



ORICKGAINS

DOCUMENTO DE DISEÑO

DISEÑADORES:

Mario Belén

Germán López

Enrique Sánchez

Samuel Ríos

Mireya Funke

Sergio Cruz

Alberto Romero

Pablo de Francisco

CONTENIDO

CARACTERÍSTICAS GENERALES	3
HISTORIAL DE VERSIONES	4
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	4
DINÁMICA DEL JUEGO	4
FLUJOS DE PANTALLAS Y ESTADOS DEL JUEGO	5
INTERFAZ	5
REFERENCIAS ARTÍSTICAS.....	6
NIVEL 1 – INTRODUCCIÓN	8
CARACTERÍSTICAS GENERALES	8
PERSONAJES	8
ARTE CONCEPTUAL.....	9
NIVEL 2 - PLUTÓN	12
CARACTERÍSTICAS GENERALES	12
PERSONAJES	12
ENEMIGOS	13
ARTE CONCEPTUAL.....	14
NIVEL 3 – LA HUIDA	16
CARACTERÍSTICAS GENERALES	16
PERSONAJES	16
ENEMIGOS	17
ARTE CONCEPTUAL.....	17
NIVEL 4 – EL NIDO.....	19
CARACTERÍSTICAS GENERALES	19
PERSONAJES	19
ENEMIGOS	20
ARTE CONCEPTUAL.....	21
NIVEL 5 - COLISIÓN	23
CARACTERÍSTICAS GENERALES	23
PERSONAJES	23
ARTE CONCEPTUAL.....	24
NIVEL 6 - RADIUS	26
CARACTERÍSTICAS GENERALES	26
PERSONAJES	26
ENEMIGOS	27

ARTE CONCEPTUAL.....	28
NIVEL 7 – EVASIÓN	30
CARACTERÍSTICAS GENERALES	30
PERSONAJES	30
ENEMIGOS	31
ARTE CONCEPTUAL.....	31
NIVEL 8 - REALIDAD	33
CARACTERÍSTICAS GENERALES	33
PERSONAJES	33
ARTE CONCEPTUAL.....	34
NIVEL 9 - INSIGNIFICANCIA.....	35
CARACTERÍSTICAS GENERALES	35
PERSONAJES	35
ENEMIGOS	36
ARTE CONCEPTUAL.....	36

INTRODUCCIÓN

CARACTERÍSTICAS GENERALES

- **TÍTULO:** Orickgins
- **ESTUDIO Y DISEÑADORES:** GRUPO 1: Mario Belén, Germán López, Enrique Sánchez, Samuel Ríos, Mireya Funke, Sergio Cruz, Alberto Romero y Pablo de Francisco.
- **GÉNERO:** Aventura, acción.
- **PLATAFORMA:** PC
- **VERSIÓN:** 1.1.
- **SINOPSIS DEL JUEGO:** En esta aventura nos pondremos en la piel de Manuel, un humano que ha sido elegido por la Federación Intergaláctica para investigar los recuerdos del mayor fugitivo de la galaxia, Rick Sánchez, con el objetivo de descubrir cómo consiguió diseñar la pistola de portales.

A lo largo de esta historia viviremos de primera mano las aventuras de Rick, luchando contra especies de toda la galaxia, realizando viajes espaciales, resolviendo puzzles e investigando planetas exóticos nunca antes vistos.

- **CATEGORÍA:** Comparte características con los juegos: *The binding of Isaac* e *Hyper light drifted*.
- **LICENCIA:** El juego está basado en la serie *Rick y Morty*. Hace uso de sus personajes y las características de sus mundos, pero la historia es original nuestra
- **DINÁMICAS:** Para lograr los objetivos, el personaje que controlas tiene la habilidad de esquivar (dash) y disparar con dos tipos de armas diferentes (una de poco daño y mucha velocidad y otra de mayor daño y menor velocidad). Además, podrá explorar los distintos escenarios para encontrar ayudas y objetos para continuar con su camino.
- **PÚBLICO:** Dado que el juego está basado en la serie de televisión *Rick y Morty*, los jugadores están entre los 16 y 30 años. Es un juego tanto para aficionados de la serie como para personas que se quieran adentrar por primera vez en el universo de esta. Está diseñado para jugadores casuales que les guste la exploración y el género de videojuegos *roguelike*.

HISTORIAL DE VERSIONES

Versión 1.0. (Octubre 2017- Enero 2018) Contiene los niveles 1, 2 y 8. Esta versión ha sido desarrollada por 5 personas.

Versión 1.1. (Febrero - Mayo 2018) Contiene 9 niveles totales, contando con los desarrollados en la anterior versión, además de la implementación de nuevos enemigos, objetos y diversas mejoras en el apartado visual y sonoro. Esta versión ha sido desarrollada por 8 personas.

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

Orickgins es un juego ambientado en el universo de "Rick y Morty", en el cual los jugadores deben aventurarse a navegar por la galaxia, luchar contra criaturas desconocidas, explorar nuevos planetas y descubrir desafíos. Todas estas aventuras las viviremos desde la piel de Manuel, un humano que ha sido elegido por la federación intergaláctica para descubrir uno de los secretos más importantes de la galaxia, la creación de la pistola de portales.

