



RONDAS DE MASAHA

GUÍA DE CONCEPT ART DEL VIDEOJUEGO

GUÍA DE ESTILO

Los diseños que aparecen a continuación están referenciados como figuras (fig. 1, fig. 2, fig. 3...) y las fotografías como referencias (ref. 1, ref. 2, ref. 3...) que servirán de identificador a la hora de redactar encargos, también los ecosistemas están numerados del 1 al 4 y funcionan como pack de referentes.

EJEMPLO: “**Encargo:** Ilustración para cartel publicitario del juego // **Ubicación:** Ecosistema 2 // **Descripción:** Un igice (fig. 107) se encuentra en medio de una montículo en forma de espiral (fig. 38) // **Apuntes:** Iluminación golden hour (ref. 4) y añadir cactus en primer plano”

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN A LA NARRATIVA.....	02
LA RAZA INZOKA.....	11
BIOMAS.....	15
LA ESCRITURA RÚNICA.....	28
LOS IGICES.....	33
LOS IGICES EN LA NATURALEZA.....	42
TÁNDEMOS DE IGICES.....	49
PANTALLAS DE JUEGO.....	55



EL MUNDO DE MASAHA Y LOS INZOKAS

Este juego tiene lugar en un planeta llamado Masaha, el cual está habitado por una especie inteligente, los llamados inzokas, esta especie reptiloide se organiza en pequeños asentamientos en los que instalan sus viviendas hechas con pieles de animales, tejidos y maderas. Se mantienen largos periodos de tiempo en un mismo asentamiento, pero si la comida escasea, lo desmontan y marchan a otro emplazamiento. Sus principales actividades son la caza, la recolección, y la agricultura, algunos de ellos también se dedican a la minería y al culto religioso a las fuerzas de la naturaleza.

Sobre Masaha se puede decir que es un planeta con unos escenarios no muy diferentes a los de la Tierra, la primera característica que capta nuestra atención son las grandes estructuras monolíticas que se encuentran dispersas por todo el territorio como si fueran esculturas arcaicas, los inzokas las bautizaron como igices.

Los inzokas conviven con los igices como si de un elemento más del paisaje se tratase, los oráculos de las tribus los consideran elementos sagrados enviados por los dioses.





Handwritten signature or mark in the bottom left corner.



DESCUBRIMIENTOS INESPERADOS

Las partidas de caza se componen de un grupo de 6-8 inzokas, los oráculos de la tribu hacen rituales para que los dioses les indiquen dónde conseguir una mejor recompensa, por tanto, en ocasiones, estos grupos de cazadores se adentran en territorios inexplorados.

Cierto día una partida de caza se adentra en un paso montañoso y descubren una imponente estructura de igices conectados alrededor de la cual flotaban rocas en gravedad cero, como si la orbitasen. Los inzokas, acostumbrados a encontrarse estos monolitos de uno en uno quedan doblemente sorprendidos.

Unos meses antes, en otra tribu cercana, unos inzokas que extraían mineral de una mina dan con unas galerías inmensas construidas por una civilización inteligente ya desaparecida y de la que no se tenía constancia. En una sala se acumulaban tomos con escrituras en dos lenguajes desconocidos. Los mineros deciden llevarse algunos de estos escritos para compartirlos con el resto de la tribu.





UNIENDO LAS PIEZAS

Uno de los miembros de la partida que hizo el descubrimiento en las montañas conoce los escritos cuando iba a intercambiar materiales a la tribu vecina, él y un pequeño grupo de inzokas curiosos atan cabos al poner en común los dos hallazgos. En estos tomos una de las escrituras consistía en formas puntiagudas, el cazador relaciona estas formas con los igices con los que conviven a diario, mientras que el segundo idioma que contenían los tomos era una tipografía mucho más elaborada y parecía apuntar observaciones sobre la primera.

Pronto llegan a la conclusión de que la finalidad de los igices es ser conectados unos con otros, hacen una exhaustiva investigación que consiste en relacionar las runas del libro con los igices de las proximidades y anotar su ubicación. Conforme la investigación se hace más grande, entra en conflicto con el sector religioso de la tribu, pues lo ven como una confrontación a las deidades y una alteración de elementos sagrados. Es por ello que la investigación continúa de manera clandestina.



DESTAPANDO EL PODER DE LAS RUNAS

La investigación llega a unas conclusiones muy sólidas y necesita continuar a pie de campo, el pequeño grupo de investigadores divulga el hallazgo al resto de la tribu y el peso de los religiosos y oráculos no puede contener a la masa que pide continuar investigando. Por tanto un gran grupo de inzokas se pone manos a la obra, deciden componer una “palabra” de las del libro que se formaba con seis igices que se encontraban en las proximidades del asentamiento, con ayuda de unas bestias domésticas (Inyawas) extraen y transportan las piezas a un prado cercano, sin la menor idea de cuál será el resultado.

Tan pronto como terminan de ensamblar la última pieza, la estructura produce una violenta explosión de energía y la estructura queda envuelta por rayos azulados.

Ahora estaba confirmado cada tandem formado destapaba un poder distinto que podía ser aprovechado en beneficio de la tribu, sólo quedaba seguir investigando para conocer el verdadero poder de las runas y descifrar el resto de los escritos.



DINÁMICAS DEL JUEGO

Este es un videojuego de investigación, el jugador se pone en la piel de un miembro de una tribu de inzokas y va desvelando progresivamente el misterio que ocultan los igices, estos monolitos tienen la capacidad de alterar las fuerzas de la naturaleza o generar distintos tipos de materia prima. Cada nuevo descubrimiento repercute inmediatamente en la sociedad ya que abre paso a nuevas tecnologías. Un hilo de investigación secundario es la civilización desaparecida que escribió los tomos de runas, ¿Qué les pasó? ¿Su desaparición sin dejar rastro tiene que ver con los igices?

El misterio va un paso más allá cuando consigues descifrar los libros al completo pero sigues encontrando igices no identificados en las runas, cuyo poder va en aumento, el planeta al completo funciona como un gran mecanismo de reloj y estas estructuras serán la llave para desvelar el enigma de su interior.



LA RAZA INZOKA

La única raza inteligente conocida que puebla el planeta de Masaha, el pueblo inzoka destaca por ser grandes cazadores con un amplio conocimiento sobre agricultura y recolección de frutos silvestres, pero ninguno se imagina el drástico giro de los acontecimientos al que están a punto de enfrentarse.

La página anterior y todos los diseños de esta sección son obra de David Villegas (Deiv Calviz), excepto los de la página 14 y la fig. 20

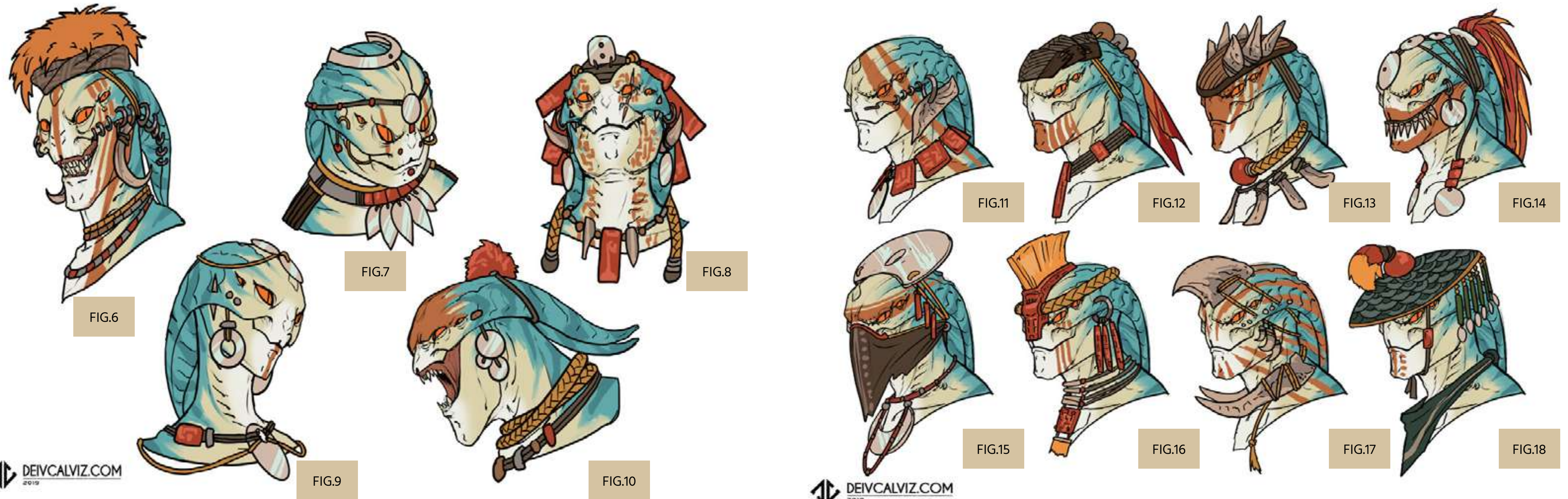
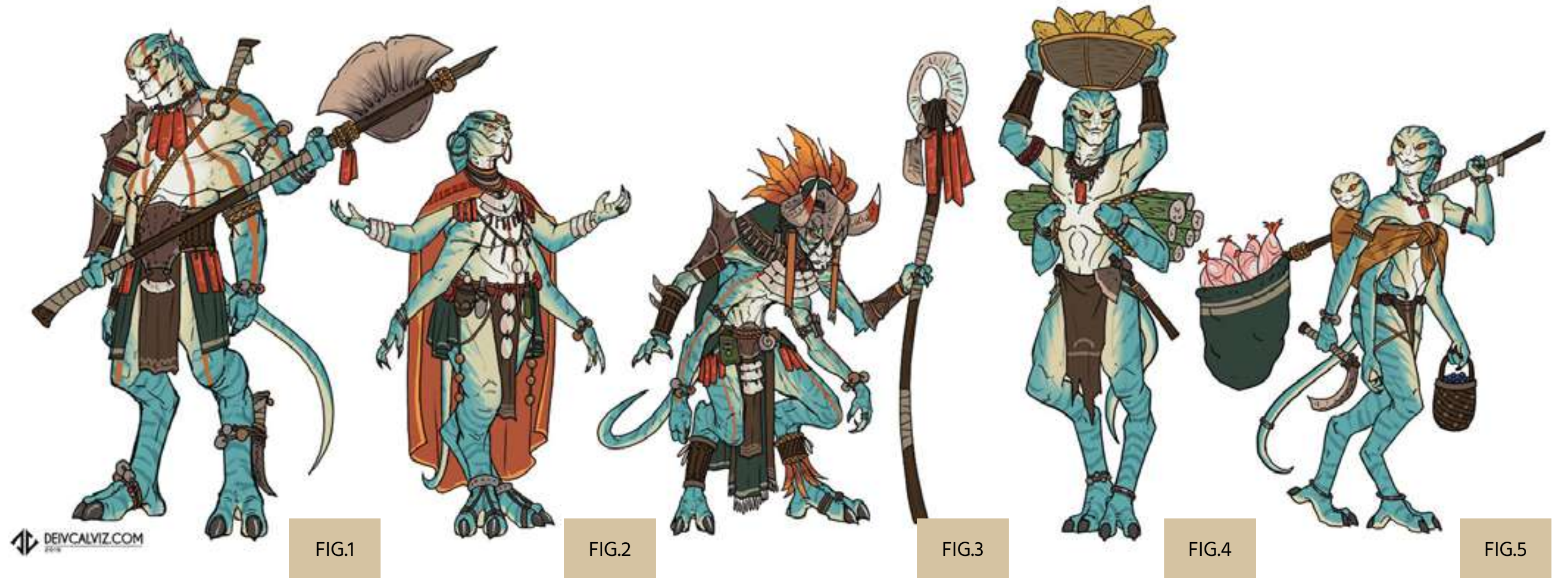


LA RAZA INZOKA

(FICHA DE PERSONAJES)

Especie: Inzokas

Datos técnicos: Raza reptiloide, estatura media 1,50m, género masculino y femenino diferenciado por algunos cambios perceptibles en la estructura anatómica y la coloración de la piel (turquesa más azulado hembra y tonalidad turquesa-verde oliva macho), reproducción ovípara (huevos de 40-50 cm en capas de 5 a 8 retoños)



DEIVCALVIZ.COM
2019

DEIVCALVIZ.COM
2019



FIG.19

Esta raza es la única especie inteligente del planeta Masaha, se organizan en tribus con pequeños asentamientos a lo largo del territorio de unos 500 miembros, todas ellas en valles, bosques o costas, puesto que el planeta tiene otras zonas más salvajes en los que rara vez se aventuran pequeños grupos, por lo general están prohibidos por los oráculos de las tribus.

Son una especie cazadora y recolectora, estos son los principales acometidos del pueblo llano, los Inzokas de mayor rango son los pertenecientes al clero ya que la estructura de la sociedad es teocrática. El culto religioso, basado en la adoración a las fuerzas de la naturaleza, predicán que las deidades son las causantes de cada fenómeno natural.

Utilizan herramientas y armas rudimentarias y han llegado a domesticar algunas bestias de carácter manso que les ayudan en las partidas de caza o en labores agrícolas.



FIG.20

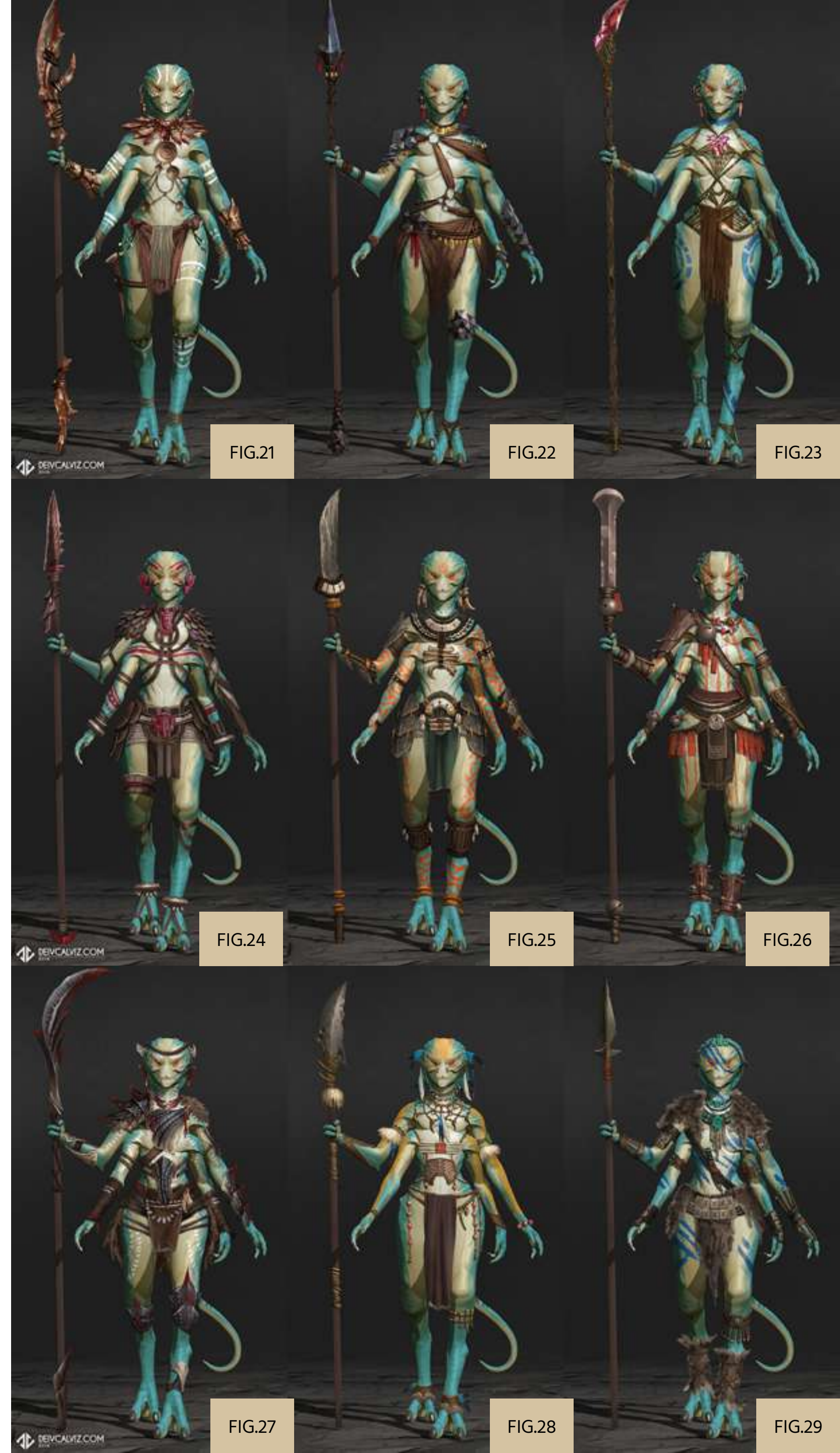


FIG.21

FIG.22

FIG.23

FIG.24

FIG.25

FIG.26

FIG.27

FIG.28

FIG.29

LA RAZA INZOKA
(POSES DE ACCIÓN)

