

Lienzo en blanco

DOCUMENTO DE DISEÑO

AKKAD ESTUDIOS

1 de enero de 2013

Autor: MANEL FERNÁNDEZ

Lienzo en blanco

DOCUMENTO DE DISEÑO

INFORMACIÓN GENERAL DEL JUEGO

1.1. **TÍTULO:** *Lienzo en blanco*

1.2. **GÉNERO:** Aventura gráfica. 3ª persona. Comedia realista.

1.3. AUDIENCIA:

Jugadores a partir de 12 años. El target principal serán los jugadores asiduos de aventuras gráficas por su conocimiento de las mecánicas de funcionamiento del género de las aventuras gráficas, pero el interfaz será amigable con el fin de atraer a jugadores casuales de este tipo de juegos.

1.4. ARGUMENTO:

Un pintor en crisis económica y creativa recibe una noticia que puede poner fin a su desdicha: la presencia en su ciudad de un enigmático mecenas que se dedica a promocionar artistas: le llaman el Midas del Arte porque todo lo que toca se convierte en un éxito. Nico Sales debe reencontrar su inspiración y realizar un cuadro que impresione a Midas.

2. MECÁNICA DE JUEGO

2.1. Descripción general:

El juego se desarrollará con la típica mecánica de las aventuras gráficas *point and click*.

Para manejar al personaje protagonista vamos a necesitar un ratón o mouse. Con él, podremos indicarle a nuestro personaje las acciones que queremos que realice. Por ejemplo, podemos indicarle que se desplace a un determinado punto, que mire un determinado objeto o que intente interactuar con algún elemento del escenario, entre otras cosas.

2.2. Interacciones:

A través de los clicks del ratón, las órdenes de interacción que se le pueden dar al personaje protagonista son las siguientes:

Examinar: sirve para obtener una descripción de algún elemento del juego, ya sea un objeto, una zona del escenario o un personaje.

Interactuar: el tipo de acción a realizar con esta orden varía en función del elemento con el que interactuemos. Si se trata de un objeto, el protagonista ejecutará acciones útiles para sí como coger el objeto o manipularlo de alguna forma si esto es necesario. Si se trata de un personaje, lo más probable es que se ejecute la acción de hablar con ese personaje.

Usar objeto de inventario: con un objeto seleccionado del inventario, al hacer click sobre algún otro elemento, el protagonista tratará de combinar ambos. Es decir, si tienes un desatornillador de tu inventario seleccionado y pinchas sobre un tornillo, el protagonista lo usará para apretar o desatornillarlo.

Dibujar: en algunas ocasiones, el protagonista va a poder hacer uso de esta acción especial para avanzar en la aventura.

2.3. Interfaz y mecánica de juego:

La interfaz de juego será muy sencilla, para facilitar el desarrollo del juego.

2.3.1 Mover al protagonista:

Para mover al protagonista, sólo tenemos que hacer click con el botón izquierdo del ratón sobre el punto hacia donde queremos mover el personaje.

2.3.2. Ejecutar acciones sobre elementos interactivos del escenarios:

- Click con botón derecho del ratón sobre un elemento: acción examinar. Si tenemos un objeto del inventario seleccionado, el botón derecho lo devuelve al inventario.
- Click con botón izquierdo del ratón sobre un elemento: acción interactuar.

2.3.3. Acción especial “dibujar”:

Para hacer uso de esta acción, habrá disponible un icono en la parte superior de la pantalla representando un lápiz. Al hacer click sobre el icono, se nos muestran en el escenario los elementos interactivos que podrían ser dibujados. Sin embargo, sólo algunos a lo largo de la aventura van a poder dibujarse, con el fin de que sólo aquellos que sean útiles para avanzar en el juego acabe en el inventario del protagonista.

2.3.3. Inventario:

En todo juego de aventura es necesario contar con un inventario.

Un inventario es como una gran mochila en la que el personaje va metiendo todos los objetos que va recogiendo a lo largo de su aventura. Estos objetos son útiles porque se pueden utilizar entre sí o con otros que irán apareciendo en otros escenarios o partes del juego.

Al interactuar con un objeto que se puede recoger, éste va a parar al inventario. Para desplegar el inventario, existirá una pestaña en la esquina superior izquierda de la pantalla de juego. Al pasar el ratón por encima de la pestaña, se abrirá el inventario mostrando todos los objetos que se han recogido.