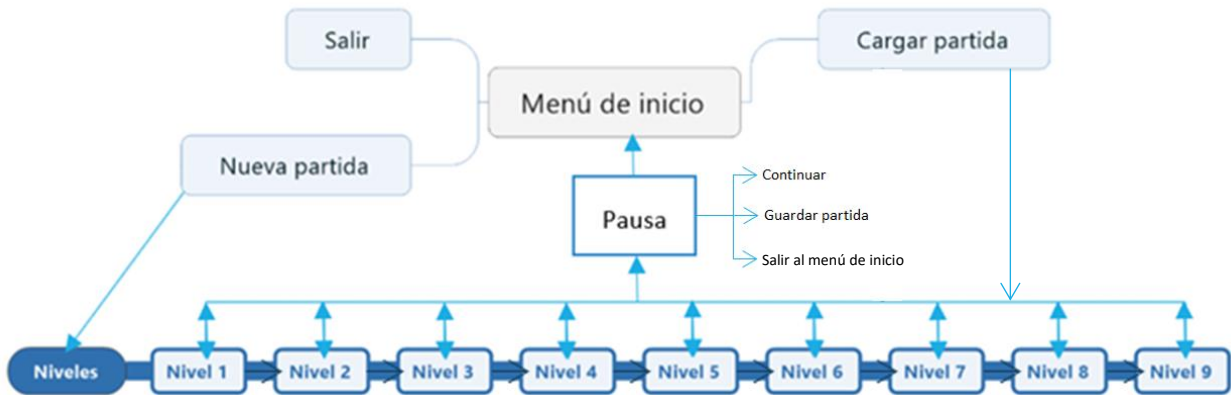
La federación ha reclutado a Manuel porque necesitan a un humano para acceder a los recuerdos de Rick Sánchez, uno de los mayores criminales de la galaxia que han conseguido capturar. ¿Y por qué querrían acceder a sus recuerdos? Rick fue la primera persona en inventar la pistola de portales, un artilugio que le permite viajar a través de múltiples dimensiones, y la federación quiere hacerse con la fórmula de su fabricación para producirla en su beneficio. En los recuerdos a los que viaja Manuel, Rick tuvo que enfrentarse a seres de otros planetas, tuvo que escapar de ellos por el espacio, se encontró con nuevos y extraños amigos y exploró extraños planetas hasta que consiguió el elemento fundamental para crear la pistola.

Pero, ¿Será Manuel, un humano sencillo sin ninguna aspiración, capaz de llevar esta situación con sangre fría sin que le afecte a su vida y a sus principios?

DINÁMICA DEL JUEGO

- **CÁMARA:** Perspectiva isométrica.
- **PERIFÉRICOS:** Teclado y ratón.
- **CONTROLES:**
 - Teclas W, A, S, D como controles de movimiento (W - Arriba, A - Izquierda, S - Abajo, D - Derecha)
 - Q como tecla que te permite recargar las armas.
 - ENTER como tecla para progresar en una conversación / diálogo / interactuar con antorchas.
 - ESC como tecla para mostrar el menú del juego.
 - ESPACIO como tecla para realizar un dash con el personaje para esquivar ataques enemigos (Gasta energía).
- **PUNTUACIÓN:** Dado que el objetivo del juego vivir una aventura y conocer una historia, no cuenta con puntuación o logros para competir con otros jugadores.
- **GUARDAR Y CARGAR:** Pulsando la tecla ESC accedes al menú del juego que te permite guardar partida en cualquier momento (excepto en las cut scenes) y para cargar partida se debe acceder desde el menú de inicio.

FLUJOS DE PANTALLAS Y ESTADOS DEL JUEGO



INTERFAZ

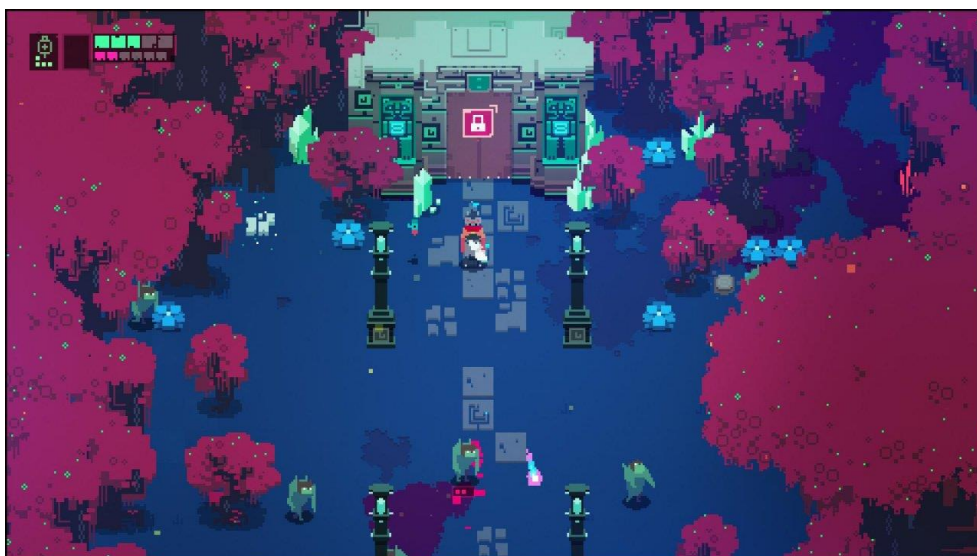
NOMBRE DE LA PANTALLA	MENÚ DE INICIO	MENÚ DE PAUSA
<p>DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA</p>	<p>El menú de inicio tiene de fondo un aspecto misterioso. Encontramos a Rick sosteniendo la pistola de portales y mirando a un ser desconocido. Esta imagen nos pone en situación, vamos a vivir una historia que tiene que ver con Rick y la pistola de portales, y en el transcurso de esta, vamos a explorar misteriosos planetas y conocer nuevas especies. A la izquierda de la pantalla tenemos las opciones principales para elegir (nueva partida, cargar partida y salir).</p>	<p>Al menú de pausa se accede pulsando la tecla escape y funciona como en un juego online, puedes guardar partida, apagar la música o salir pero mientras te encuentras en pausa, los enemigos no se paran, siguen atacando a Rick. Visualmente es un filtro de tonos azules, acorde con la temática fluorescente y futurista de algunos escenarios.</p>
<p>IMAGEN</p>		