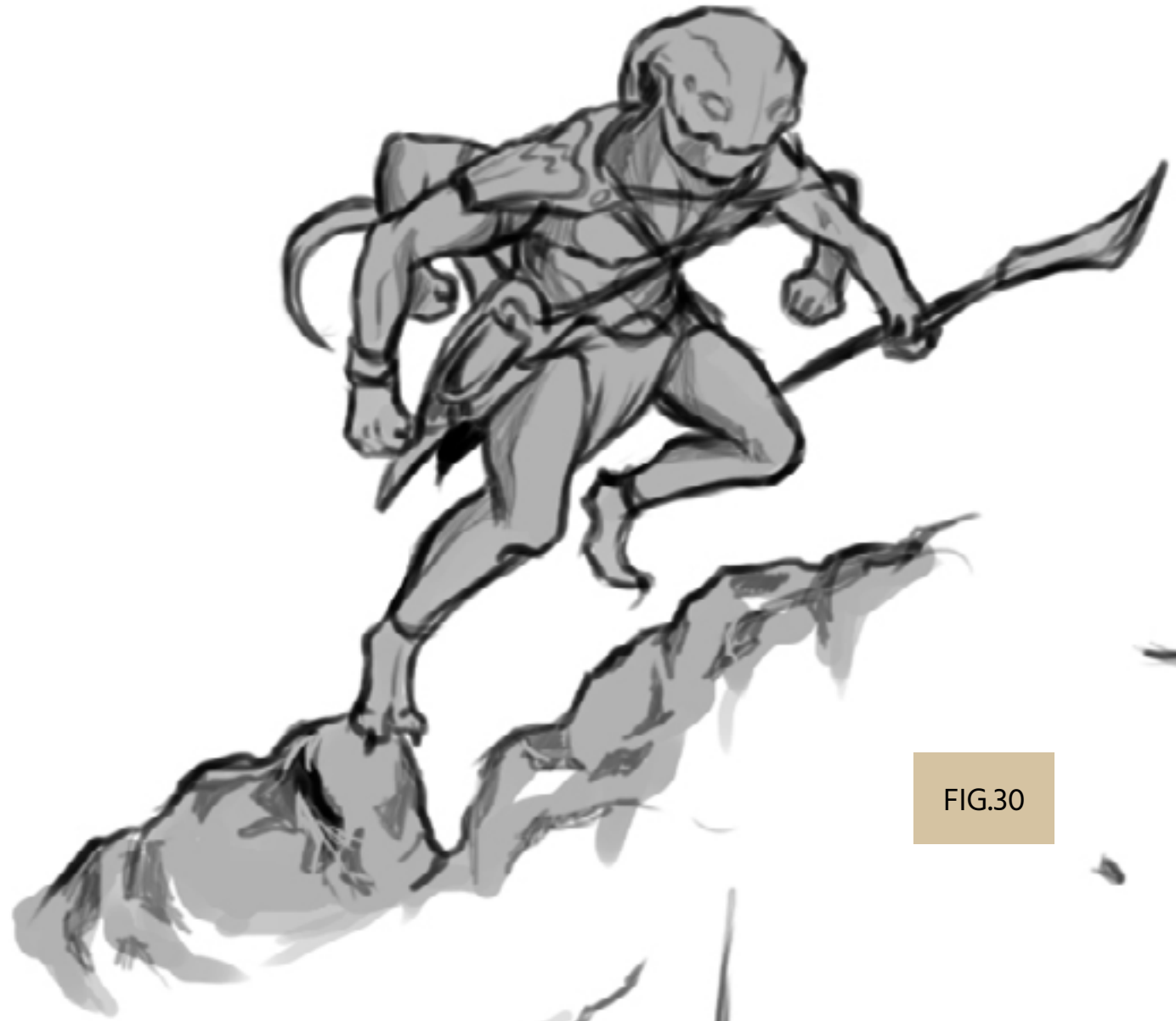


FIG.30



FIG.31



FIG.32



FIG.33

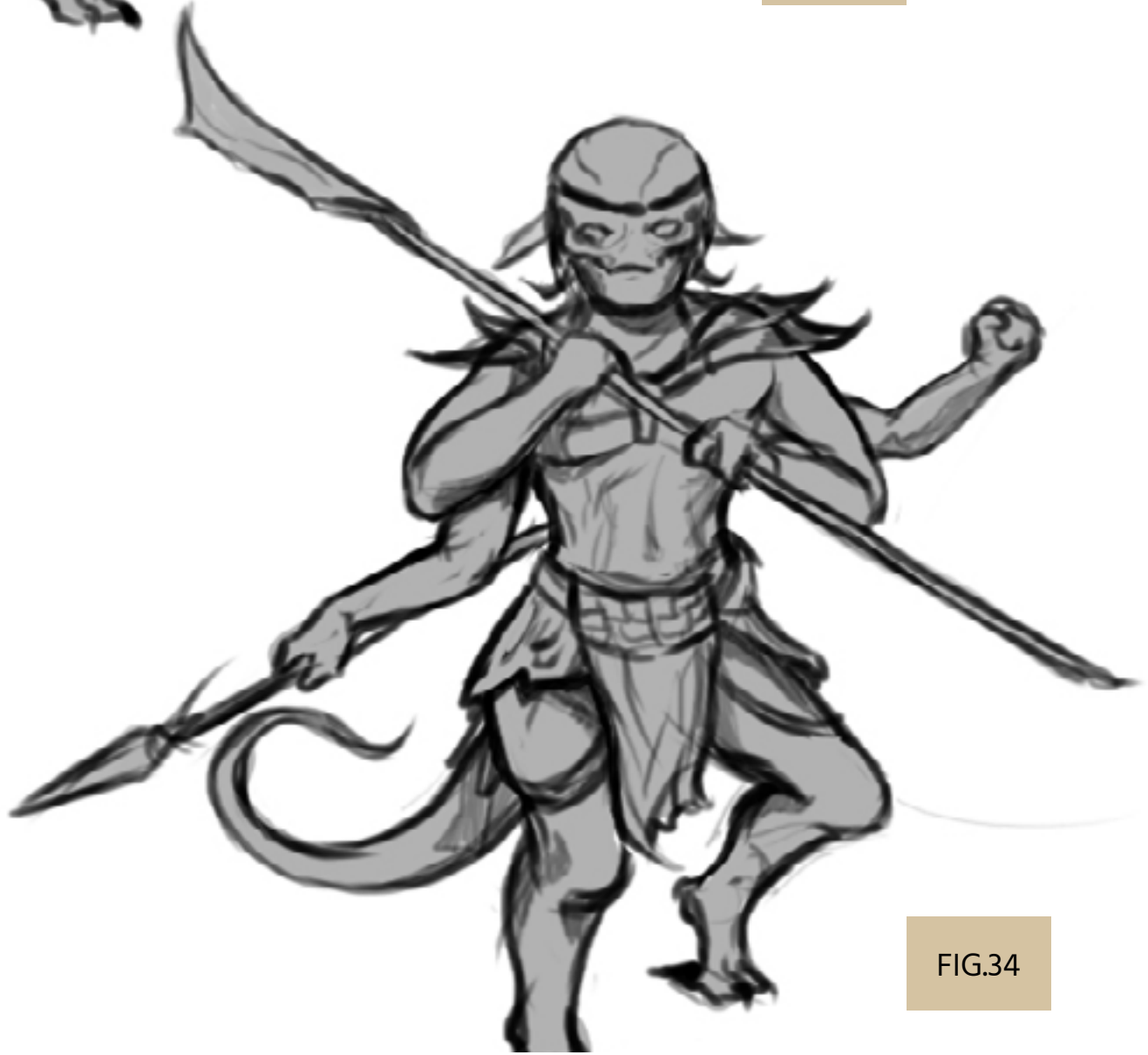
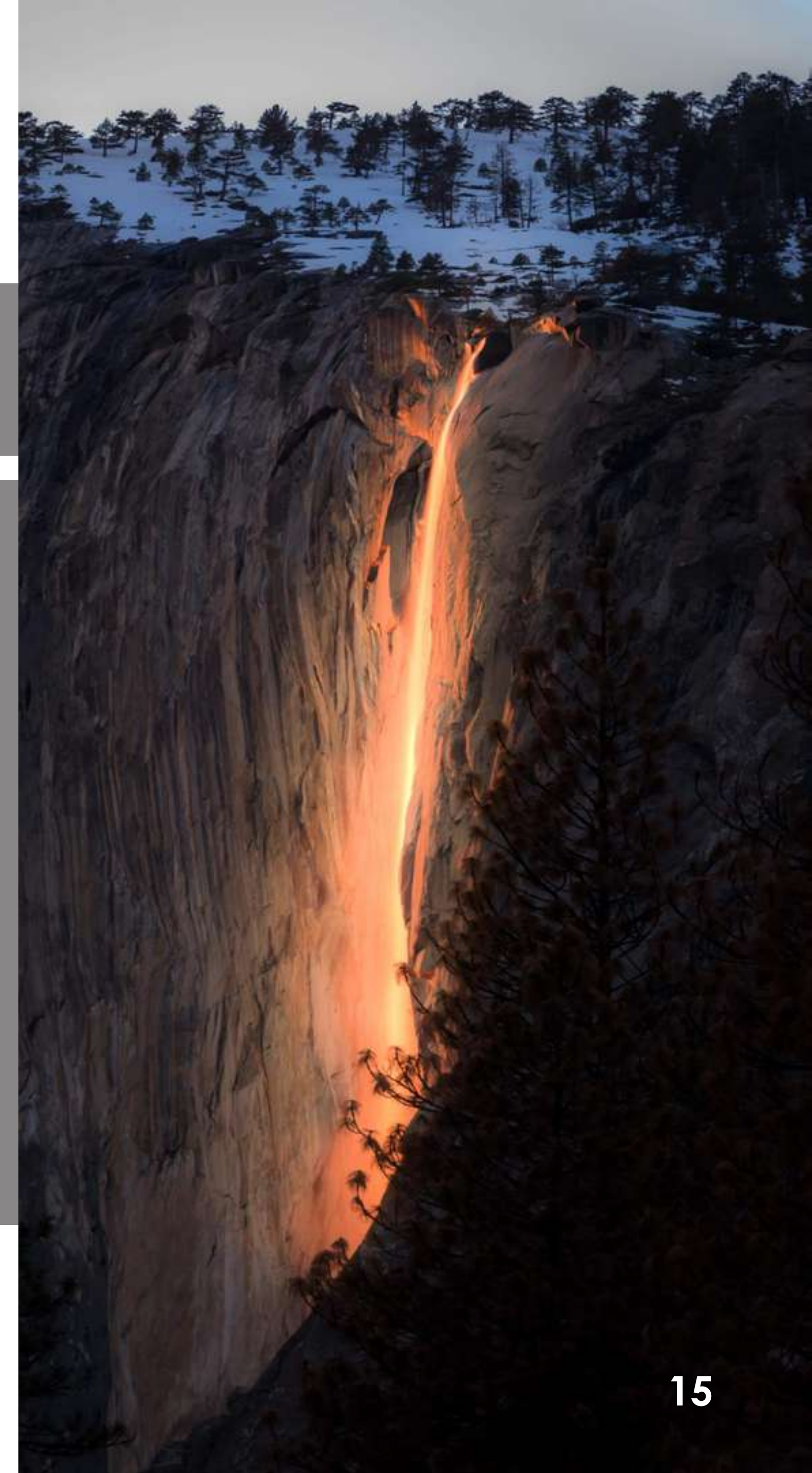


FIG.34

ENTORNOS

El videojuego tendrá 4 zonas de acción diferenciadas: Bosque tropical, desierto semiárido, acuíferos y cañón montañoso o zona volcánica. Además de zonas de transición entre estas y las praderas donde se ubican normalmente los asentamientos inzokas.

Todos ellos comparten una estética mundana pero con algunos elementos que las hacen diferenciarse de la realidad, el motivo es que en estos entornos nos encontraremos los llamados igices como restos arqueológicos, y por tanto será la suma de pequeños factores la que conformará el paisaje extraterrestre.



BOSQUE TROPICAL

(ECOSISTEMA 1)

Este ecosistema reproduce una densa jungla cuya flora predominante son unos grandes árboles que se asemejan a los higos estranguladores de América Central. La peculiaridad de estos árboles es que el entramado de raíces que cubren el tronco se bifurcan a unos 8-10 metros sobre el suelo creando un entramado que conecta todos ellos antes de proseguir hasta la copa, se trata de una red de forma similar a la que producen los hongos del bambú.

Esto nos plantea un escenario con amplia jugabilidad ya que el bosque tiene dos alturas, incluso podría darse el caso de un 2º piso de entramado, por ellos los cazadores inzoka se mueven hábilmente en busca de presas.



FIG.35

CONCEPTO:



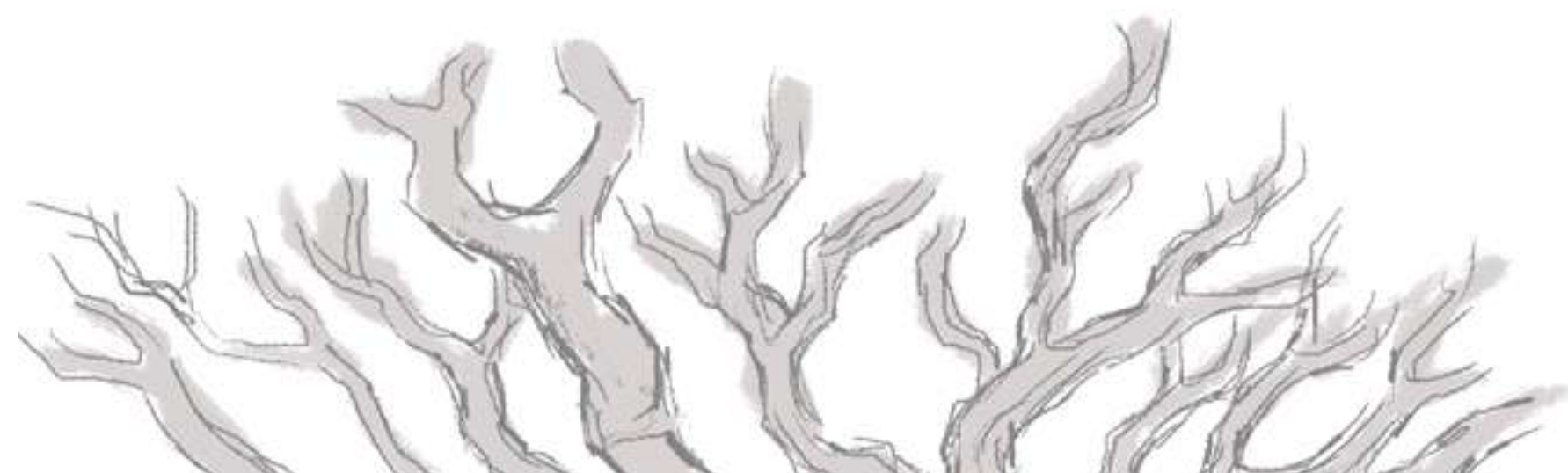
Higos estranguladores
(*ficus aurea*)

+



Hongo de bambú
(*phallus indusiatus*)

Estrato superior



Copa

Estrato intermedio



Red

Tronco sin raíces

Tronco enraizado

Estrato inferior



Base de raíces

FIG.36



REF.3

Bioma de referencia: Jungla centroamérica y Florida (EEUU)

Flora: Higos estranguladores, filodendros, bromelias



HEX:73878



HEX:60735e



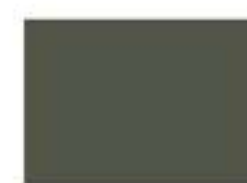
HEX:7b8970



HEX:131411



HEX:31342a



HEX:515547

DESIERTO SEMIÁRIDO

(ECOSISTEMA 2)

El bioma semiárido de Masaha tiene la peculiaridad de tener unas formaciones naturales que recuerdan a las cornamentas retorcidas de los machos cabríos, estos montículos NO son restos de bestias, aunque sí que nos encontraremos esqueletos de grandes animales dispersos por el territorio.

El concepto parte de la idea de relacionar las dunas irregulares del desierto de Tatacoa con las hendiduras de las cornamentas, una fusión de textura y forma.



FIG.37

CONCEPTO:



REF.4

Dunas desierto Tatacoa

+



REF.5

Cornamentas macho cabrío
(capra aegagrus hircus)



REF.6



REF.7

Bioma de referencia: Desierto Tatacoa (Colombia)

Flora: Matorrales espinosos de secano, Cactaceae, Pitahaya roja, Cactus

Geología: Tierra rojiza arcillosa y rocas de mediano tamaño (también encontramos algunos restos de animales grandes)

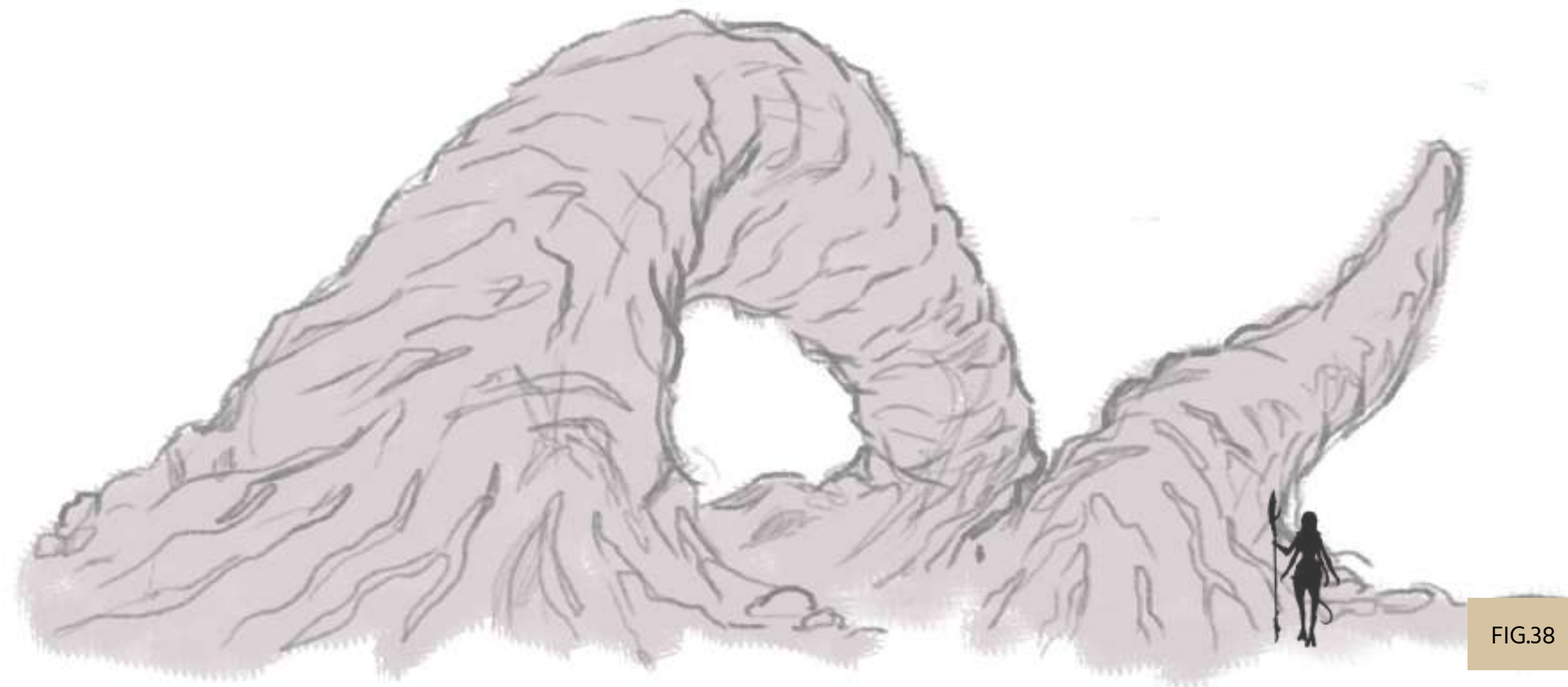


FIG.38



HEX:77a4d6



HEX:4b686e



HEX:85818a



HEX:c4937b



HEX:8b5135



HEX:512114

ACUÍFERO

(ECOSISTEMA 3)

La idea era crear una zona de acción donde el medio acuático cobrara protagonismo, por ello existe esta franja de piscinas naturales y cuevas acuáticas, es la zona de transición entre el bosque tropical y el mar, la desembocadura de algún pequeño río que transcurre por la jungla y las aguas subterráneas.