Las interacciones dentro del inventario son las siguientes:

Click con botón izquierdo del ratón sobre un objeto: pinchando sobre un objeto con el botón izquierdo, lo seleccionaremos y podremos hacer uso de la interacción “usar objeto de inventario” si volvemos a pinchar con el botón izquierdo sobre un elemento interactivo del escenario o sobre otro objeto del inventario.

Click con botón derecho del ratón sobre un objeto: si no tenemos ningún objeto seleccionado, se ejecuta la acción “examinar”. Si tenemos un objeto seleccionado, el botón derecho lo devuelve al inventario.

4. DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se estructura en una introducción no jugable y cuatro pequeñas partes jugables que se corresponden con el transcurso de cuatro días en la vida del protagonista.

4.1. INTRODUCCIÓN:

Nico Sales se presenta al jugador como un fracasado que ha perdido el rumbo en su vida. Aparece en un plano medio de cintura hacia arriba, hablando a la cámara dentro de su estudio.

A continuación, tras un fundido a negro, Nico lee la noticia de que Midas está en la ciudad. Reflexiona acerca de su vida y decide intentar tener una cita con Midas. Para ello es necesario que Nico sepa dónde se hospeda Midas para contactar con él ya que en el periódico no dice nada. Nico reflexiona en alto que tal vez debería ir a ver a su amigo David Rios, dibujante y profesor de arte en una universidad, puesto que tiene muchos contactos en la ciudad. Así se inicia el juego.

4.1. PRIMER DÍA

1. Estudio de Nico:

En el estudio hay un caballete con un lienzo vacío, algunos muebles, una paleta, pinceles, unos lápices y un cuaderno de esbozos. Nico puede coger los lápices y el cuaderno de esbozo, activando así la acción “dibujar”. También hay un teléfono (Nico odia los móviles) desde dónde podrá llamar primero solo a Patricia, a un par de teléfonos irrelevantes y luego se añadirá su amigo David.

2. Portal:

En el portal del edificio donde vive Nico hay unos buzones. De momento Nico no tiene nada en su buzón.

3. Mapa:

Cuando Nico salga de su casa habrá un mapa para escoger a dónde ir. De momento solo su casa y la universidad están disponibles. De cualquier escena que salga a partir de ahora, aparecerá en el mapa.

4. Aula:

Nico entra en la universidad y aparece en una clase donde está David Ríos. Acaba de dar una clase. Puedes hablar con él y si le preguntas acerca de Midas, te dirá que antes de decírtelo debes entregarle un dibujo que te pidió hace un tiempo para una publicación. Nico recuerda que no lo tiene hecho. El dibujo en cuestión es sobre una poesía. David entrega a Nico la poesía. Si este la mira, encontrará que hablará sobre un bar llamado Melancolía. Se desbloquea el bar Melancolía en el mapa.

5. Bar Melancolía:

Nico va al bar. Allí hay un barman que de momento no le aportará nada positivo. En el bar puede recoger una chapa de botella. Nico debe usar su cuaderno de esbozos (solo si lo tiene y tiene los lápices también) sobre una mesa vacía con botellas. Ese será el dibujo que tenga que entregar. Si Nico entrega el dibujo a David Ríos, éste le indica que debe estar coloreado por lo que debe volver a su estudio y pintarlo.

Para colorear el dibujo, Nico vuelve a su estudio. Automáticamente, Nico coloca el dibujo sobre el caballete para colorearlo. Para ello, Nico debe empezar pintando el fondo del cuadro mezclando los colores adecuados, luego una mesa y luego las botellas. Hay que ir de atrás hacia delante y dar con la mezcla adecuada.

Una vez hecho esto, ya estará listo el dibujo. Puede ir a entregárselo a David y este le dice entonces que Midas se hospeda en un hostel cutre llamado Sucio Rincón, el cual se desbloquea en el mapa.

6. Sucio Rincón:

Nico va a Sucio Rincón. Allí puede hablar con una recepcionista que no le quiere decir nada acerca de Midas. Después de hablar con ella, Nico advierte que el libro de registro está sobre la mesa. Cuando Nico quiere observarlo, la recepcionista le dice que lo está viendo. Nico debe despistarla. Por el momento, no puede hacer nada, pero sí darse cuenta de que puede abrir el libro un rato antes de que la recepcionista se de cuenta y lo cierre. En una mesita en el hall hay una tarjeta del Bar Melancolía. Habla de la especialidad de la casa, una especie de bebida alcohólica basada en una fórmula secreta. Nico debe volver al bar a preguntar al barman sobre esa bebida ya que le gustaría probarla (adicción al alcohol).