NOMBRE DE LA PANTALLA	HUD	SCENES
DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA	El HUD cuenta con 4 barras. La de color rojo representa la vida del jugador. La verde el cansancio es decir, cuantos "dashes" puede realizar. Y las dos barras pequeñas amarillas representan la munición, la primera es del arma con mayor daño y más lenta y la segunda barra es del arma con menos daño y mucho más rápida.	Las cut scenes cuentan con tres partes. De fondo tenemos el escenario con la acción que se está desarrollando en ese momento y los personajes que están implicados. Delante de esto encontramos el cuadro de diálogo que tiene un estilo simple pero futurista, como si fuese una pantalla. Además dependiendo de qué personaje esté hablando, aparece un dibujo del personaje en el estilo de animación de la serie.
IMAGEN		

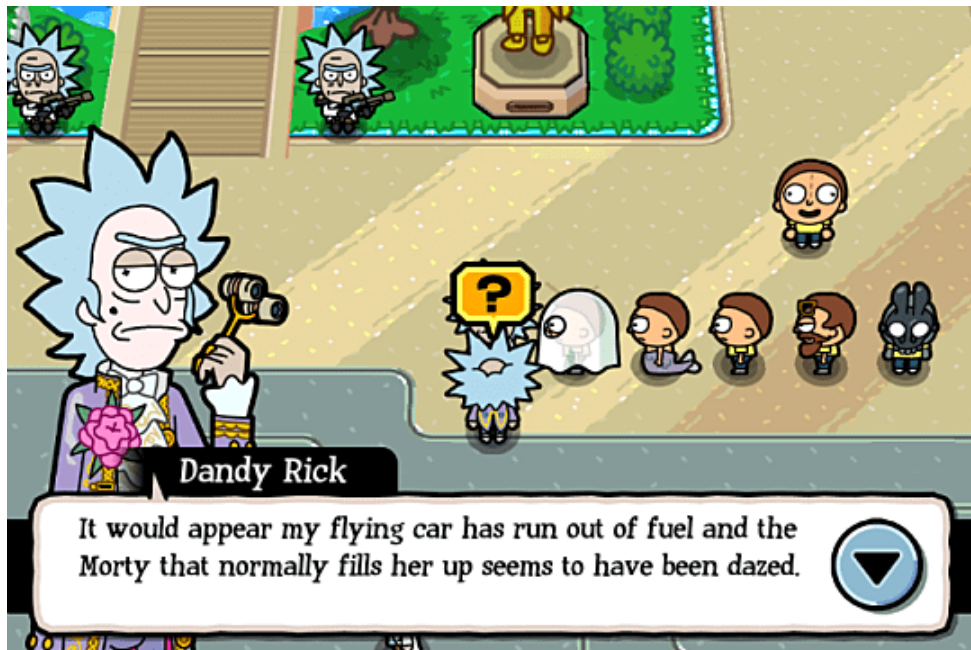
REFERENCIAS ARTÍSTICAS

Tanto los personajes como objetos y escenarios han sido diseñados por nosotros.

- **ESTILO DE LOS ESCENARIOS:** Hyper light drifter



- **ESTILO PERSONAJES Y CUTSCENES:** Pocket Morties



- **PALETA DE COLORES:** Rick y Morty





NIVELES

NIVEL 1 – INTRODUCCIÓN



CARACTERÍSTICAS GENERALES

- **POSICIÓN:** Es el primer nivel del juego que se presenta al iniciar una nueva partida.
- **DESCRIPCIÓN:** En este nivel se presenta un joven Rick en su habitación, recordándose a sí mismo que debe ir al garaje a realizar un experimento. Entonces el jugador toma el control y manejar a Rick recorriendo su casa para encontrar el garaje y hacerse con los controles de movimiento.
- **OBJETIVOS:** El jugador debe explorar su casa, aprendiendo los controles de movimiento y encontrar el garaje de Rick.
- **PROGRESO:** El jugador es transportado al primer recuerdo de Rick Sánchez y segundo nivel del juego.
- **ENEMIGOS:** En este nivel no se presentan enemigos.
- **ÍTEMS:** En este nivel no se presentan ítems.
- **MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO:** Este primer nivel se muestra en pleno silencio. Solo se escuchan los pasos de Rick al andar.