Las piscinas y cuevas forman una composición casi matemática, esta repetición eventualmente se ve interrumpida por alguna cascada.

Entre dos piscinas naturales al mismo nivel se crea un pasillo rocoso que se adentra en las cuevas, a veces cientos de metros. Este bioma está repleto de pasillos secretos perfectos para la exploración y el hallazgo de respuestas.

Las microalgas que crecen en estas piscinas las vuelven luminiscentes por la noche.



FIG.39

CONCEPTO:



REF.8

Piscina natural playa Fonda Begur
(Fornells, Girona, España)

+



REF.9

Cenote
(Mérida, Yucatán, México)



REF.10



REF.11

Bioma de referencia: Fonda Begur (España), Cenotes del Yucatan (México)

Geología: Roca erosionada, estalactitas y estalagmitas en las cuevas, algún cenote que conecta la jungla con las cuevas

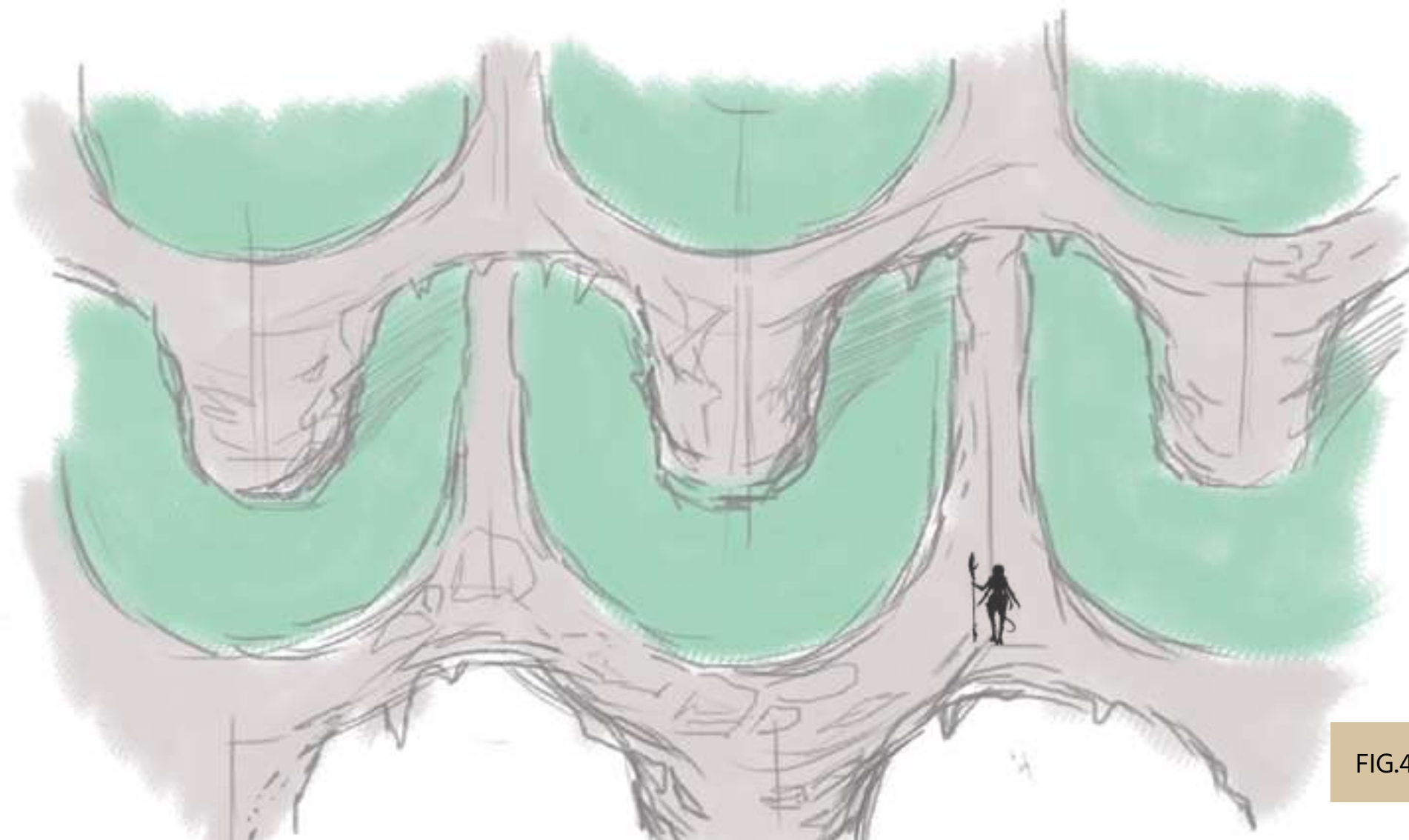


FIG.40



HEX:9bc7c4



HEX:a99a84



HEX:765f39



HEX:307d5c



HEX:38ae7c



HEX:b0d0bf

CAÑÓN / ÁREA VOLCÁNICA

(ECOSISTEMA 4)

Una vasta area montañosa que rodea unas chimeneas y calderas volcánicas, los ríos de lava que fluyen ininterrumpidamente de estas han creado grandes gargantas montañosas lo que nos deja otro bioma a dos alturas, arriba unas áreas de bosque Mediterráneo y abajo ríos de lava sin vegetación debido a los tóxicos vapores.

Este paisaje dividido cuenta con algunos puentes rudimentarios creados por los inzokas, mientras que otras veces se valen simplemente de unas cuerdas lanzadas para cruzar al otro lado. Caer al estrato inferior te augura pocas probabilidades de sobrevivir, por tanto este bioma es idóneo para que se den misiones de alto riesgo.

El cielo mantiene un casi permanente tono anaranjado o grisáceo debido a la ceniza en suspensión.



FIG.41

CONCEPTO:



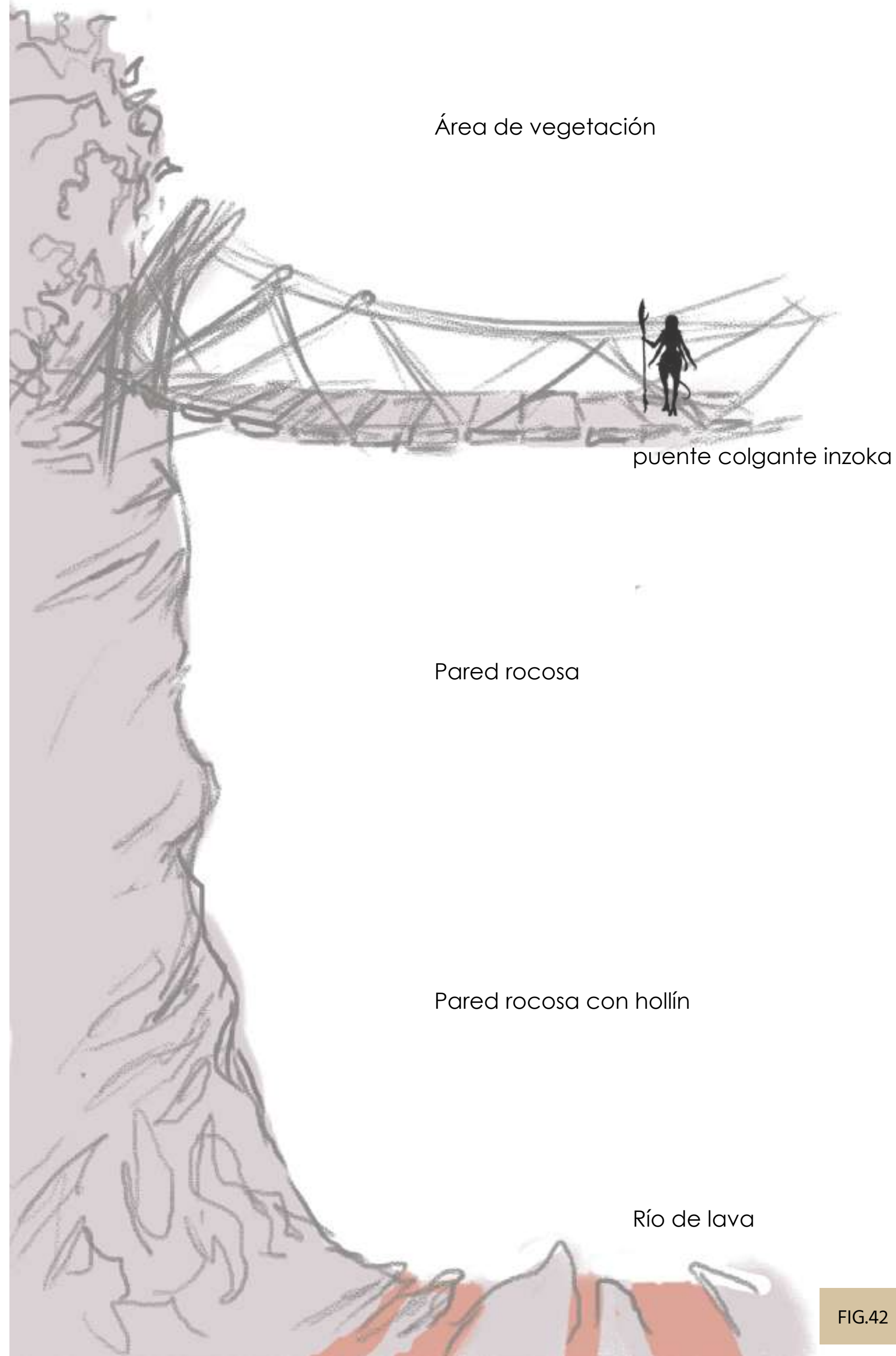
Valle de la muerte
(California, EEUU)

+



Zona de actividad volcánica
(Volcan Kilauea, Hawaii)

Estrato superior



Estrato inferior

FIG.42



Bioma de referencia: Valle de la muerte (EEUU), Zonas de actividad volcánica)

Flora: Bosque Mediterráneo: pino carrasco, sabinas y arbustos (troncos retorcidos por la actividad del viento)

Geología: Grandes paredes de roca caliza que dan testimonio de la erosión por el paso del tiempo



HEX:9bc7c4



HEX:a99a84



HEX:765f39



HEX:307d5c



HEX:38ae7c



HEX:b0d0bf

ASENTAMIENTOS INZOKAS

(EJEMPLOS DE CONSTRUCCIONES)



FIG.43



FIG.44



FIG.45



FIG.46

ASENTAMIENTOS INZOKAS

(EJEMPLOS DE CONSTRUCCIONES)

Edificio público

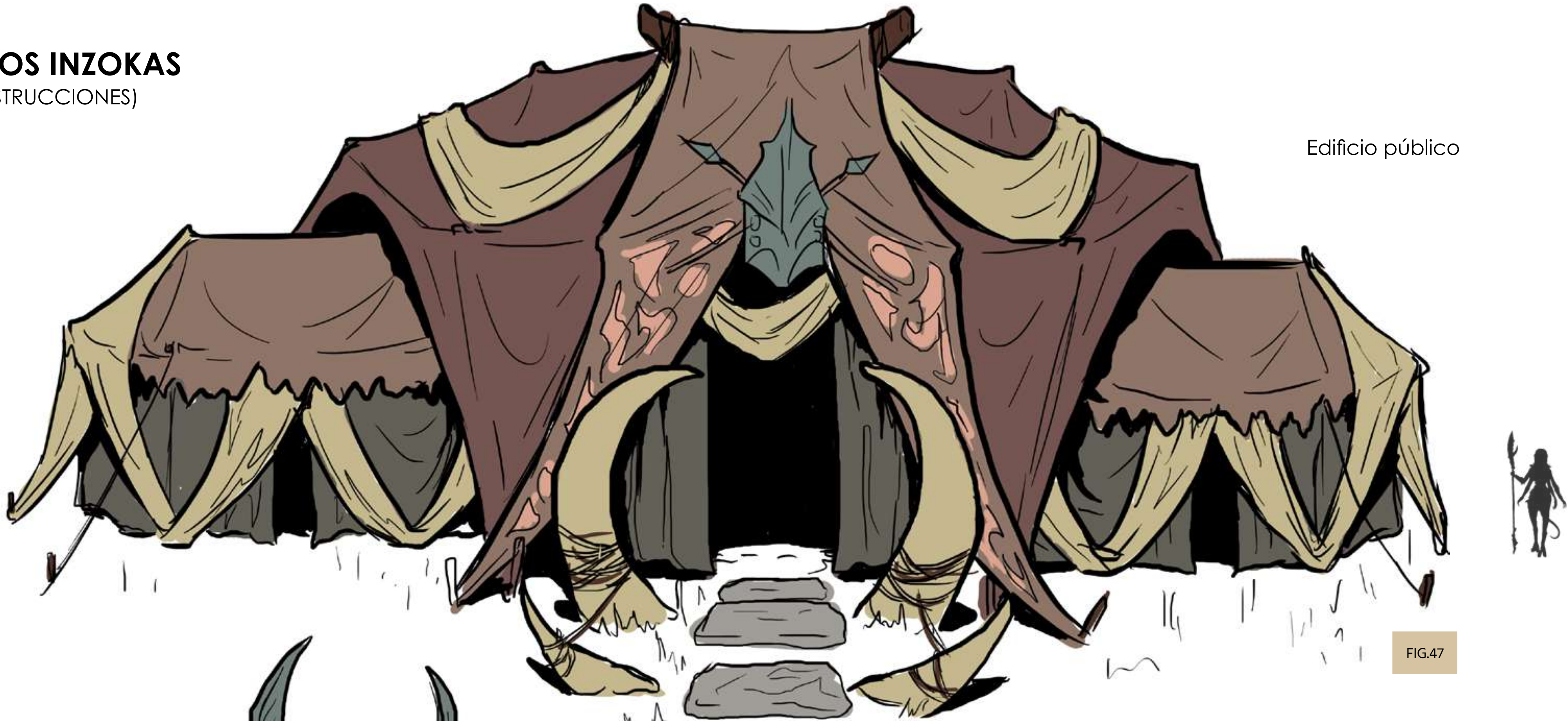


FIG.47



FIG.48

					
HEX:8f7568	HEX:745551	HEX:7b3d35	HEX:636057	HEX:c4b88d	HEX:daa490

ASENTAMIENTOS INZOKAS

(EJEMPLOS DE CONSTRUCCIONES)

Las construcciones típicas Inzokas son cabañas hechas con las pieles de los animales que cazan, las trabajan con un método similar a la taxidermia para prepararlas y tensarlas, y las montan sobre troncos o huesos de animales. Es común ver patrones pintados en las entradas a las cabañas que son iconografía tradicional de las tribus y que indica si se trata de una casa particular o un emplazamiento público. También solemos ver estos patrones en armas y vestimentas.

A menudo vemos cuernos, armas, jarrones o tótems decorando la entrada de las cabañas. También nos dan información sobre qué tipo de habitáculo es, o guardan relación con un significado religioso.



Ejemplos de patrones de decoración tradicional inzoka que vemos en las entradas de las casas. Con ellas se identifica si se trata de un comercio (fig.49 con círculos partidos) o lugar público (fig.50 con formas circulares huecas) o si por el contrario se trata de una vivienda privada (fig.51), en este último caso podemos saber la cantidad de miembros que viven dentro por el número de círculos en el patrón.