7. Bar Melancolía:

Al preguntarle al barman por la bebida, el barman se muestra triste porque dice que la fórmula sólo la conocía un antiguo trabajador del bar que desgraciadamente está muerto. El barman sabe que la bebida tenía tres ingredientes y que uno era azúcar moreno pero desconoce los otros dos. El barman menciona el nombre de la

bebida: Triángulo mortal. Por el momento Nico no puede hacer más. El día se acaba y Nico vuelve al estudio.

4.3. SEGUNDO DÍA

8. Nico se levanta preocupado. No sabe cuánto tiempo más estará Midas en la ciudad. Recibe una llamada. Es Patricia. Le dice que ha tenido problemas de dinero que necesita algo de dinero. Nico no se niega y si se niega acaba por ceder. Pero Nico no tiene dinero así que necesita buscar algún trabajo.
9. Al salir, baja al portal. En el buzón hay una carta. Hay un posible interesado en comprar un cuadro y un teléfono. Se añade a la lista telefónica. Nico puede llamar pero el comprador acabará negándose. No afecta a la aventura. EN el suelo del portal hay un coche de policía de juguete de un niño del edificio.
10. Si Nico va a la Universidad, no hay nadie en la clase. Puede recoger una grabadora tirada en el suelo. Al parecer se la ha caído a algún alumno que grababa la clase.
11. Si Nico va al bar, encontrará un letrero diciendo que buscan camarero. Sólo si lo mira, podrá hablar con el barman de ello. El barman le pregunta por su experiencia. Debe mentir. Le ofrece una prueba de una semana como camarero. Empezará en dos días pero Nico puede acceder a la cocina para ir organizando cosas.
12. Nico debe usar el coche de policía con la grabadora. Tendrá una grabación de sirena de policía.
15. Nico debe ir al Hotel Sucio Rincón. Debe hablar con la recepcionista y preguntarle por Midas. De nuevo no le dirá nada. Usa la grabación y la recepcionista se asustará (no es la primera redada, ya que hay inquilinos “raros” en el hostal) y abandonará su puesto un rato. Para tener tiempo suficiente a ver el número de habitación de Midas antes de que la recepcionista vuelva, Nico debe dejar abierto el libro y luego usar la grabación de la sirena. Si no lo hace en este orden, la recepcionista vuelve antes de que Nico pueda ver nada.
16. Nico llama a la puerta y abren una mirilla. Habla un guarda. Nico no consigue una cita. El día se acaba. Nico se va a casa y recibe una llamada de David Rios para decirle que mañana se reuna con él para entregarle el dibujo de la publicación.

4.4. TERCER DÍA

17. Nico se levanta. Sale de casa. En el portal está Patricia. Ha venido a pedirle de nuevo dinero. Nico no tiene dinero pero le cuenta sus planes de reunirse con Midas. Patricia se muestra algo escéptica pero le apoya. Le da un collar de la suerte y se marcha. Se activa una idea a dibujar. No se irá hasta que la dibuje para no perder la inspiración del momento.

18. Debe ir a la Universidad. Habla con David Rios. Le da un número de la revista. Si Nico lo mira, relee la poesía y observa algo en ella. Hay un código oculto. Es un acrónimo. Para descubrirlo, Nico debe usar sus lápices sobre la revista y marcará las letras claves. Son los ingredientes de la bebida.

19. Nico debe ir al bar. Empieza a trabajar. En la cocina puede preparar la bebida. Sólo si ha visto el acrónimo podrá ver los ingredientes necesarios (activar hotspot). Los mezcla en una coctelera y prepara la bebida. La prueba. Se siente muy bien. EL barman entra y Nico se lo cuenta. EL barman le paga 300 euros por el descubrimiento y le da el día libre.

20. Nico regresa a Sucio Rincón con la bebida preparada. Se la debe ofrecer al guarda pero necesita una pajita que recogerá también en la cocina del bar. El guarda se marea, abre la puerta y se marcha al baño dejando la puerta abierta. Nico aprovecha para entrar y se encuentra con Midas. Hablan y quedan en que Nico debe entregar al día siguiente un cuadro muy bueno. Tiene 24 horas para hacerlo,. Fin del día.