PERSONAJES

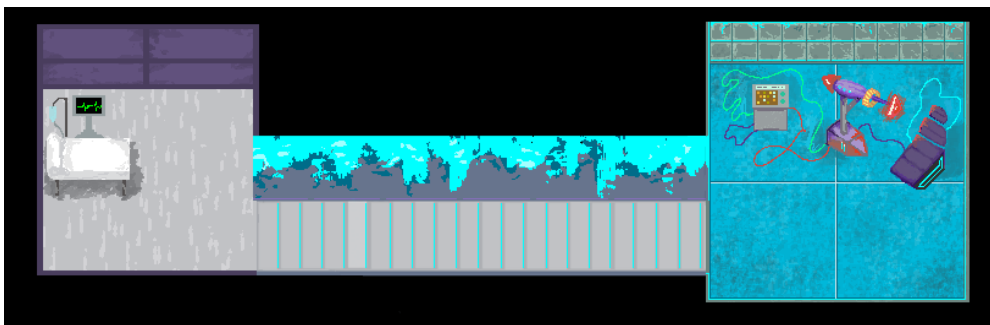
NOMBRE	RICK	DIANE
DESCRIPCIÓN	De apariencia joven, pelo azul, descuidado, unicejo, viste una bata blanca.	Tiene un aspecto agradable, pelo rubio y calmada.
IMAGEN		
CONCEPTO	Protagonista de la aventura, marido de Diane y científico loco que se encuentra en busca de la manera de conseguir construir una pistola capaz de crear portales que permiten transportarte entre otras dimensiones. Cínico y egoísta capaz de hacer cualquier cosa por cumplir con sus objetivos.	Esposa de Rick. De carácter suave y tierno. Ninguna participación más allá de este capítulo.
MOMENTO	Aparece nada más empezar la partida.	Aparece cuando Rick llega al garaje.
HABILIDADES	En este nivel Rick no tiene ninguna habilidad a destacar. Solo puede	No tiene.

	moverse e interactuar con el escenario.	
ARMAS	No lleva.	No lleva.
OBJETOS	No lleva.	No lleva.
NO-JUGABLE	Es un personaje jugable.	Entra en el garaje para hablar con Rick. Su propósito es hacer que el jugador y el personaje se den cuenta de que lo que viven no es real.

NOMBRE	MANUEL	KEPLORR
DESCRIPCIÓN	Persona de aspecto sencilla, nada destaca en especial de él.	Alienígena con rasgos de insecto y de aspecto serio y formal.
IMAGEN		
CONCEPTO	Comienza desorientado al no saber dónde se encuentra, pero después de saberlo, actúa de forma indiferente respecto a ello y decide colaborar con Keplorr.	Es un alto cargo de la federación intergaláctica cuyo objetivo es reclutar un humano para acceder a los recuerdos de Rick y obtener la fórmula de la pistola de portales.
MOMENTO	Después de acceder a uno de los recuerdos de Rick, el sistema falla, y aparece en una camilla en la base de la federación.	Aparece cuando Manuel se despierta del trance.
HABILIDADES	No tiene.	No tiene.
ARMAS	No tiene.	No lleva.
OBJETOS	No lleva.	No lleva.
NO-JUGABLE	Es un personaje jugable.	Pone en contexto a Manuel de cual es su situación y por qué le han reclutado.

ARTE CONCEPTUAL

- **ENTORNOS (Referencia - Escenario final):**
 - Laboratorio (diseño propio):



- Sal3n:



- Garaje:



- Habitación:



• CUT SCENES:





NIVEL 2 - PLUTÓN

CARACTERÍSTICAS GENERALES

- **POSICIÓN:** Segundo nivel del juego, tras las cut scenes en el laboratorio de la federación.
- **DESCRIPCIÓN:** En este nivel aparecemos en una celda dentro de una base espacial, sin embargo, esta celda está abierta y podemos salir tranquilamente para comenzar nuestra escapada a través de la propia base. Mientras combatimos contra los enemigos del nivel, debemos pillar una llave para poder abrir la puerta que concluye la zona. Tras escapar de los pasillos de la base, llegamos a un coliseo donde debemos aguantar varias oleadas de enemigos hasta que pase un tiempo predefinido y avancemos al siguiente nivel.
- **OBJETIVOS:** Para terminar el nivel, el jugador debe tomar una llave para poder abrir la puerta que le lleva hasta el coliseo. En este debe aguantar las oleadas de enemigos que vendrán hasta que pase el tiempo.
- **PROGRESO:** Al finalizar el tiempo. hay una transición en blanco que te lleva hasta el siguiente nivel.
- **ÍTEMS:** En este nivel tenemos dos ítems:
 - Llave del calabozo: Llave ubicada en una de las salas que permite a Rick salir de la prisión.
 - Botiquines: Objetos esparcidos por el mapa que regeneran la salud del personaje.
- **MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO:** Música suave de ambientación que transmite el escape de una prisión. Los efectos de este nivel se producen cuando regeneras vida con los botiquines, en los disparos de los jugadores y enemigos y cuando te quedas sin munición.