FIG.49

FIG.50

FIG.51

ASENTAMIENTOS INZOKAS

(HERRAMIENTAS Y ÚTILES)



FIG.52



FIG.53

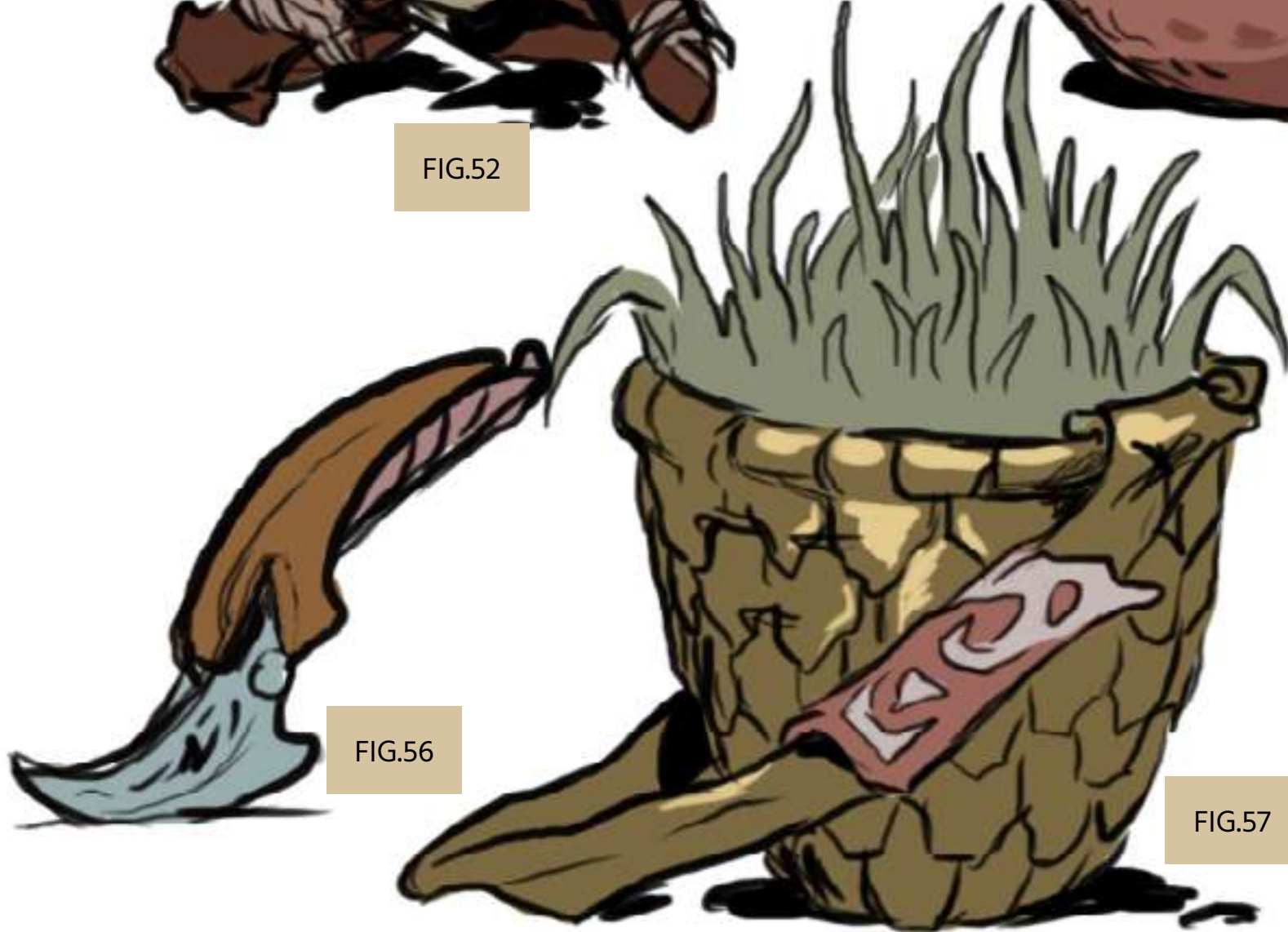


FIG.56

FIG.57



FIG.54



FIG.55

FIG.58

LA ESCRITURA RÚNICA

Estas runas son descubiertas por los inzokas en unos tomos escritos por una antigua civilización desaparecida, cada caracter es la interpretación de una de los igices que se encuentran dispersos por el planeta.

Para ello se ha creado una serie de caracteres de estilo tribal y han sido convertidos en archivo .ttf para poder ser usadas como tipografía.

A continuación están los 30 caracteres creados y la tecla asociada a cada uno de ellos ya que son una especie de dingbats, NO representan letras reales. Abajo el link de descarga la tipografía, esta servirá de material de soporte.

https://drive.google.com/file/d/1ysJYjbS_j8e3yIZxywP4l8DJYf5wO6Ze/view





Tecla: A

FIG.59



Tecla: B

FIG.60



Tecla: C

FIG.61



Tecla: D

FIG.62



Tecla: E

FIG.63



Tecla: F

FIG.64



Tecla: G

FIG.65



Tecla: H

FIG.66



Tecla: I

FIG.67



Tecla: J

FIG.68



Tecla: K

FIG.69



Tecla: L

FIG.70



Tecla: M

FIG.71



Tecla: N

FIG.72



Tecla: O

FIG.73



Tecla: P

FIG.74



Tecla: Q

FIG.75



Tecla: R

FIG.76



Tecla: S

FIG.77



Tecla: T

FIG.78



Tecla: U

FIG.79



Tecla: V

FIG.80



Tecla: W

FIG.81



Tecla: X

FIG.82



Tecla: Y

FIG.83



Tecla: Z

FIG.84



Tecla: a

FIG.85



Tecla: b

FIG.86



Tecla: c

FIG.87



Tecla: d

FIG.88

CLAVES RÚNICAS

Estos caracteres son claves, funcionan como la almohadilla en un hastag o la clave de sol en una partitura musical, "signos ortográficos" que se colocan al principio, al final o a ambos extremos de la secuencia rúnica para que el total tenga sentido.



Tecla: .

FIG.89



Tecla: /

FIG.90



Tecla: (

FIG.91



Tecla:)

FIG.92



Tecla: "

FIG.93



Tecla: '

FIG.94

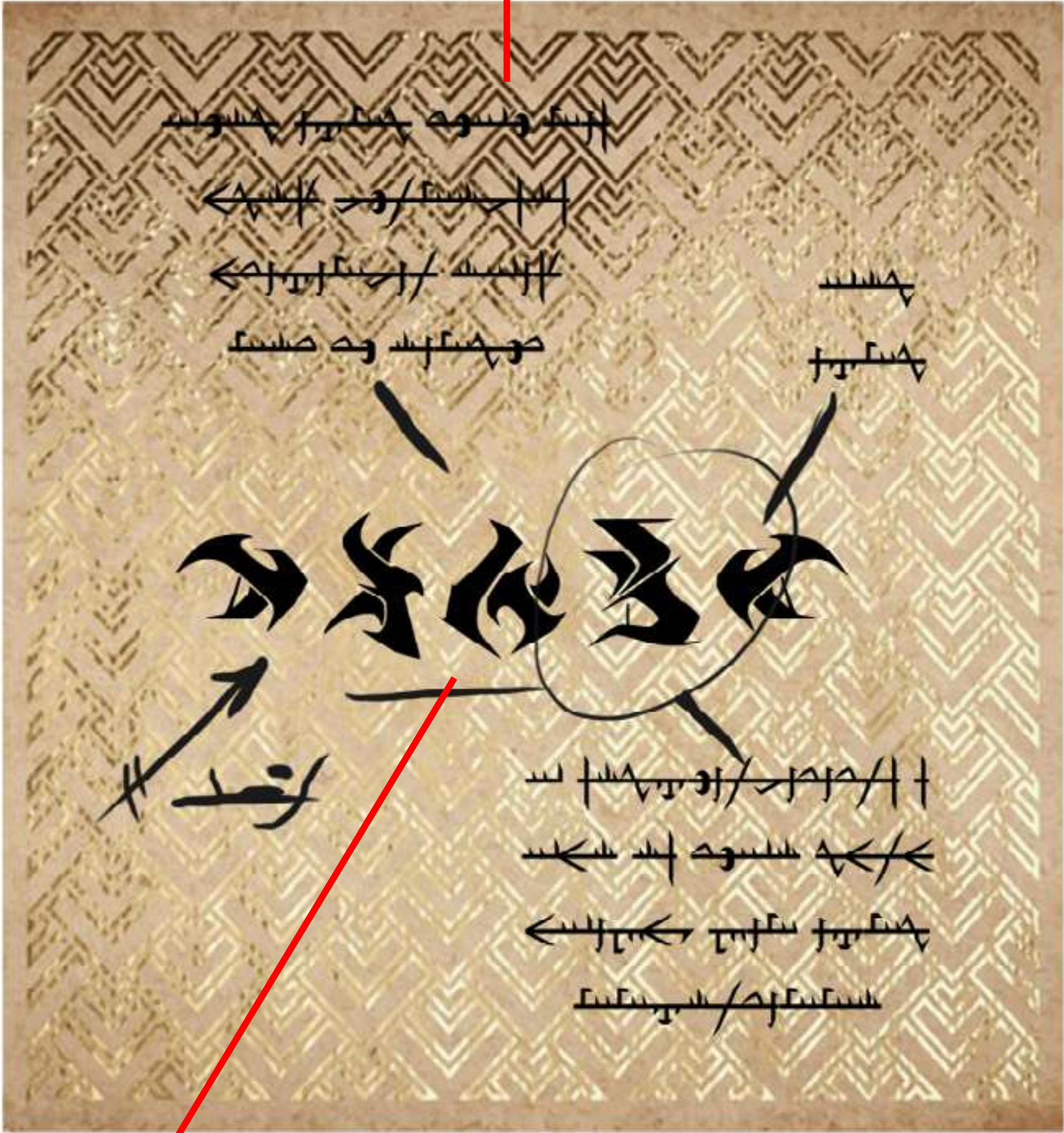
ANEXO SOBRE LOS TOMOS DE RUNAS

Ejemplo de tomo encontrado en las galerías subterráneas que contenía secuenciaciones rúnicas y anotaciones sobre las runas.



FIG.95

Apuntes en la lengua de la civilización extinta con información sobre las runas



Secuenciaciones rúnicas

FIG.96

LOS IGICES

Al principio encontramos estas extrañas piezas como un elemento más del paisaje, pero pronto descubrimos el gran potencial que esconden.

Cada uno de los 30 caracteres rúnicos está asociado a un igice, por ello cada diseño aparece aquí relacionado a su caracter tipográfico correspondiente.

En el territorio del juego habrán hasta 5 copias de un mismo igice, más adelante se explican las conexiones entre ellos.

Su composición es una mezcla entre textura rocosa y textura ósea por lo que no se puede confirmar a ciencia cierta si se trata de material orgánico o inorgánico.





FIG.97

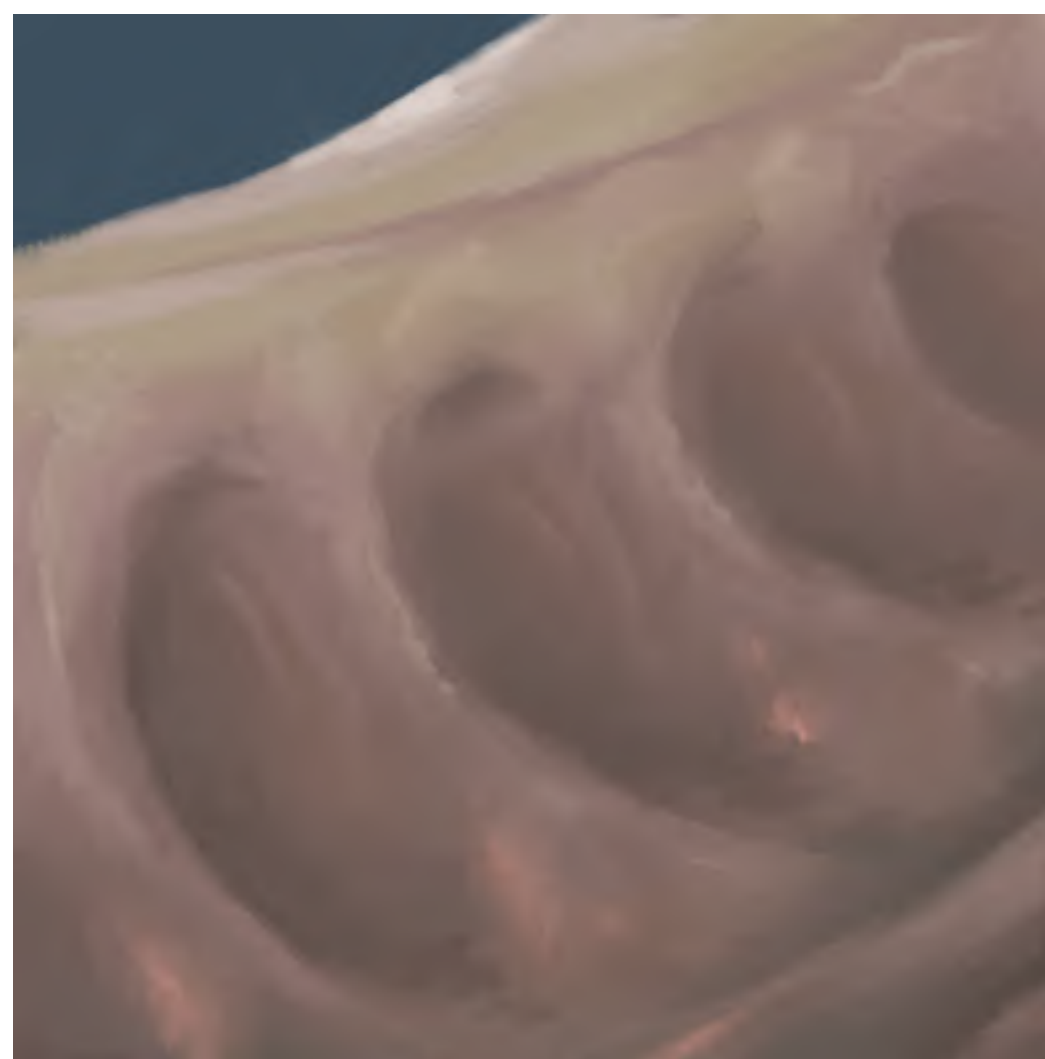


FIG.98



FIG.99

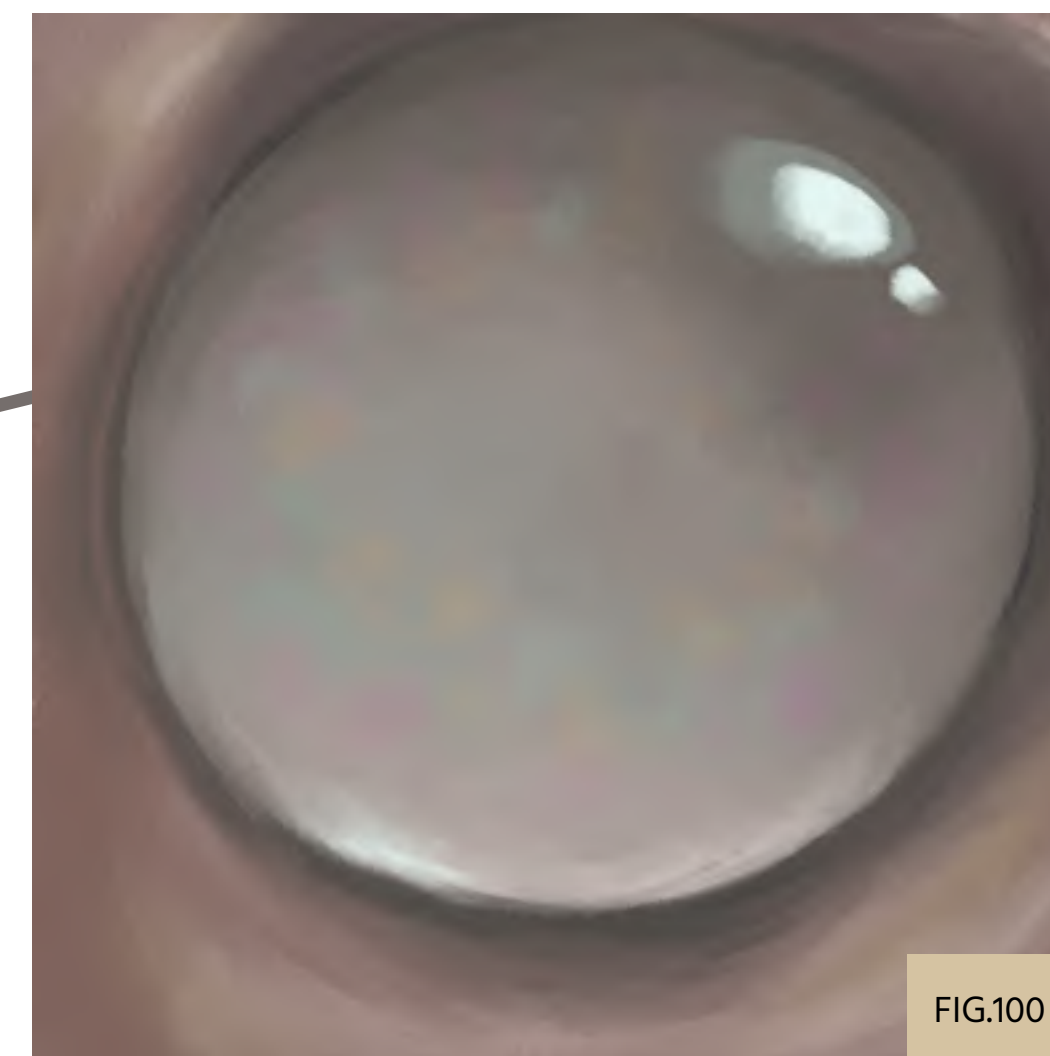


FIG.100

Las gemas que vemos en los monolitos son de un mineral similar al ópalo y desprenden luz una vez la estructura está conectada en una combinación adecuada.