4.5. CUARTO DÍA

21. Nico se levanta con pesadillas. No tiene inspiración. El lienzo sigue vacío. Nico no puede salir de la habitación. La solución pasa por llamar por teléfono a Patricia y comentarle que ya tiene el dinero. Patricia está contenta y Nico se siente mejor. Hay una posibilidad de volver. Se activa un hotspot a usar con el comando dibujar (cuaderno de esbozos). Nico recibe una llamada. Ahora es su hermano. No recuerda cuanto hace que no habla con él. Se enfadaron hace tiempo. Se reconcilia y surge un nuevo hotspot para esbozar (una idea). Nico dice que necesita salir.

22. Nico debe ir al Bar Melancolía. Allí encuentra su viejo amigo Fabián,, ahora alcohólico, con el que había compartido un grupo de rock hace años. Al principio, el

amigo no lo reconoce. Para que se acuerde, debemos ir al jukebox del bar y poner una canción rockera. Fabián le cuenta su historia y Nico se da cuenta de que no quiere acabar así. Nueva idea para usar con el comando dibujar. Nico dice que ya se ha despejado y necesita volver a pintar.

23. En el portal encuentra una carta. La lee y descubre que es de un sorteo en el que participó. Le acaba de tocar una pequeña fortuna en un concurso de crucigramas. Nico, feliz, vuelve a su estudio para contárselo a Patricia.

24. Nico tiene un cuaderno de esbozos lleno de ideas: amor (collar de la suerte), salud (alcoholismo), familia y suerte. Nico debe usar su cuaderno lleno de ideas sobre el lienzo. Nico pinta un gran cuadro.

25. Nico se lo lleva a Midas. Midas le dice que es bueno pero no lo suficiente. Aún así está dispuesto a darle una oportunidad pero debe desligarse de todo lo que tiene y poner su vida en las manos de Midas. Nico no acepta. Vuelve a casa. Al fin y al cabo tiene todo lo que quiere y un cuadro en el que se recoge todo lo que desea en su vida. Suficiente. Al llegar a casa lo llaman para decirle que el dueño de una galería de arte quiere exponer sus cuadros en Madrid. Nico termina diciendo: “Para cambiar las cosas, antes debe uno empezar a cambiarse a sí mismo”.

4. CARACTERÍSTICAS DE LOS PUZZLES

En el juego podemos encontrar los siguientes puzles:

Puzzles de conversación: para obtener información de otros personajes, el protagonista entablará conversación con ellos. Eligiendo las opciones adecuadas, conseguirá avanzar en el juego. Existen varios puzles de este tipo:

- Conseguir información sobre Midas de David Ríos.
- Conseguir información sobre el temor a las redadas policiales de la recepcionista del hostel.
- Conseguir información sobre el cóctel Triángulo Mortal del barman.
- Conseguir información de los gustos musicales de Fabián el borracho para que nos reconozca.

Puzzles de combinación de objetos: para avanzar en la aventura, habrá momentos en los que necesitemos combinar objetos de nuestro inventario con otros o utilizarlos sobre elementos o personajes del juego. Los puzles de este tipo son:

- Obtener grabación de sonido de sirena de policía para asustar a la recepcionista. Combinaremos la grabadora que se encuentra en un aula de la universidad (perdida por algún alumno) con el coche de policía que encontramos en el portal del edificio de Nico (perdido por un niño).

Obtener el cóctel Triángulo Mortal

Es una combinación de varios tipos de puzles. Se basa en una serie de pasos:

Saber de la existencia de este cóctel: en una tarjeta de visita del Bar Melancolía, obtenemos información de que es famoso por este tipo de cóctel.

Obtener información sobre el cóctel de primera mano: preguntaremos al barman por el cóctel. Nos indica que se ha perdido la receta al morir el único camarero que la conocía. Ese camarero era poeta aficionado.

Obtener la receta: nos llega involuntariamente. David Ríos nos da un ejemplar de la revista donde suele escribir Hay un poema del camarero fallecido. Si nos fijamos bien, hay referencias a varios ingredientes de manera metafórica. Son los ingredientes de la receta.

Acceder a la cocina del bar: para acceder a la cocina del bar, debemos conseguir empleo en él. Para ello, en un momento del juego se solicitará empleo a través de un cartel en el

interior del bar. Hablamos con el barman para solicitar el puesto y a través de un puzle de conversación donde debemos dar con las opciones adecuadas y engañar al barman sobre nuestra experiencia, conseguir el trabajo.