PERSONAJES

NOMBRE	RICK	SQUANCHY
DESCRIPCIÓN	Mantiene los rasgos comentados en el capítulo 1.	Una especie de gato naranja desaliñado, aspecto de lunático y vagabundo.
IMAGEN		
CONCEPTO	Mantiene una conducta egoísta, que ayuda a su compañero de celda por un beneficio propio.	“Gato” perteneciente a una raza alienígena del planeta Squanch, el cual ayudará a Rick durante el escape de la prisión. Alegre y cómico, con un constante uso de la ironía y el sarcasmo.

MOMENTO	Aparece al principio del nivel encerrado en una celda de la cual debe escapar.	Aparece al principio del nivel encerrado en la misma celda de la mazmorra que Rick.
HABILIDADES	Disparar y hacer un “dash” en la dirección necesaria.	No tiene.
ARMAS	Lleva dos pistolas, una de cadencia rápida (más rápida pero menor daño) y otra de cadencia lenta (más lenta, pero hace mayor daño).	No lleva.
OBJETOS	No lleva.	No lleva.
NO-JUGABLE	Es un personaje jugable.	Su propósito es poner en contexto al jugador. En la historia le acompaña en su aventura, aunque no aparecerá junto a él luchando.

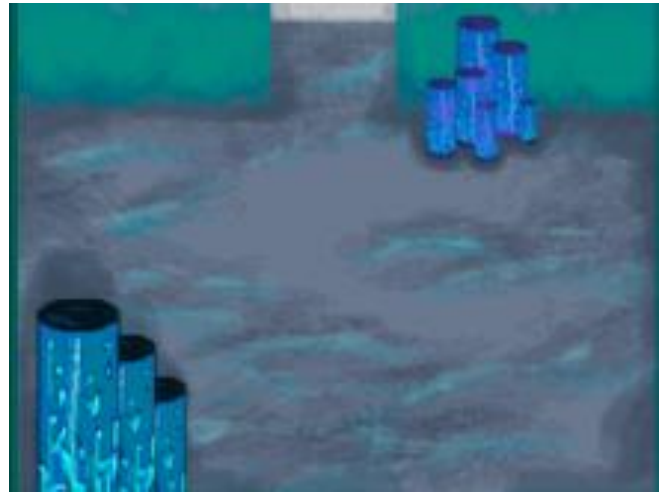
ENEMIGOS

NOMBRE	PLUTONIANOS
DESCRIPCIÓN	Pequeños marcianos naranjas y amarillos de ojos grandes y antenas.
IMAGEN	
CONCEPTO	Rick y Squanchy han entrado de forma ilegal en su planeta. Ante esto reaccionan de forma violenta y deciden jugar con ellos “encerrándoles” para luego llevarlos a la muerte.
MOMENTO	Aparecen dispersos por las distintas habitaciones de la mazmorra plutoniana donde se encuentra Rick
HABILIDADES	Disparar.
ARMAS	Llevan una pistola. El que es más grande lleva una mayor que hace más daño.
OBJETOS	No lleva.

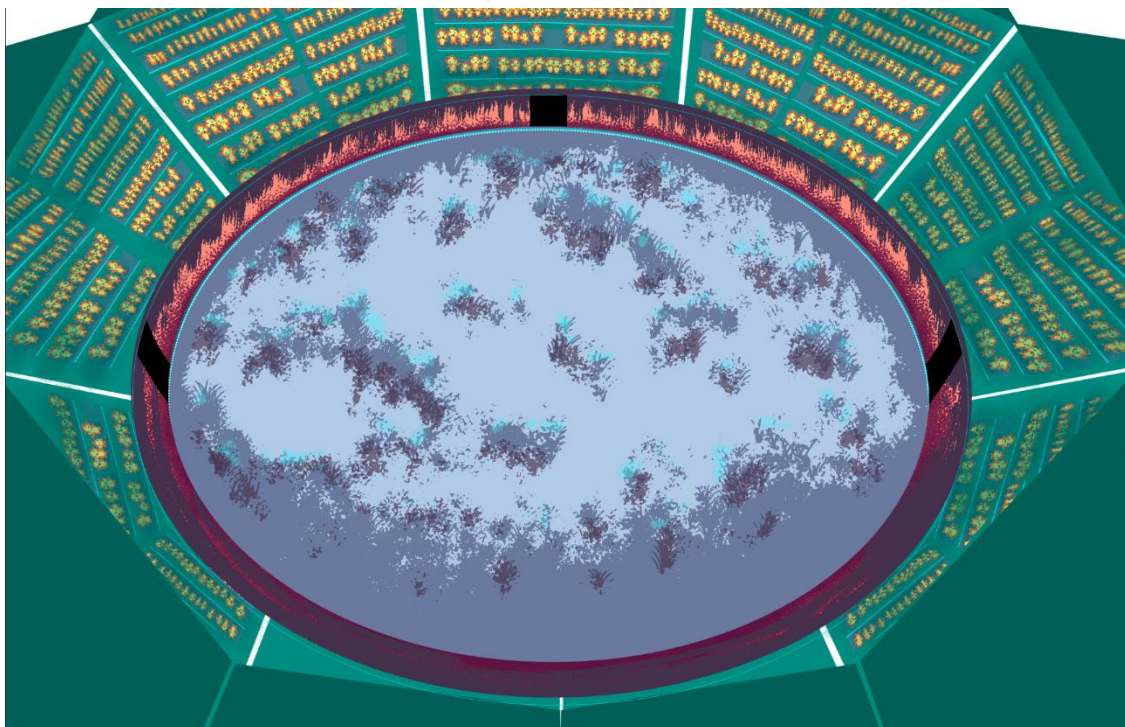
ARTE CONCEPTUAL

- ENTORNOS (Referencia - Escenario final):