FIG.101

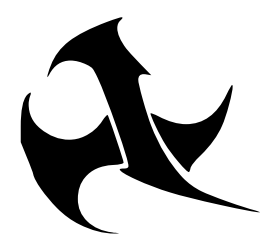


FIG.102



FIG.103

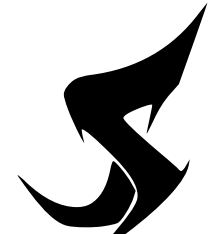


FIG.104

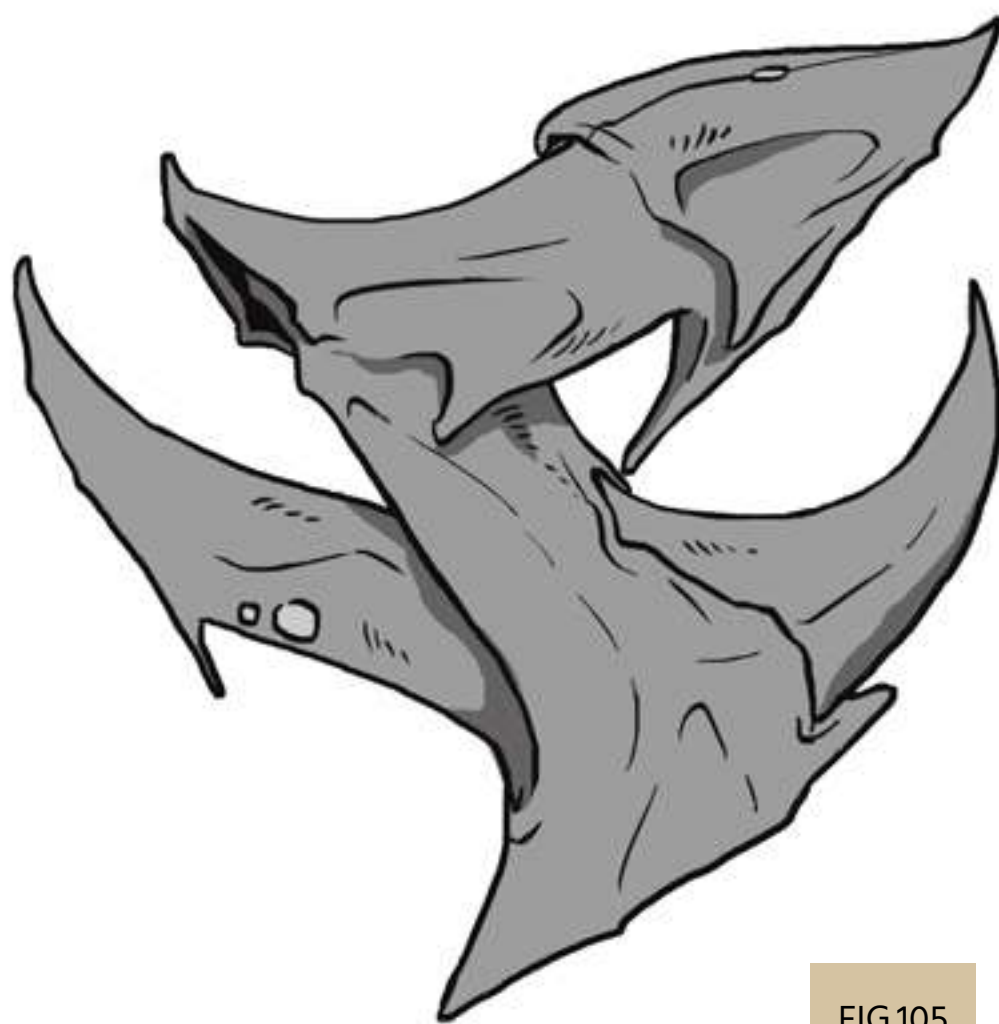


FIG.105



FIG.106





FIG.107



FIG.108

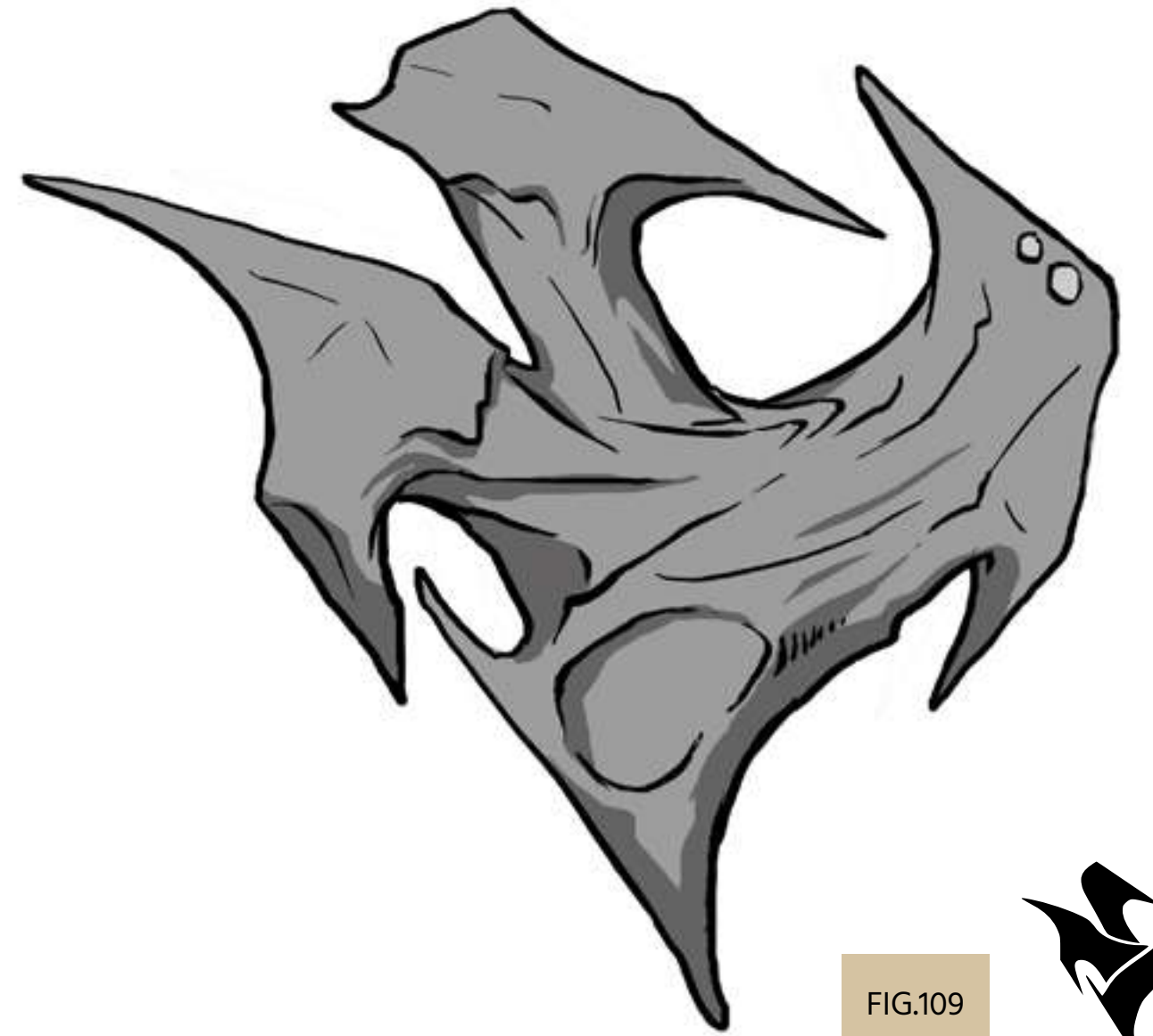
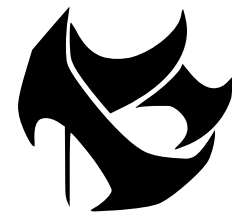


FIG.109



FIG.110

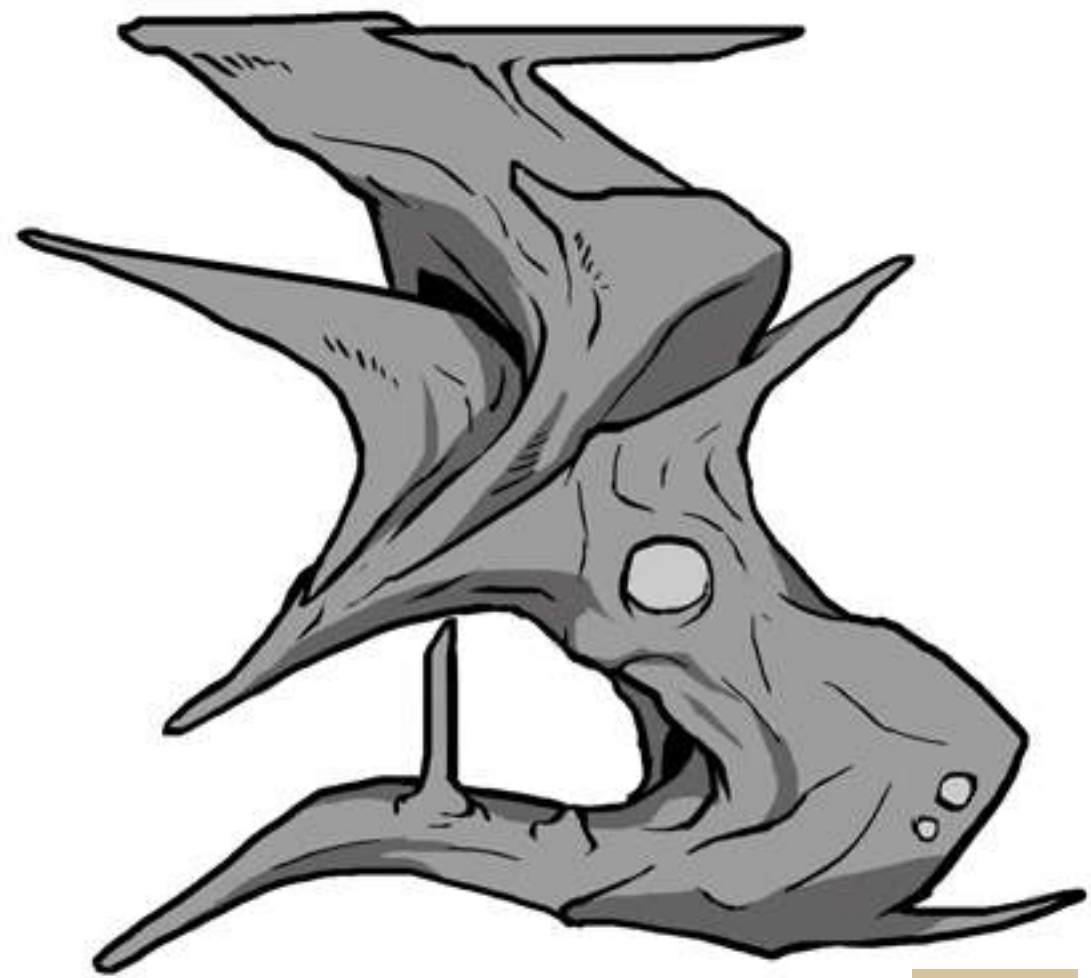
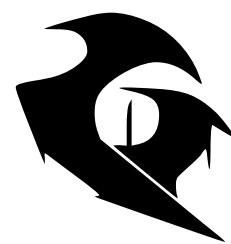


FIG.111



FIG.112





FIG.113



FIG.114



FIG.115



FIG.116

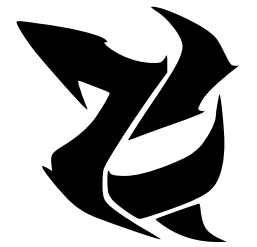


FIG.117



FIG.118

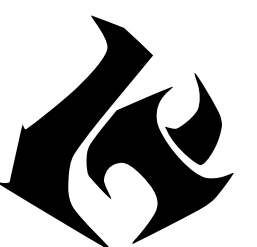




FIG.119



FIG.120



FIG.121



FIG.122

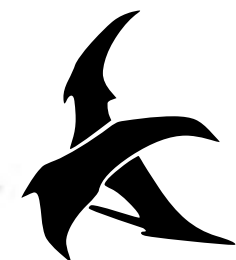


FIG.123

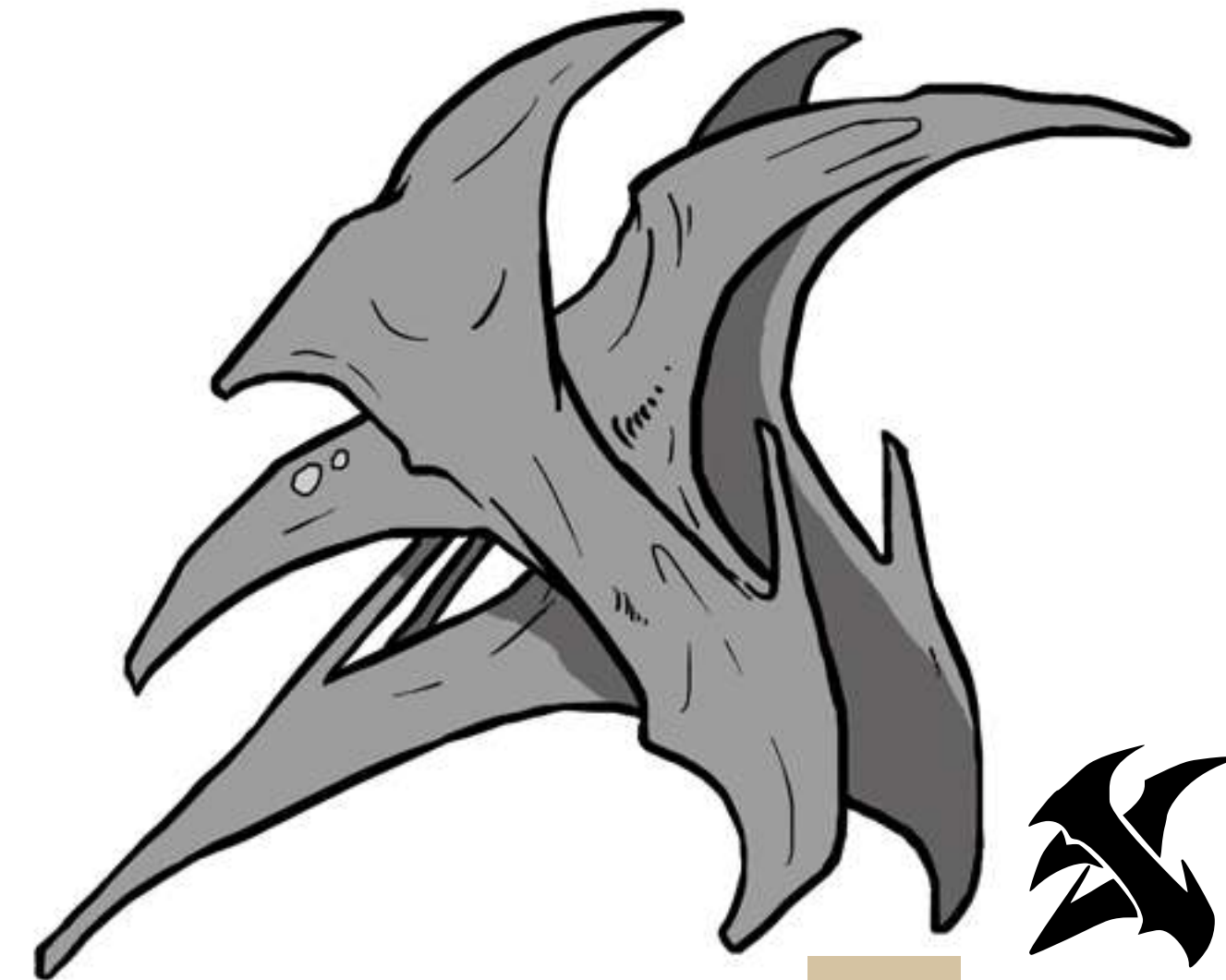
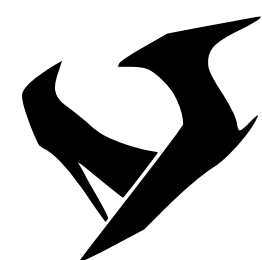
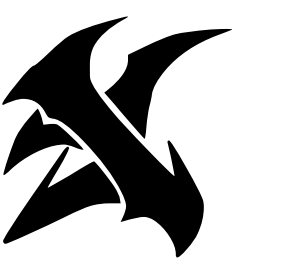


FIG.124



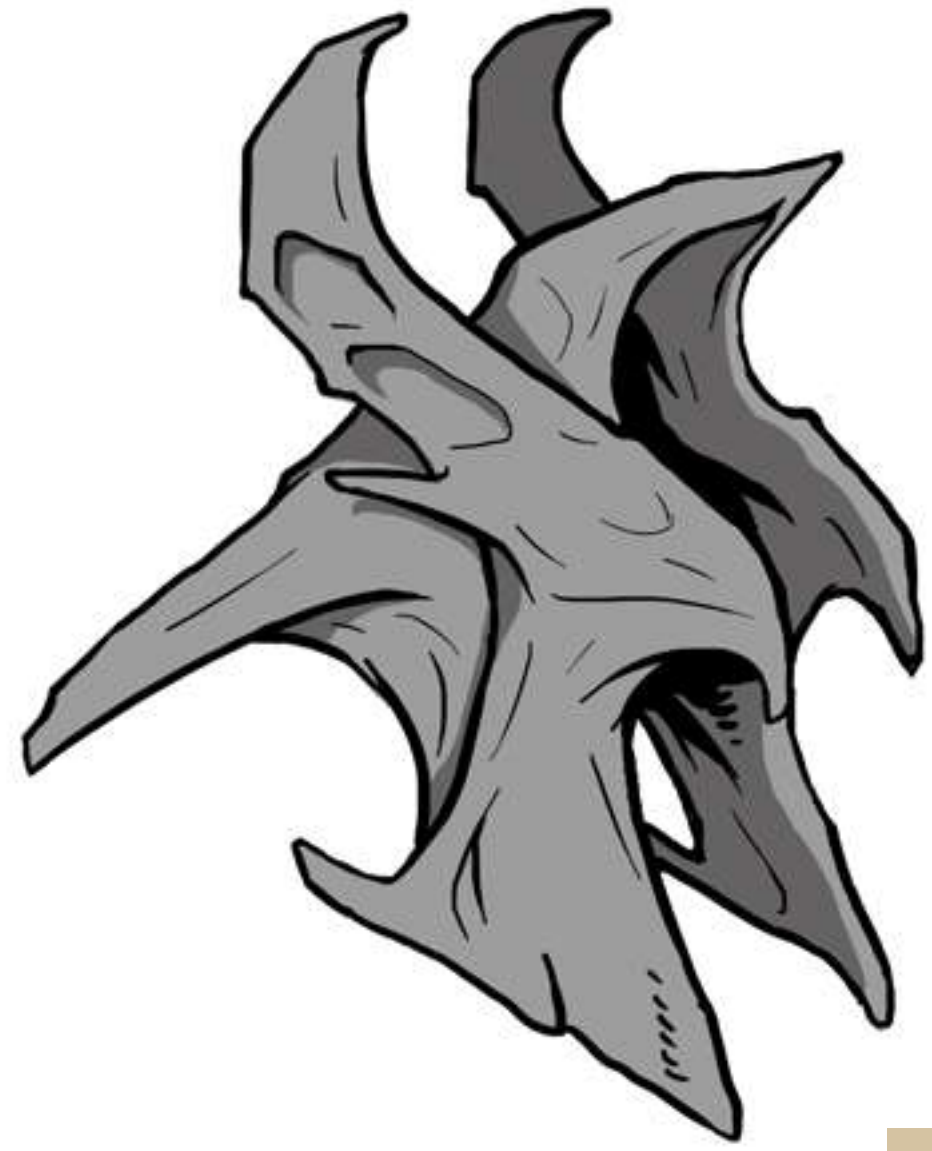


FIG.125



FIG.126



FIG.127



FIG.128



FIG.129

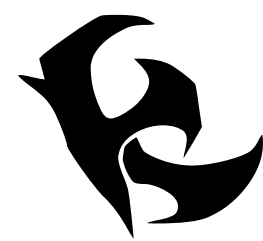
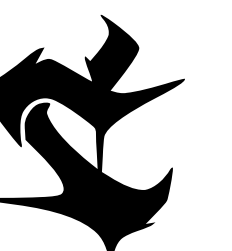


FIG.130



LOS IGICES

(MONOLITOS SECRETOS)

Estos tres monolitos son copias únicas y se encuentran escondidos en lugares recónditos del mapa de juego. No están registrados en los libros de runas por tanto deducimos que la civilización que escribió los tomos no llegó a descubrirlos.