Conseguir los ingredientes:

2. PERSONAJES DEL JUEGO

2.1. Nico Sales:

Es un pintor fracasado, deprimido pero profundamente orgulloso. Un tanto adicto al alcohol, Nico se encuentra en punto muerto en su vida. No es capaz de vender un cuadro desde hace mucho tiempo y cada vez le cuesta más pintar algo original. Cuando lee en un periódico que Midas está en la ciudad, ve una opción de reorientar su carrera artística. Pero necesita superar sus problemas personales y buscar de nuevo la inspiración.

Nico sólo ha tenido un gran amor en su vida, Patricia. Aunque ha tenido otras relaciones, ninguna ha llegado a calar tan hondo en él como Patricia, su ya exnovia. En la actualidad, mantiene con ella una continua relación de tira y afloja y son frecuentes entre ellos comentarios irónicos sobre los defectos del otro. A pesar de ello, todavía existe cariño y respeto entre ellos y ambos saben que su relación es irrepetible.

Descripción: hombre de unos 35 años, pelo rizo castaño y alborotado. Muy delgado y bastante alto. Suele vestir con vaqueros y camisas sueltas. No muy preocupado por su aspecto externo.

2.2. Midas, el enigmático mecenas:

Poco se sabe de él salvo que todo artista que patrocina se convierte en éxito inmediato. Casi nadie le ha visto la cara y trabaja mediante intermediarios. Es soberbio y arrogante, pero inmensamente rico. Trata a la gente con un ensayado desprecio, pero posee un gran instinto para el arte y los negocios. En general, es altivo, clasista y muy poco empático. Le gusta sentirse superior y jactarse de sus éxitos. Es orgulloso y despótico, aunque puede ser capaz de rectificar sus primeras impresiones si lo ve necesario y justo.

Descripción: hombre de unos 50 años. Canoso, melena larga lisa. Viste de manera impecable, con colores claros. Suele llevar trajes blancos, camisas impolutas y se camufla bajo unas impenetrables gafas de sol.

2.3. Patricia Olmo:

La exnovia de Nico. Dotada de un fuerte carácter, sabe cómo tratar a Nico y hablan frecuentemente por teléfono. A pesar del mal momento de Nico, ella siempre lo ha apoyado en su carrera artística, aunque sus caracteres parecen ser incompatibles. Es

inteligente y perspicaz. Le apasiona el arte (estudió Historia del Arte) y conoció a Nico haciendo de guía de una exposición en un museo. Actualmente se encuentra en paro.

Descripción: mujer de unos 30 años. Guapa, morena, ojos verdes, media melena riza. De altura media y delgada. Se viste de forma moderna, con faldas bastante cortas y camisas cortas.

2.4. David Rios:

Profesor de profesor de literatura en una universidad con multitud de contactos. Es comprensivo y agradable en el trato, pero siempre dispuesto a responder con inteligencia los reproches y desplantes de Nico. No en vano, es su mejor y casi único amigo. Sabe que Nico tiene talento y buen corazón, a pesar de su carácter jocosos e hiriente.

Descripción: ronda los 50 años. Pelo corto y canoso. Bajito y algo regordete.

2.5. El Barman:

El barman del Mar Melancolía. Muy directo, pero sincero en el trato. En el fondo, es bastante ingenuo y le gusta exagerar sus historias. Es una persona noble y no concibe su vida sin el bar.

Descripción: De aspecto tosco y rudo. Ancho y fuerte, corte de pelo al estilo “cepillo” y pelirrojo. Viste con camisetas de tirantes bastante viejas. No se caracteriza, precisamente, por su aspecto de cara al público.

2.6. Recepcionista:

Trabaja en el hostel “Sucio Rincón”. De carácter inocente y dulce. Odia su trabajo en un hostel de mala muerte. Le gustaría aspirar a algo mejor. Es amable y educada en el trato. Profesional y responsable en su trabajo, sólo pierde los papeles cuando presiente una nueva redada en el hostel donde trabaja.

Descripción: chica joven, de unos 25 años. Viste a la antigua, con ropa no muy de moda para una chica de su edad. En el hostel viste traje gris y camisa. Pelo rubio tirando hacia ocre.

2.7. *El guarda:*

Trabaja como uno de los guardaespaldas de Midas desde hace poco tiempo. Es un hombre atlético, musculoso, malhumorado y bobalicón. Se deja engañar con facilidad por su carácter ingenuo e infantil, aunque enfadado puede resultar peligroso.