- Mazmorra



- Coliseo (diseño propio):



- OBJETOS Y EQUIPAMIENTOS:

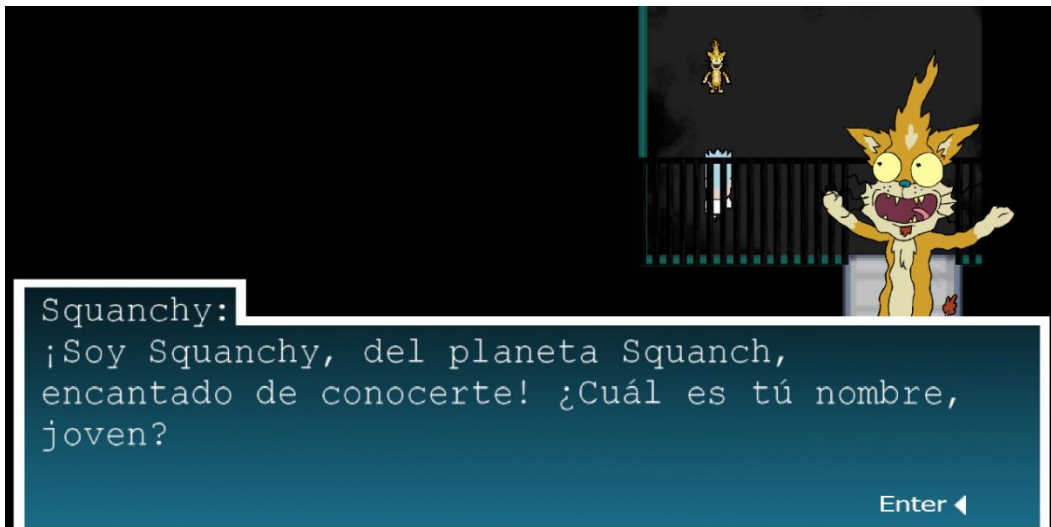


Botiquín



Llave del calabozo

- CUT SCENES:




NIVEL 3 – LA HUIDA

CARACTERÍSTICAS GENERALES

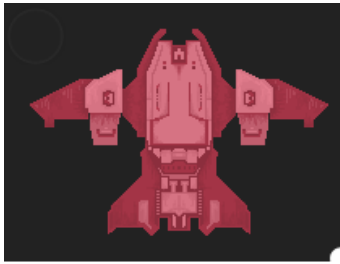

- **POSICIÓN:** Tras conseguir aparentemente haber escapado de los plutonianos, Rick y Squanchy cogen su nave.
- **DESCRIPCIÓN:** En este nivel el jugador se encuentra en el espacio, en una nave espacial y se ve perseguido por los habitantes del planeta Plutón. El jugador deberá ir esquivando los disparos de los malos.
- **OBJETIVOS:** Para finalizar este nivel el jugador deberá aguantar un límite de tiempo con la nave con vida y con energía. Para ello deberá de ir recogiendo ítems que te proporcionan energía y otros que te proporcionan vida además de sobrevivir a los disparos enemigos.
- **PROGRESO:** Se produce un salto temporal hacia el pasado en la memoria de Rick en el cual viaja al planeta de Hombre Pájaro.
- **ÍTEMs:** En el nivel tenemos dos objetos:
 - Potenciador de energía: Recarga un porcentaje de la barra de energía.
 - Potenciador de vida: Recarga un porcentaje de la barra de vida.
- **MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO:** Música de acción de carácter épico. Los efectos de sonidos son los de disparo láser de las naves y de recogida de objetos.

PERSONAJES

NOMBRE	NAVE DE RICK
DESCRIPCIÓN	Ovalada y metálica, de lejos con apariencia de plantillo volante pero más de cerca es un conjunto de piezas que parecen puestas al azar.
IMAGEN	
CONCEPTO	Aunque los personajes que la manejan son Rick y Squanchy, ellos no desarrollan ninguna acción directa en este nivel. El jugador maneja la nave de Rick.

MOMENTO	Inicio del nivel.
HABILIDADES	Puede ir más rápido al pulsar el shift, y a cambio de esto, gasta mayor cantidad de energía.
ARMAS	La nave consta de un arma láser para derrotar a los enemigos.
OBJETOS	No lleva.
NO-JUGABLE	Es jugable.

