos de baile que se marcarán en pantalla, procurando la mayor puntuación para así conseguir Bonus (extras con el que la protagonista no contaba originalmente y que supone una mejora o aumento de una parte del juego) el estilo de baile será libre salvo indicación expresa del VR / TV. Los “coscorriones” son a tu discreción. Si no logras seguirla te rozarás o te morderán los Zombis, y si la sigues conseguirás bienes y/o vida.

Onírico: Se desarrollará en los sueños de la protagonista, en la que los escenarios serán cada vez más estrambóticos y bizarros. El objetivo de esta fase es recuperar vida en el descanso, cuanto mejor lo hagas más energía tendrás por la mañana respecto a la vida que te quedaba de la fase anterior. (Supongamos que al final de todas las fases reales al jugador le queda un 15% de la vida, en la fase onírica esa vida aumentará dependiendo del éxito con el que se haya realizado, es decir, la puntuación conseguida). Esta fase además aportará a la historia ayudándonos a conocer más la psicología de la protagonista. Cada movimiento requerido será previamente indicado en la pantalla PS4 VR / TV para la correcta realización de la coreografía asociada a la música determinada.

Cinemáticas: Además contará con cinemáticas que ayudarán al jugador a descansar tras una horda de zombis y que introducirán nuevas fases. Aquí será donde podremos tomar decisiones de cómo queremos que la historia de nuestra protagonista sea, dando opciones de respuesta a los personajes que nos encontremos (con límite de tiempo para aumentar la tensión y el dinamismo del juego) y con quick-time-events, que influirán también en la historia.

En cada fase **acumularás puntos / vida** en función de los bienes que acumules y **perderá vida** en función de los roces que tengas con los Zombis.

Jugabilidad

Siempre en **primera persona**, usando realidad virtual (PS4 VR) con la que se conseguirá una mayor **inmersión**. Al ser un **videojuego de baile** necesitaremos un espacio amplio en nuestro lugar de juego elegido para poder movernos sin temor a romper nada.

Además no necesitaremos **ningún tipo de mando** pues el soporte de “Play Station Camera” nos proporcionará todo lo que necesitemos en el juego para completar nuestra misión: esquivar a todos los zombis para no ser atacados, y dar un par de collejas al que zombi que lo necesite.

Para poder completarla tendremos que seguir a unos “**muñecos**” a modo de esquema que mostrarán con antelación los movimientos que se habrán de realizar al ritmo de la música. Otra cosa interesante que ofrece Somnium es la posibilidad de utilizarlo como “**quemacalorías**” al ser un videojuego de baile, que requerirá de esfuerzo físico (ajustable con el nivel de dificultad).

Estilo Visual

En cuanto al apartado gráfico tendrá un estilo de animación japonesa inspirado en animes como **High School of The Dead** o videojuegos como **Catherine** en cuanto a diseño de personajes y entorno. El entorno contendrá elementos de Japón, tanto tradicionales como tecnológicos.



Estilo Sonido

En **general** será de *estilo tecno de inspiración japonesa*, aunque los temas para las fases podrán ser de cualquier estilo.

https://www.youtube.com/watch?v=FNIB_uzGZTY

<https://www.youtube.com/watch?v=sqydyPJ5zkQ>

La aplicación tendrá una lista de temas musicales (100 o 200) con los que Sandra o cualquier otro personaje jugador tendrá que desenvolverse bailando entre los Zombis.

Los **efectos de sonido** serán realistas, de acuerdo a los distintos eventos que nos encontremos (golpes, patadas, coscorrones, gritos, sonidos guturales...).

Así como **conversaciones inteligibles** por parte de los zombis (y es que no se les entiende nada y se cabrean).

https://www.youtube.com/watch?v=LYiF2x_Hbik

Plataforma / Requerimientos de Hardware:

El videojuego se diseñará inicialmente para **Play Station 4** con soporte de “**Playstation Camera**” para detección de movimiento y “**Playstation VR**” para la experiencia de realidad inmersiva o **TV** para juego normal.



Controles:

Será el **propio cuerpo del jugador**, el cual mediante la “PS Camera” proporcionará los parámetros de movimiento al videojuego.

- **Onírico**: Cada movimiento requerido será **previamente indicado** en la pantalla PS4 VR / TV para la correcta realización de la coreografía asociada a la música seleccionada.
- **Real**: el estilo de baile será **libre** salvo indicación expresa de la mecánica en el VR o la TV.

Puntos Clave

Los **puntos destacados** de este juego es la mezcla entre un **mundo divertido y caótico poblado de Zombis disfuncionales**, plagado de situaciones absurdas en donde tienes de **desenvolverte bailando y no luchando**.

Este video juego es especial justo porque **no emplea la violencia**, sino algo tan sano como el **baile**, las **coreografías**, como mucho repartirás alguna “leche” que otra.

Si el jugador es aficionado a la música, al baile, e incluso, por qué no, a las artes marciales (coreografiadas) disfrutará con este juego.

Nota de Prensa

“Dönaru Trompa ha conquistado el mundo.. Su ejército de Zombis disfuncionales pueblan tu planeta..

No merece la pena matarlos, no puedes... Son tontos.

Eso sí, no los toques, pasa de ellos y baila... Baila entre Zombis...”.

Deléitate con un juego entretenido que combina humor satírico, baile, y una buena historia de Zombis (algo contemporánea, lo reconocemos).

Recupera el mundo para ti y los pocos amigos que te quedan destruyendo a Dönaru Trompa.

Flujo y Narrativa

Desde que empieza a jugar el jugador comenzará visualizando una **escena cinematográfica** en la que se verá la habitación de la protagonista, que en un día cualquiera, se dispone a ir al instituto escuchando su música preferida como de costumbre. Es entonces cuando empieza la aventura.

Sandra selecciona en su iPod el tema del día, el que le apetece.

Sale a la calle y bailando al ritmo del tema seleccionado y siguiendo los símbolos o mediante movimientos libres esquivando todos los zombies que aparecen en su camino, golpeándolos y desmontándolos cuando es necesario.

Simultáneamente y de forma opcional te aparecen distintos objetos que deberás de recoger mediante simples o sofisticados movimientos de baile.

Durante los 2 minutos que dure el tema, el personaje deberá de llegar a su destino, finalizando de la mejor manera posible la coreografía propuesta.

Así deberá de superar 1 o varias temas de baile, dependiendo del escenario seleccionado o del momento en el que se encuentre, hasta completar la fase propuesta.

La estructura del juego será siempre la misma. Habrá un número de fases reales, en la que tendrá que llegar a determinados puntos para completar los objetivos planteados. Al final de cada fase real habrá una cinematográfica que explicara con mayor detalle la historia. Esto se repetirá hasta llegara la fase onírica en la cual obtendrá (o no) la vida perdida en el resto de fases.

UI

Menu Principal

Estilo manga japonés, fondo y música.

Menú de opciones:

Comenzar nuevo juego.

Iniciar partida.

Nueva

Continuar

Multijugador (conectar a servidor).

Cambiar personaje.

Encontrar servidor.

Crear servidor privado.

Configuración.

In-Game HUD

A la hora de jugar, se mostrarán no solo el **escenario** del juego, sino una **interfaz** con el estado de la vida (en forma de barra en la esquina superior izquierda), así como **los movimientos de la coreografía que debes de ejecutar en cada momento** (esquina inferior izquierda), en forma de símbolos secuenciales.

TWEET

Zombis tontos, zombis listos... No puedes con ellos, tan solo baila...

RETWEETS

3,642

LIKES

4,880



5:08 AM - 21 Jan 2017