También son los que más poder contienen, pues al combinarlos con otros se desencadenan una serie de efectos con repercusión global, mientras que el resto de tandems monolíticos tienen un efecto localizado.

El descubrimiento de estas piezas y de sus mecanismos son parte de la fase final de la narrativa del juego, ya que será necesario emplear sus recursos para poder avanzar hasta el último escenario y fin de la investigación.



FIG.131



FIG.132

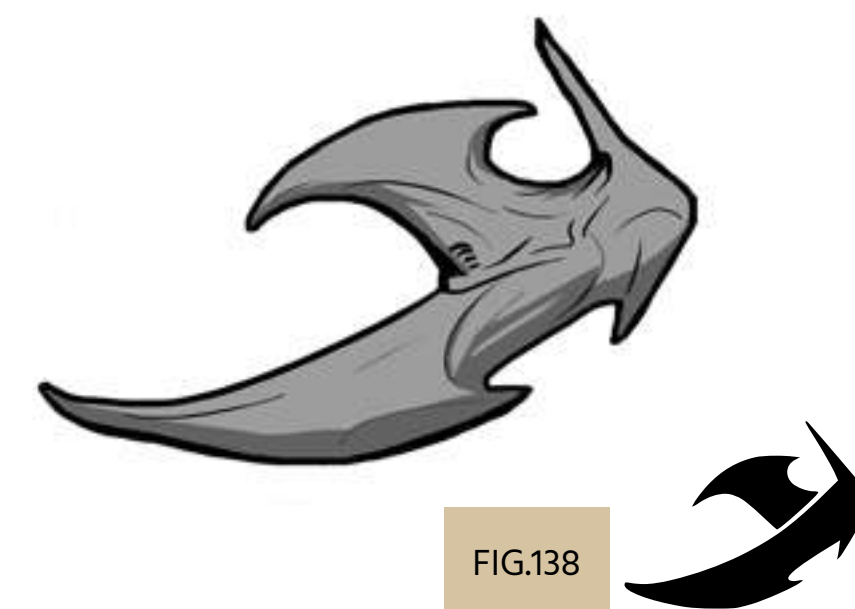
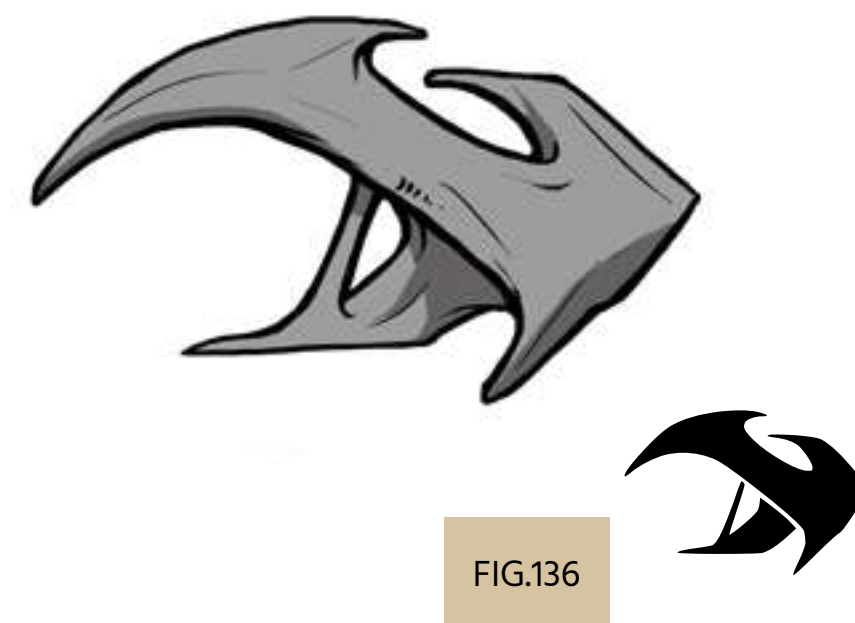


FIG.133

LOS IGICES (CLAVES)

Las claves las encontramos por el mapa con mucha más frecuencia que las runas, hay hasta 20 copias de cada tipo ya que las necesitaremos en cada construcción.

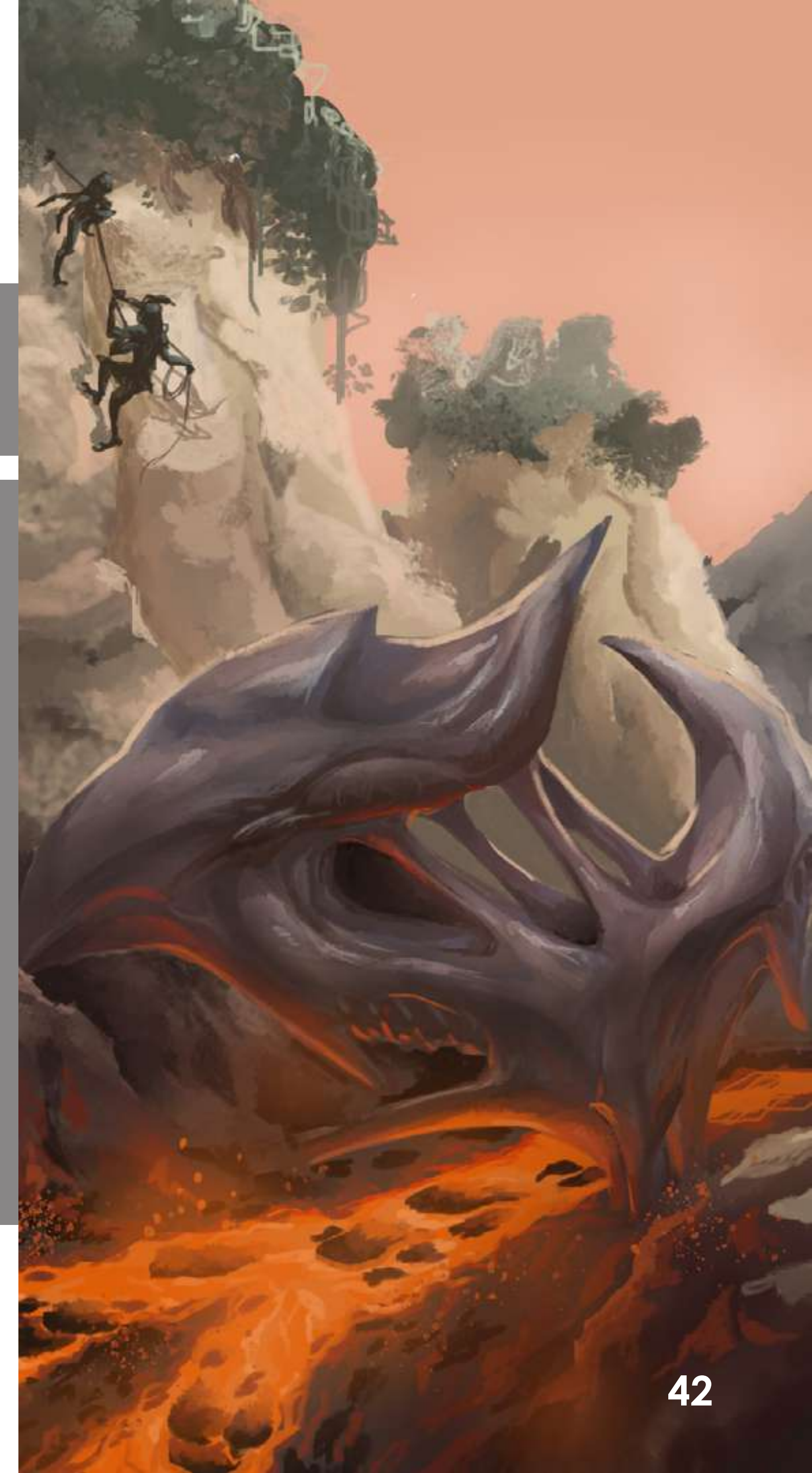
Son algo más pequeñas que el resto de igices, por tanto más fáciles de transportar.



LOS IGICES EN LA NATURALEZA

Gran parte de la primera mitad de la historia consistirá en acceder a aquellos lugares donde se encuentran las piezas, extraerlas y transportarlas junto al resto.

Los efectos del paso del tiempo sobre las piezas se muestra de diferente manera según el ecosistema en el que se encuentra cada igice, pero su composición hace que todos estén intactos, las fuerzas naturales y los fenómenos atmosféricos no son capaces de dañar su estructura o deteriorarlos.



ECOSISTEMA 1

En los densos bosques de Masaha las raíces de los higos estranguladores crecen impasiblemente sin importar cual sea la superficie, incluidos los monolitos.

Los Inzokas tienen que valerse de machetes y otras herramientas para apartar una densa capa de enraizado hasta poder extraer la pieza, en ocasiones cubierta casi al completo.

También se dan casos en que los animales silvestres utilizan estas estructuras como madrigueras lo que puede ocasionar más de un encontronazo con bestias salvajes tratando de proteger su nido.

En la superficie de las piezas también solemos ver germinaciones de hongos y lianas, que originalmente utilizaban los inzokas para trepar entre las distintas alturas del bosque.



FIG.140



FIG.141



FIG.142

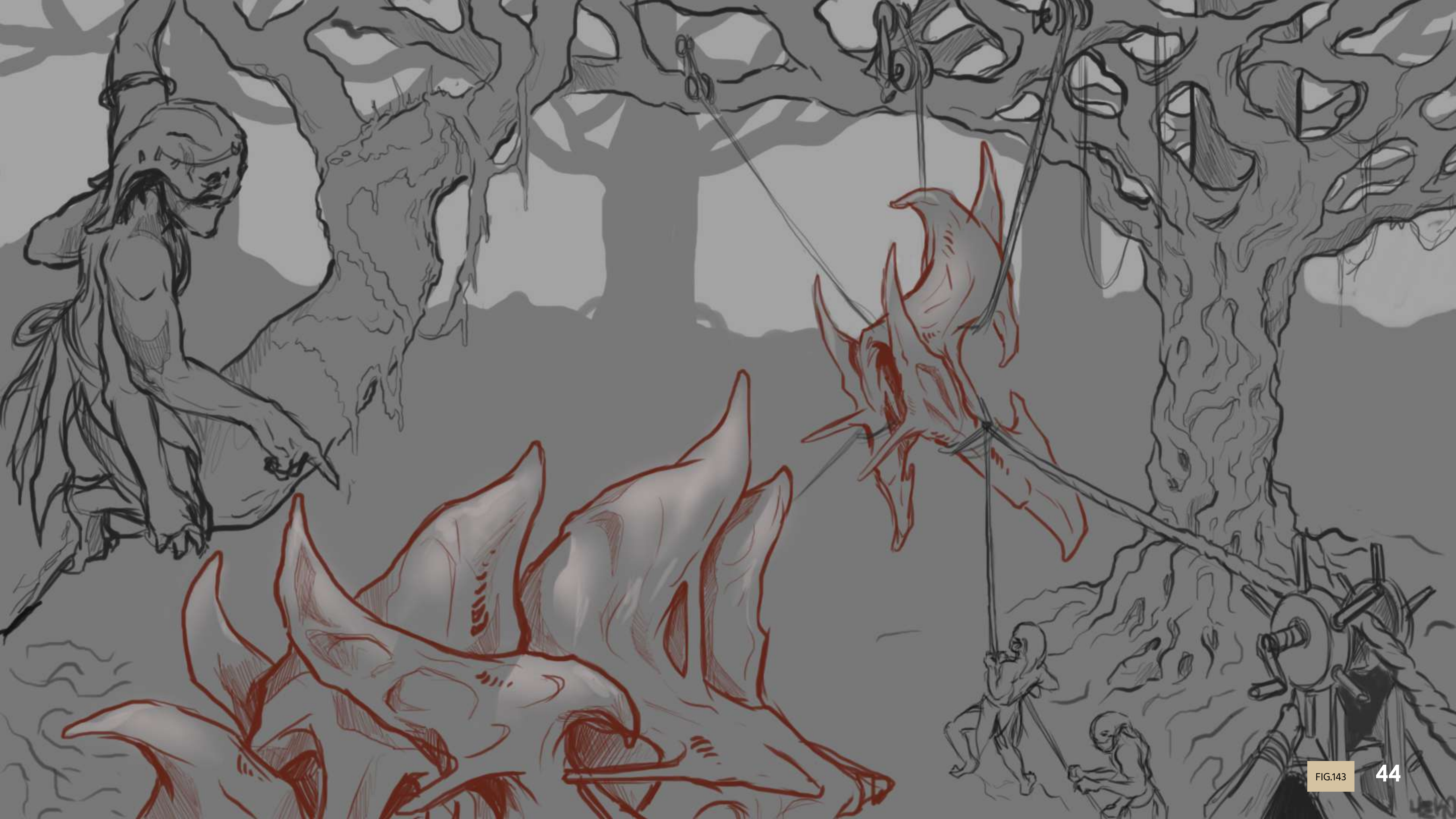


FIG.143

ECOSISTEMA 2

En el desierto, el viento y la arenisca han sepultado los igices a la mitad o casi al completo.

Para extraerlos, los inzokas tienen que emplear herramientas de minería, aunque al no haber casi vegetación, las piezas no son demasiado difíciles de localizar



FIG.144

ECOSISTEMA 3

Los acuíferos son el bioma donde más fácil resulta extraer los igices, no hay nada creciendo sobre ellos ni tierra sepultándolos, aunque su transporte puede ser traicionero.

Suelen estar en las piscinas naturales, perfectamente a la vista, puede que con cascadas cayendo sobre ellos que se bifurcan en varios hilos de agua al caer sobre su irregular superficie.

Los casos más complejos son los de igices ocultos en las cuevas o sumergidos en el arrecife.

Encontramos moluscos y pequeños corales adheridos a la superficie sumergida.