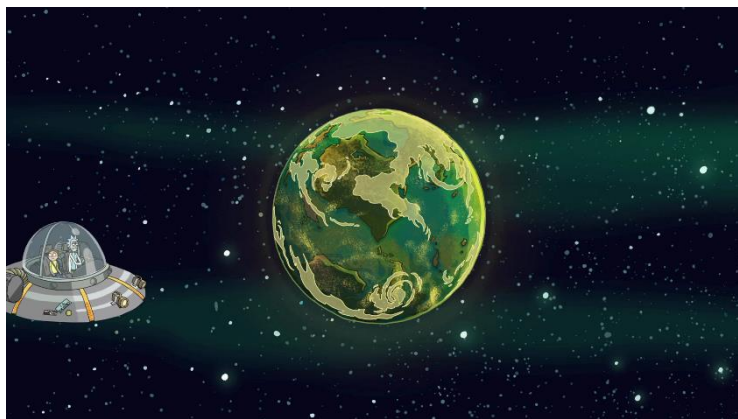
ENEMIGOS

NOMBRE	NAVE PLUTONIANA 1	NAVE PLUTONIANA 2
DESCRIPCIÓN	Diseño complicado mecánicamente, de tonos rojos y rosas.	Diseño complicado mecánicamente, de tonos verdes.
IMAGEN		
CONCEPTO	Nave de los plutonianos que persiguen a Rick y Squanchy.	Nave de los plutonianos que persiguen a Rick y Squanchy
MOMENTO	Cuando Rick y Squanchy salen al espacio comienzan a perseguirles.	Cuando Rick y Squanchy salen al espacio comienzan a perseguirles.
HABILIDADES	Disparar.	Disparar.
ARMAS	Cañones láser.	Cañones láser.
OBJETOS	No lleva.	No lleva.

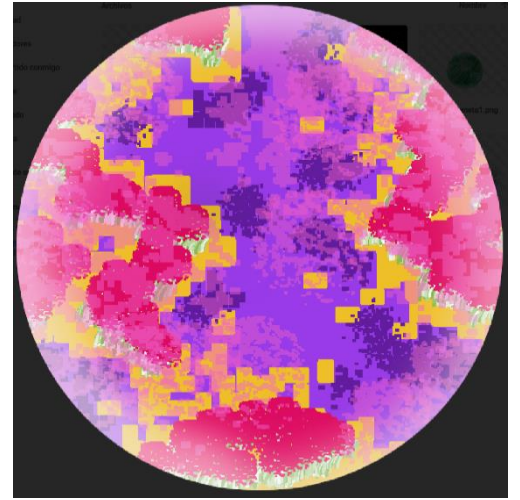
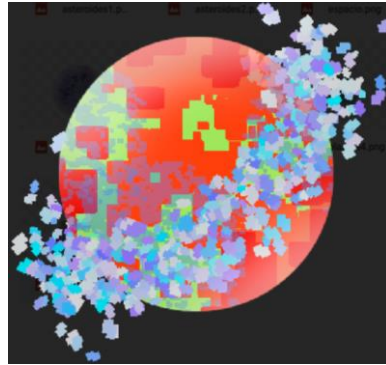
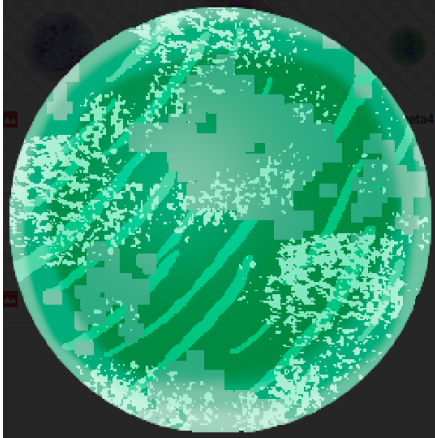
ARTE CONCEPTUAL

- **ENTORNOS (Referencia - Escenario final):**

Referencia 1



Los planetas y nebulosas están superpuestos sobre un fondo estrellado:



- **OBJETOS Y EQUIPAMIENTOS:**



Energía para la nave



Suero regenerador de vida

- **CUT SCENES:**





NIVEL 4 – EL NIDO

CARACTERÍSTICAS GENERALES

- **POSICIÓN:** Cuarto nivel del juego, llegamos al planeta donde se encuentra el hombre pájaro.
- **DESCRIPCIÓN:** Al llegar al nivel, somos Rick observando una conversación entre el hombre pájaro y un soldado de la federación intergaláctica. Tras esto, hablamos con el hombre pájaro para intentar sacar algo de información sobre el elemento que estamos buscando. La información que nos aporta no es gran cosa por lo que hablamos con el soldado vacilando un poco, lo que desemboca en un combate contra los soldados que allí se encuentran. Entramos a una cueva y allí cogemos el elemento que estamos buscando.
- **OBJETIVOS:** Para terminar el nivel, el jugador debe acabar con los enemigos del nivel y llegar hasta el elemento buscado.
- **PROGRESO:** Al acabar el nivel, se produce un fundido y vamos hacia el siguiente, donde debemos escapar de allí hacia un templo.
- **ÍTEMS:** Botiquines: Objetos esparcidos por el mapa que regeneran la salud del personaje.
- **MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO:** Se presenta una música selvática / tropical. Efectos de disparos, de cambio de arma y la regeneración de vida.