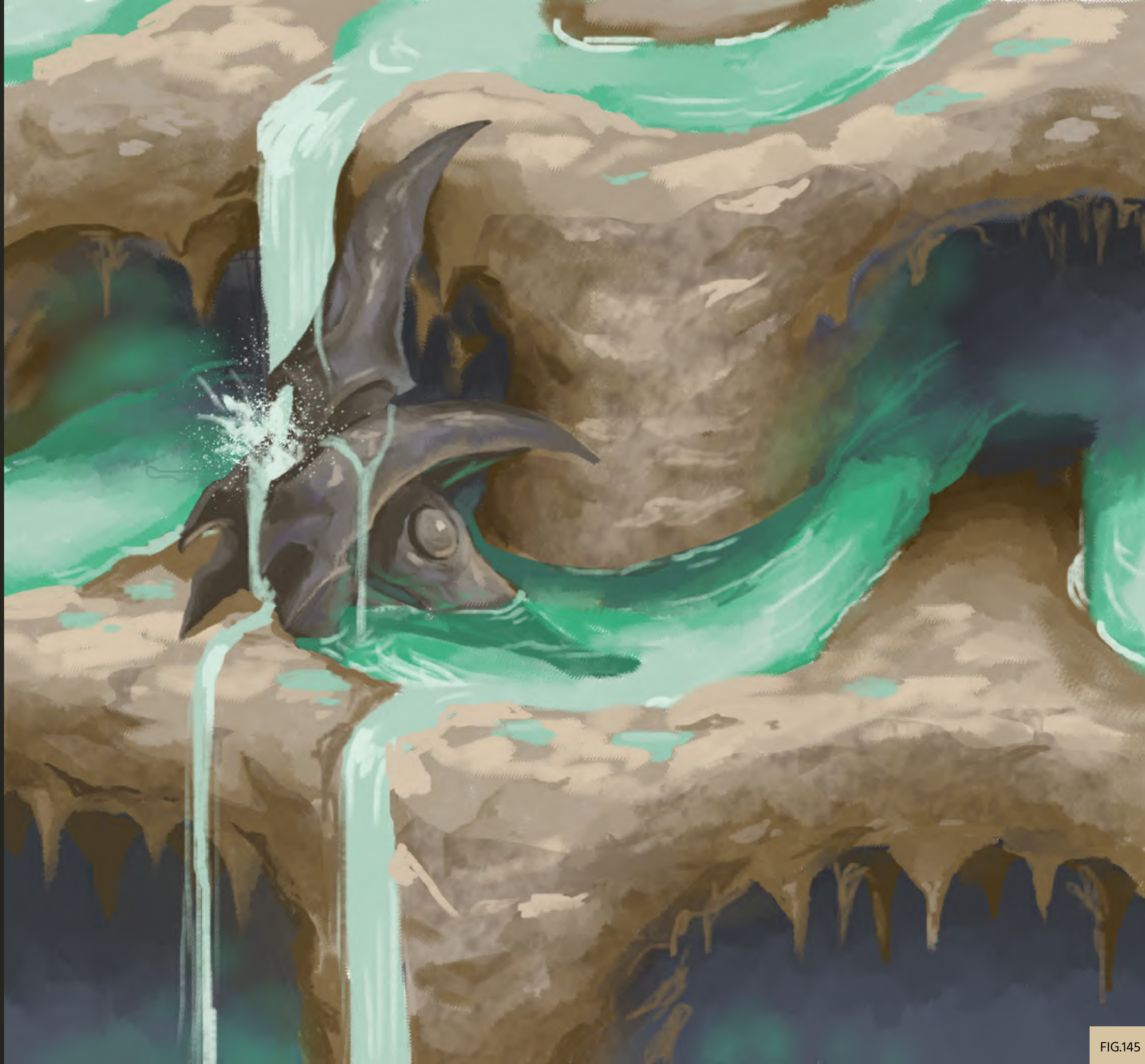


FIG.145



FIG.146

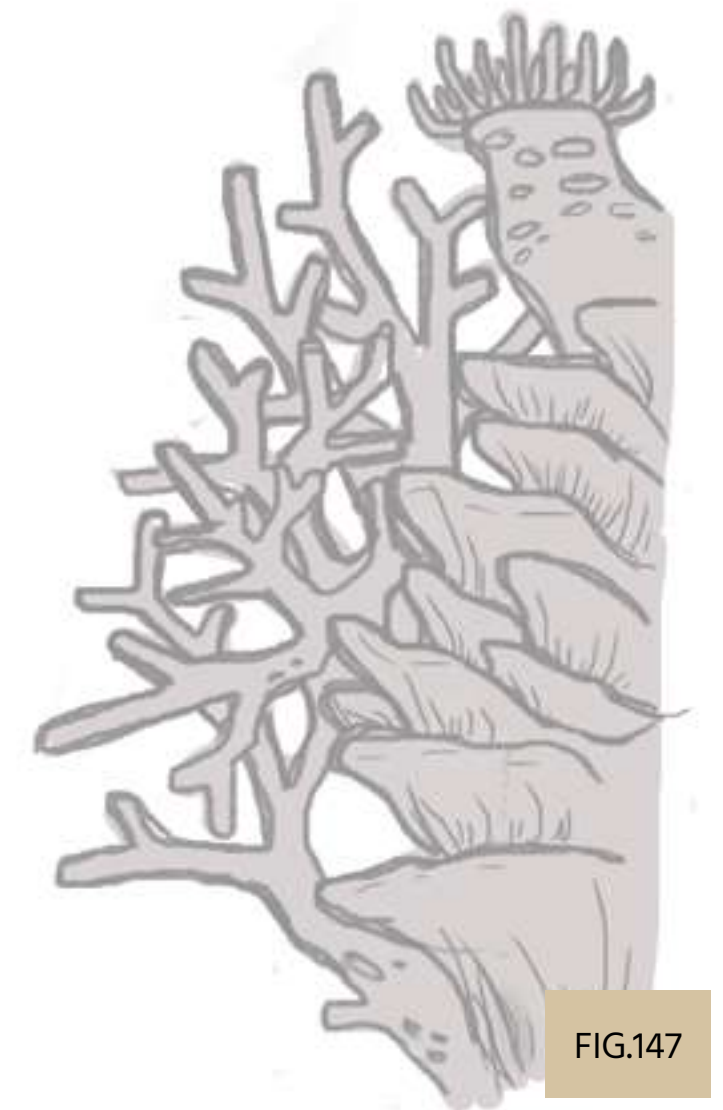


FIG.147

ECOSISTEMA 4

La zona volcánica es el área más peligrosa y compleja en cuanto a la extracción de los igices.

La erosión ha hecho que la mayoría caigan hasta el fondo de los cañones.

Algunos de los cazadores inzokas más intrépidos los utilizaban como alternativa a los puentes colgantes aunque claramente no es el método más seguro de cruzar debido a los vapores.

Otros igices directamente se encuentran parcial o completamente sumergidas en piscinas de lava.



FIG.148

ANEXO SOBRE EL TRANSPORTE DE IGICES

Los igices son extraídos mediante un sistema de poleas y transportados con la ayuda de inyawas y troncos cortados. Las potentes cuatro extremidades traseras de estas dóciles bestias facilita la logística de las piezas.

A pesar del dificultoso método, esto solo tiene lugar en la primera mitad del juego, (explicación en la página 51)

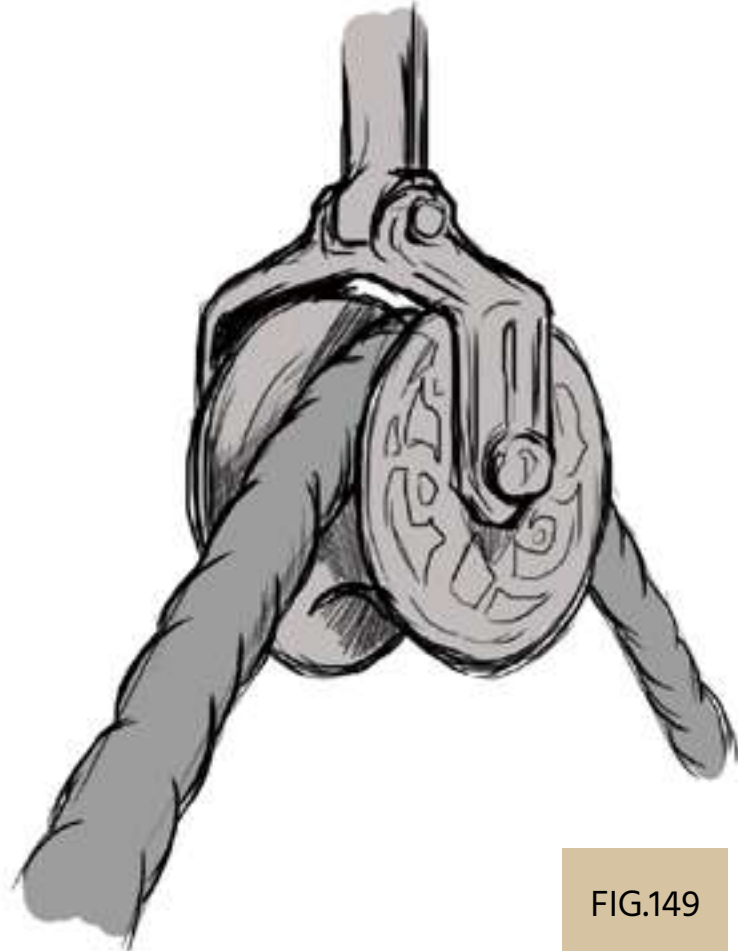


FIG.149

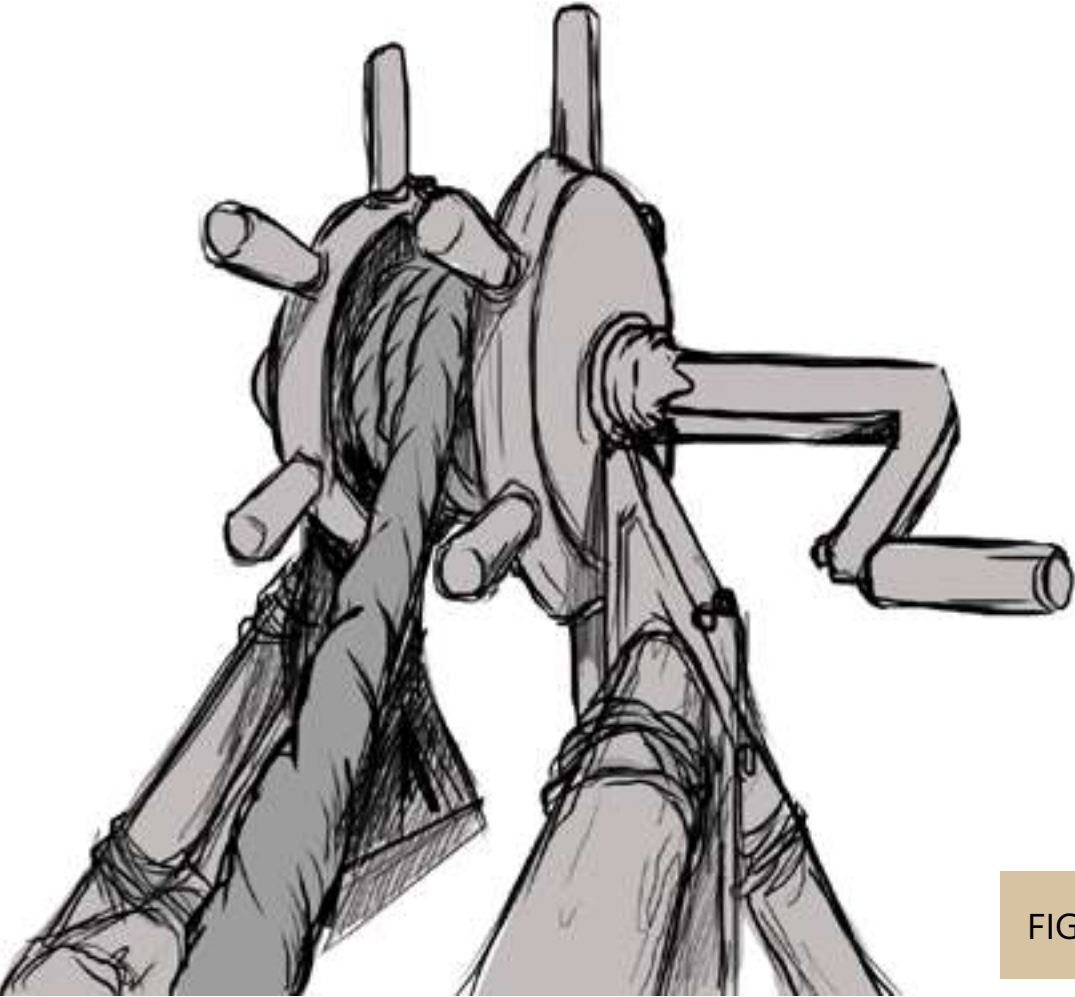


FIG.150



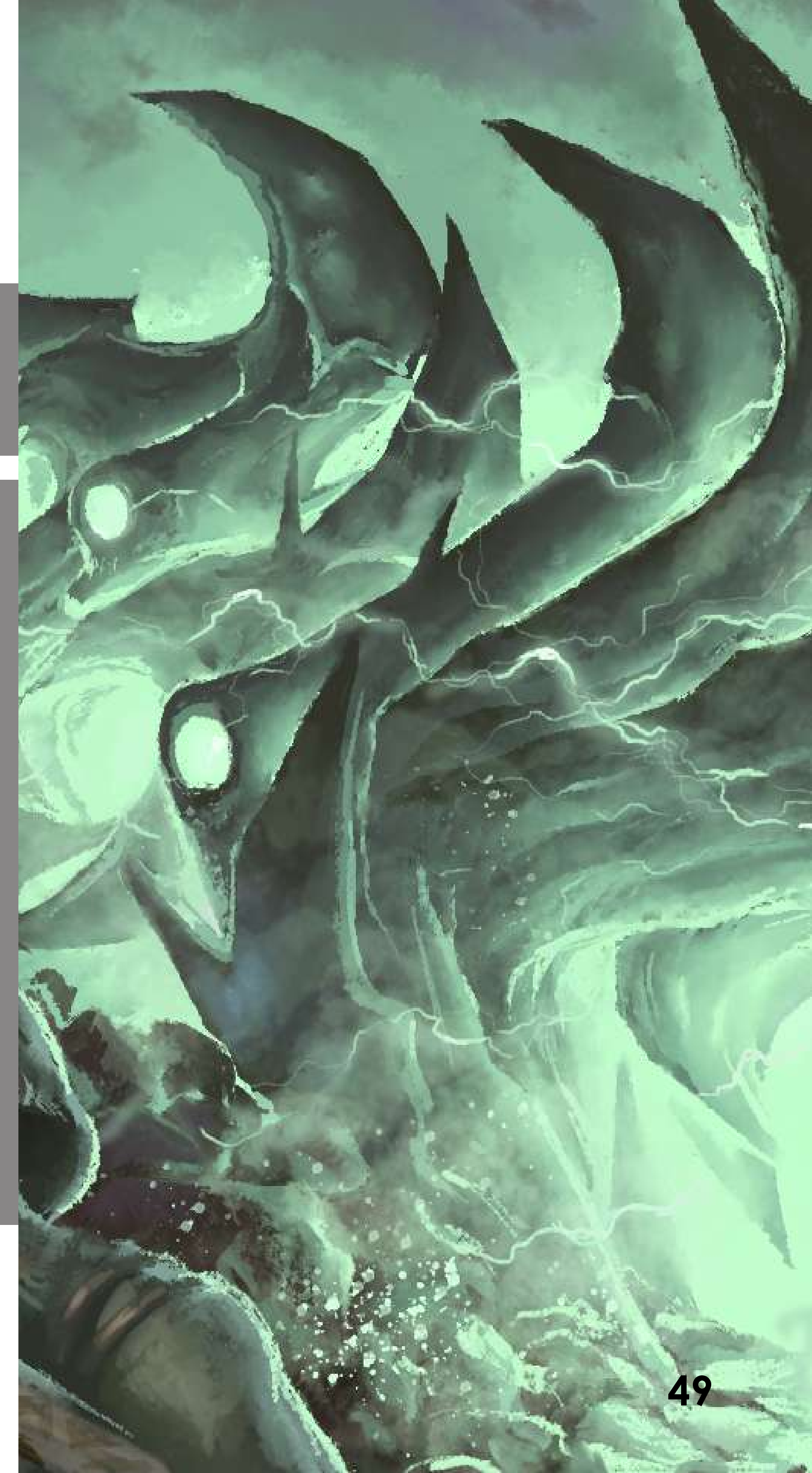
FIG.151

TÁNDEMOS DE IGICES

Aquí es donde apuntan las anotaciones de los tomos descubiertos en las galerías, la desaparecida civilización dejó en herencia al pueblo inzoka algunas claves para ensamblar estas extrañas piezas, con ellas se conseguía obtener recursos por generación espontánea, e incluso alterar el biorritmo del planeta.

Buena parte del transcurso de la narrativa consistirá en desvelar qué recursos pueden proporcionar estas figuras y traducir las arcaicas escrituras.

Descubrir este repentino acceso a energías como por ejemplo la eléctrica repercutirá directamente en la tecnología de la sociedad.



TÁNDEMMS

(EJEMPLOS DE ESTRUCTURAS)

Los irregulares igices se conectan entre sí con una mezcla de encaje por la propia forma de las piezas y atracción magnética, de tal modo que quedan conectados y no se separan por sí solas aunque estén en posiciones complejas.

Si dos igices no están destinados a conectar, se produce un campo magnético opuesto, es decir, un rechazo entre ellas.

Estos tándems no conforman una línea recta sino que tienen altibajos, al igual que los huesos que conforman la columna vertebral, los tandems se conforman de entre 3 y 5 igices y 1 o 2 claves.

A la derecha un par de ejemplos con su secuenciación rúnica y sus respectivos efectos.



REF.18

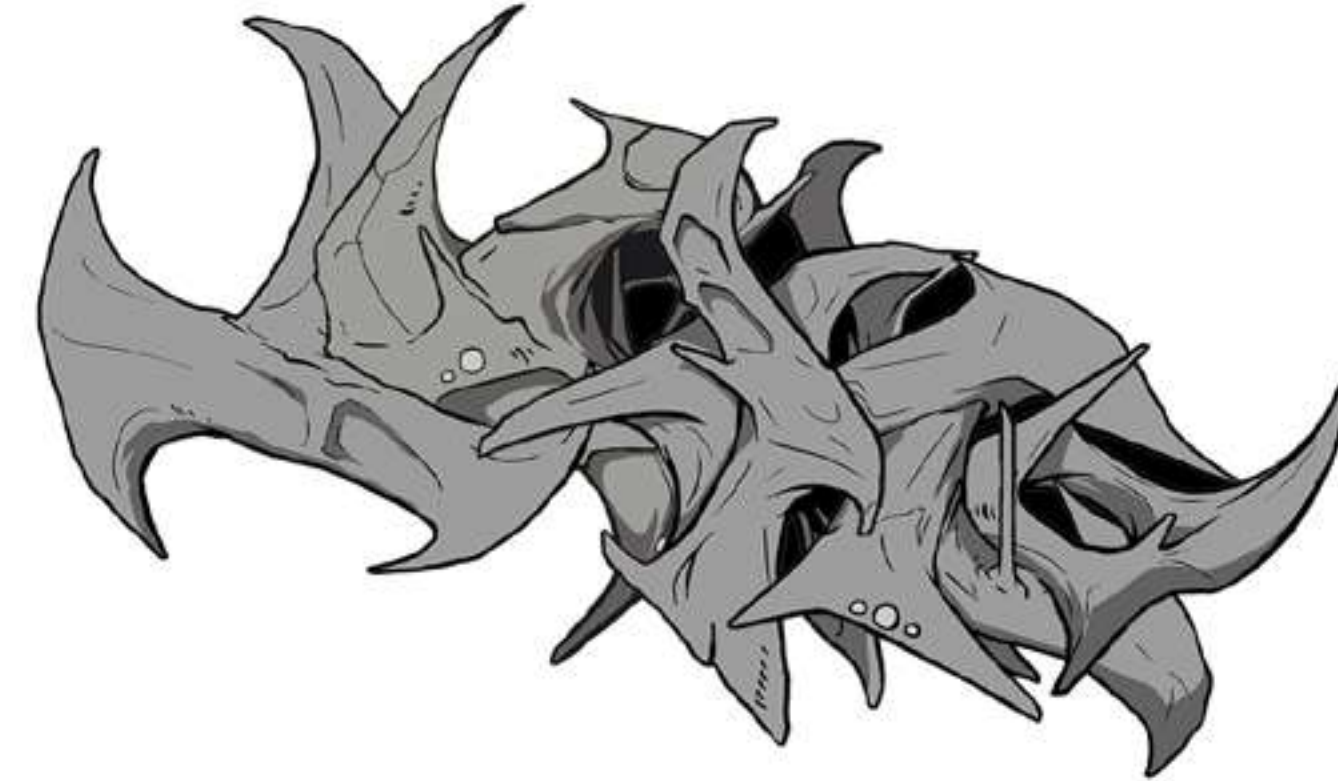


FIG.152

Germinación acelerada de árboles y plantas frutales que dobla el tamaño de sus frutos.
[alcance: radio de 700 metros]

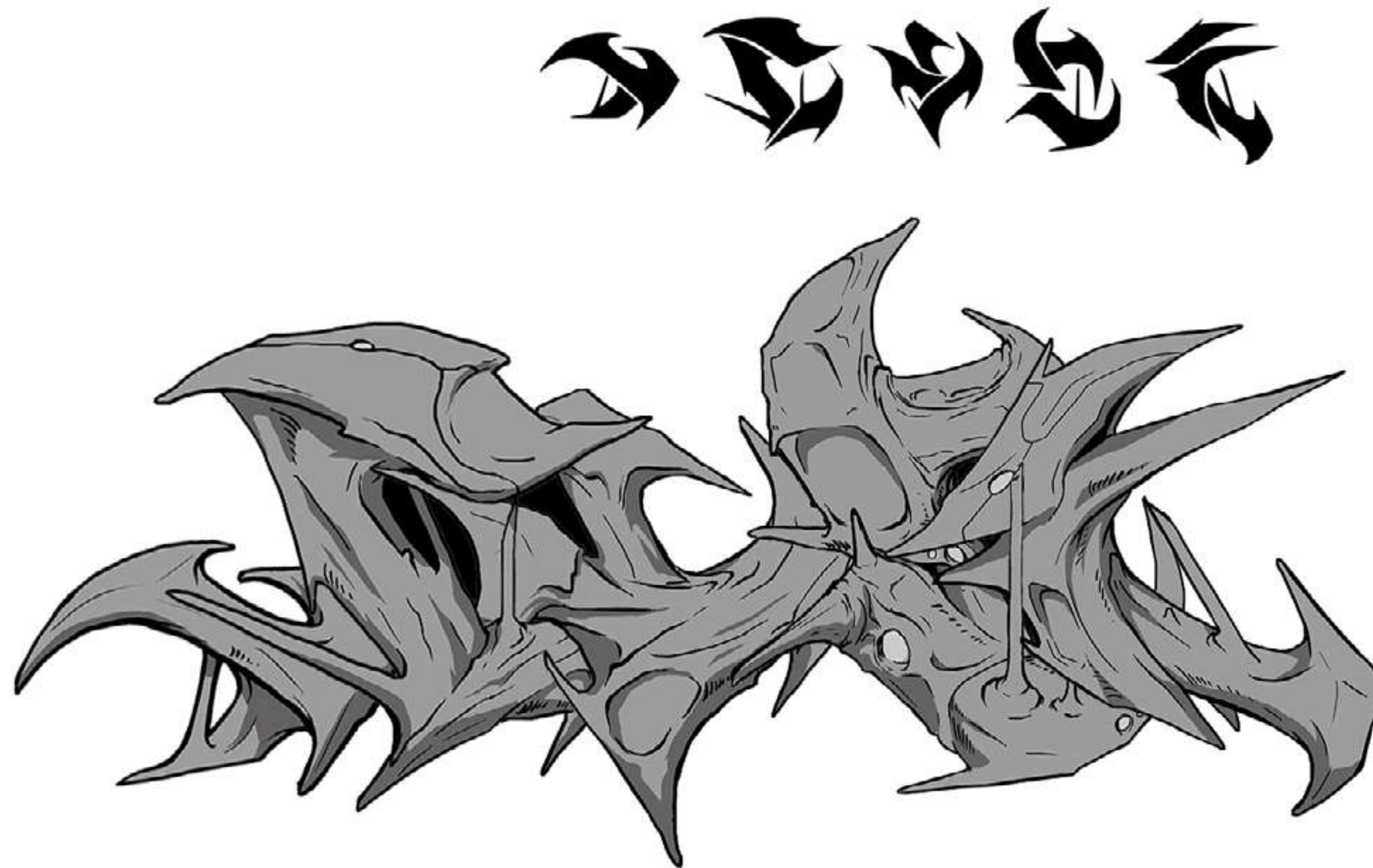


FIG.153

Campo de invisibilidad de materia orgánica no vegetal
[alcance: radio de 500 metros]

TÁNDEMS

(EJEMPLOS DE ESTRUCTURAS)



Levitación del resto de igices y tándems
[alcance: el resto de las piezas]

FIG.154

Este tándem es de los más trascendentes en el transcurso del juego, pues supone un cambio en la jugabilidad, mientras que al principio de la investigación se invierte una gran energía y recursos en la extracción y transporte de los igices, gracias a la levitación de las piezas se simplifica enormemente todo el proceso y nos permite trabajar de manera más creativa.

Incluso hace levitar otros tándems al completo y permite moverlos por aire en bloque, esto puede ser útil para acceder a lugares recónditos mediante la estructura de la fig.162 o la fig.164 por ejemplo.

TÁNDEMS

(EJEMPLOS DE ESTRUCTURAS)



FIG.155

Campo antigravitacional
[alcance: radio de 300 metros]



FIG.156

Fundición de metales y aleación de sus átomos
[alcance: radio de 30 metros]



FIG.157

Generador de energía eléctrica
[envolviendo la estructura]



FIG.158

Intensa ráfaga de luz que ahuyenta a animales depredadores salvajes
[alcance: hasta 2 km]



FIG.159

Corriente ininterrumpida de agua potable, cascadas de agua de manantial brotan de la estructura y desaparecen antes de tocar el suelo



FIG.160

Teletransporte de materia, esta estructura se compone de 2 tándems independientes situados en diferentes puntos

TÁNDEMS

(EJEMPLOS DE ESTRUCTURAS)



FIG.161

Fuego permanente
[Llamada envolviendo la estructura]



FIG.162

Campo repelente de agua, lodo o lava
[alcance: radio de 50 metros]



FIG.163

Fuente de energía cinética, rotación de las claves de los extremos, pudiendo utilizarse como motor



FIG.164

Campo de escaneo rayos X
[alcance: radio de 100 metros]



FIG.165

Campo magnético
[alcance: radio de 500 metros]



FIG.166

Telecomunicación por ondas de sonido, esta estructura se compone de 2 tándems independientes situados en diferentes puntos

TÁNDEM

(EJEMPLOS DE ESTRUCTURAS)



FIG.167

Campo de sanación de infecciones y curación de heridas
[alcance: radio de 50 metros]



FIG.168

Transmisión de pensamientos entre seres inteligentes o vivencias entre animales salvajes y seres inteligentes



FIG.169

Descubrimiento de la entrada secreta del ecosistema #2
[activar en el ecosistema #2]



FIG.170

Descubrimiento de la entrada secreta del ecosistema #3
[activar en el ecosistema #3]



FIG.171

Descubrimiento de la entrada secreta del ecosistema #4
[activar en el ecosistema #4]



FIG.172

Activación de la cámara del núcleo de Masaha, desbloqueo de funciones especiales y final de la narrativa del juego
[activar en el núcleo del planeta]

PANTALLAS DE JUEGO

Este es un juego inmersivo de investigación, comienza como un simulador en el día a día de una tribu inzoka de cazadores, pero poco a poco iremos desvelando misterios que darán un vuelco por completo a la historia.

Esto se representa también a través de las pantallas de juego, según en la fase en la que nos encontremos, el punto de vista, las funciones y los menús irán cambiando.



PRIMERA FASE

(MISIONES DE CAZA Y DE EXPLORACIÓN)

Marcador de vida del personaje y del conjunto del equipo.

Mapa del territorio, posición de los puntos cardinales. Indicador de personaje, compañeros de equipo y enemigos u objetos.



Menú de armas, junto con otro de útiles e instrucciones de la misión.

Visión en 3ª persona, plano americano, controlamos al personaje central pero tenemos el punto de vista de ser uno más de la partida de cazadores.

SEGUNDA FASE

(MISIONES DE ARQUEOLOGÍA)

Runa del igice que estamos excavando y su porcentaje de área excavada



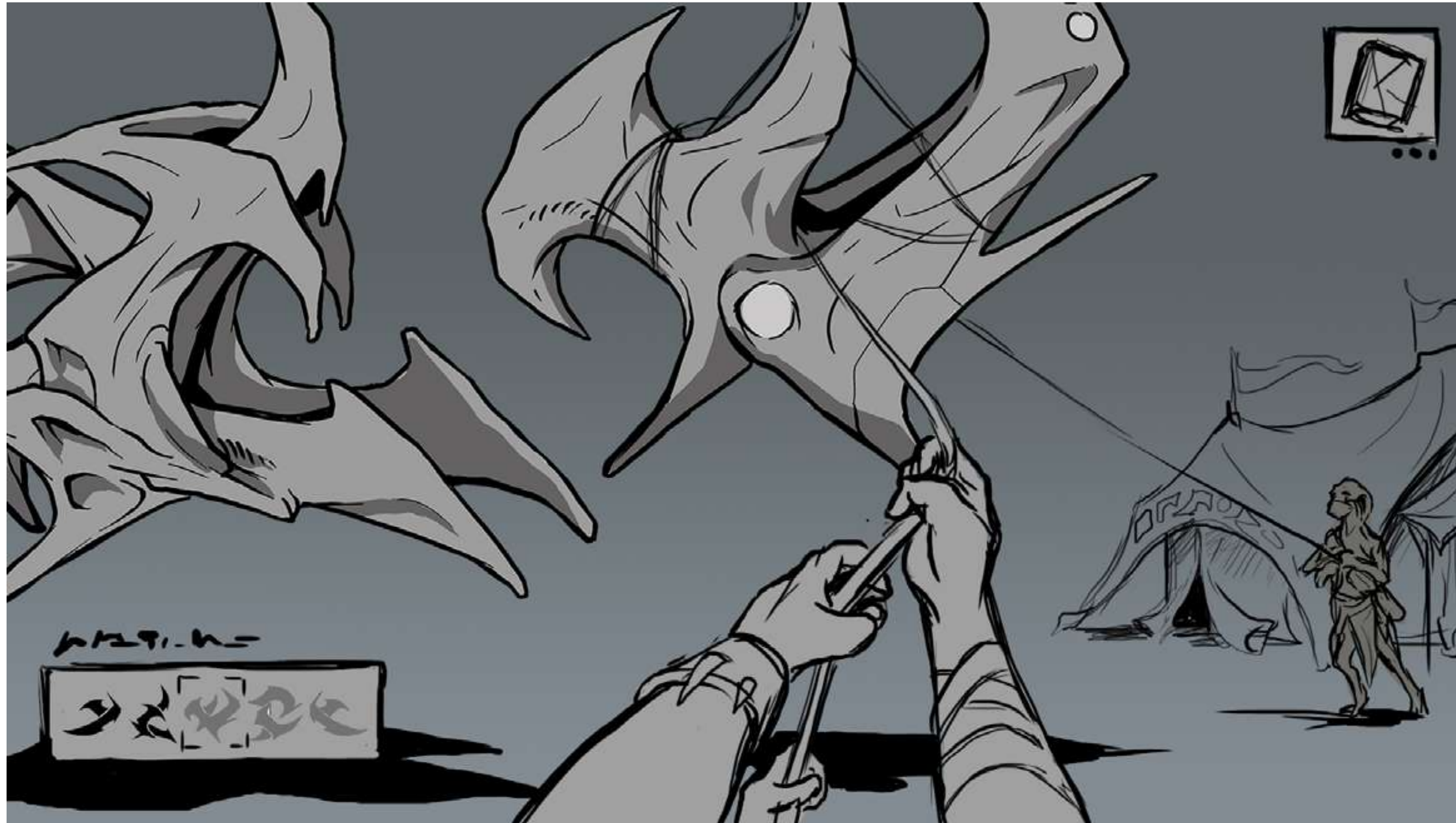
Menú de útiles de excavación, consulta de las escrituras rúnicas, datos de la misión.

Visión en 1ª persona, llegando incluso a plano detalle a la hora de la extracción de las piezas. Esta fase también comprende la colocación del sistema de poleas.

TERCERA FASE

(MISIONES DE INVESTIGACIÓN Y TRADUCCIÓN)

Secuenciación rúnica actual, en gris marcadas las piezas que faltan.



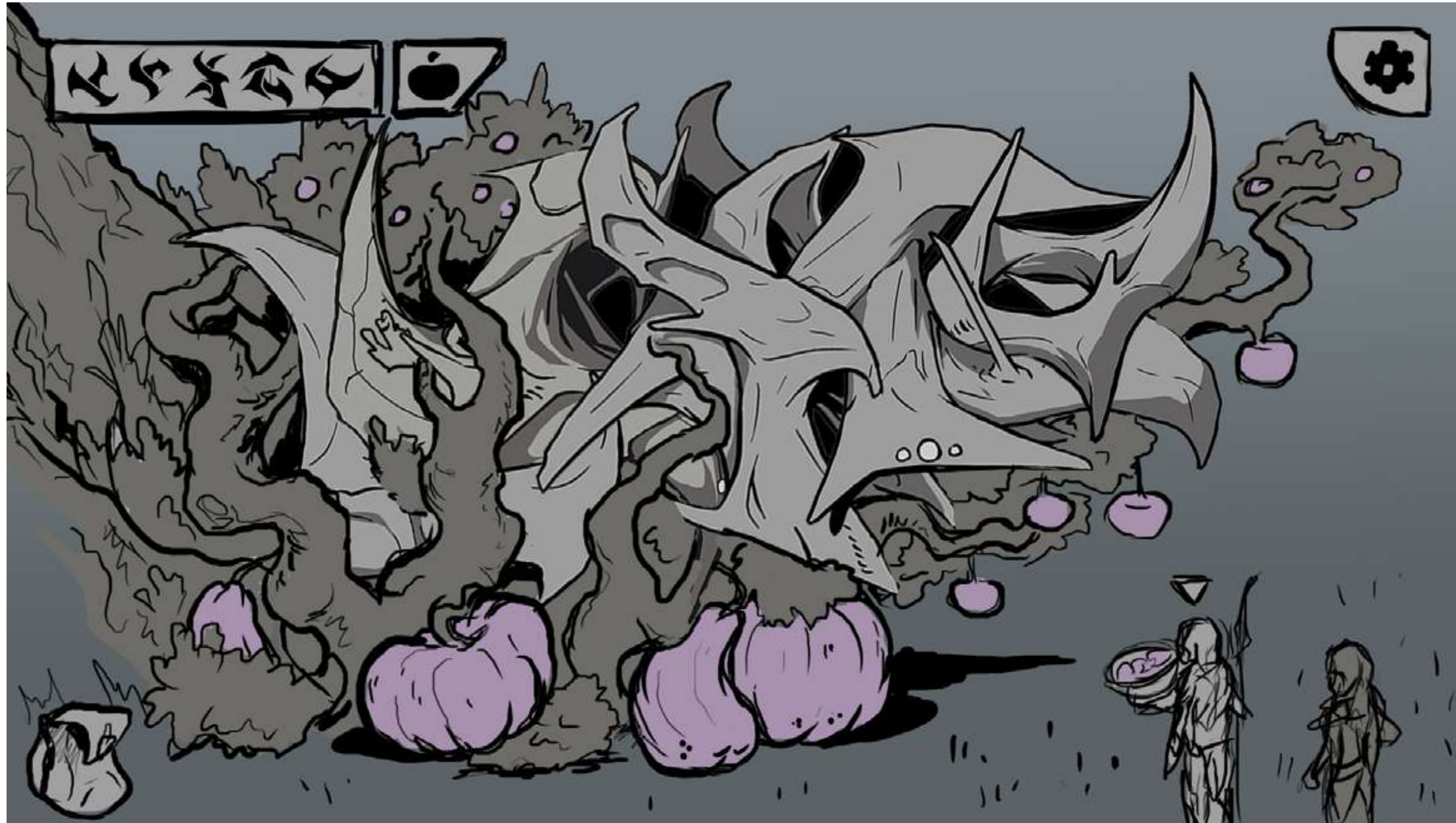
Tomos de runas, conforme vamos completando nuevas estructuras, estos cuadernos de anotaciones se van traduciendo automáticamente.

Visión en 1ª y 3ª persona, en esta fase se produce el cambio mencionado en la página 51 que afectará a las dinámicas del juego.

CUARTA FASE

(DESARROLLO DE TECNOLOGÍAS Y DESENLACE DEL MISTERIO)

Secuenciación rúnica actual e icono indicando lo que produce, en este caso frutos.



Bolsa donde guardamos algunos de los recursos obtenidos de los tándems.

Display de tándems creados y listado de tecnologías a las que tenemos acceso, y su disposición en el mapa.

Visión en plano general debido a las grandes dimensiones de las estructuras, esta es una fase de máxima experimentación pero manteniendo la investigación del misterio hasta el final.