PERSONAJES

NOMBRE	RICK	HOMBRE PÁJARO
DESCRIPCIÓN	Mantiene los rasgos comentados en el capítulo 1.	Señor mayor de una raza alienígena con aspecto de pájaro, serio y que parece tener una gran sabiduría.
IMAGEN		
CONCEPTO	Intensificación de la conducta egoísta evocada anteriormente, enfrentándose a un grupo de soldados de la Federación y abriendo fuego nada más dirigirles un par de palabras.	Es personaje secundario, serio, que ayuda al protagonista debido a que este está matando a soldados de la federación galáctica los cuales están sobreexplotando los recursos de sus tierras sin consentimiento y/o derecho a defenderse. La posición de impotencia es la que le hace conocer y colaborar con el protagonista.
MOMENTO	Aparece al comienzo del juego, y	Aparece al comienzo del nivel para

	dentro del nivel al principio de este	informar a Rick de la situación y pedirle ayuda.
HABILIDADES	Disparar y hacer un "dash" en la dirección necesaria.	No tiene.
ARMAS	Lleva dos pistolas, una de cadencia rápida (más rápida pero menor daño) y otra de cadencia lenta (más lenta, pero hace mayor daño).	No lleva.
OBJETOS	No lleva.	No lleva.
NO-JUGABLE	Es un personaje jugable.	Su propósito es informar a Rick de la situación de su país.

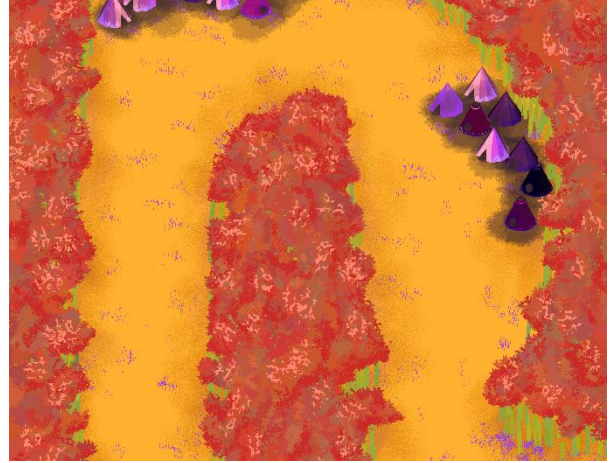
ENEMIGOS

NOMBRE	SOLDADOS DE LA FEDERACIÓN INTERGALÁCTICA
DESCRIPCIÓN	Soldados armados con armas de fuego y armaduras, de conducta agresiva y aspecto de insecto.
IMAGEN	
CONCEPTO	Son soldados de la Federación Intergaláctica, una organización con el fin de dominar todos los universos. Su conducta agresiva les hace atacar en cuanto se les acerca alguien sospechoso.
MOMENTO	Al encontrarse con el hombre pájaro.
HABILIDADES	Disparan en ráfagas de tres disparos.
ARMAS	Pistolas con las que disparan balas de plasma en ráfagas.
OBJETOS	Portan una armadura con la cual pueden resistir numerosos ataques. Superiores conocidos a los anteriores.

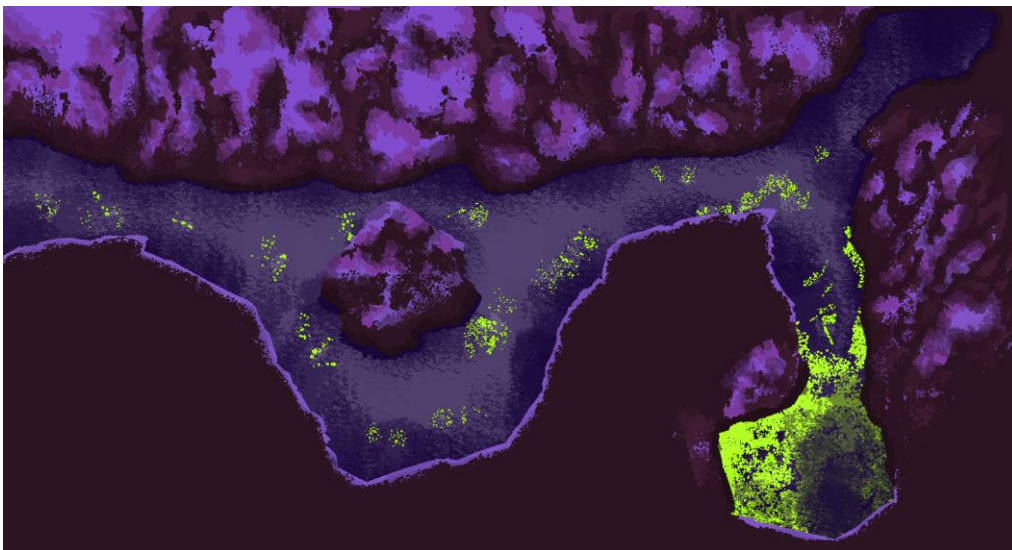
ARTE CONCEPTUAL

- **ENTORNOS (Referencia - Escenario final):**

- Exterior del planeta:



- Cueva, interior del planeta (diseño propio):

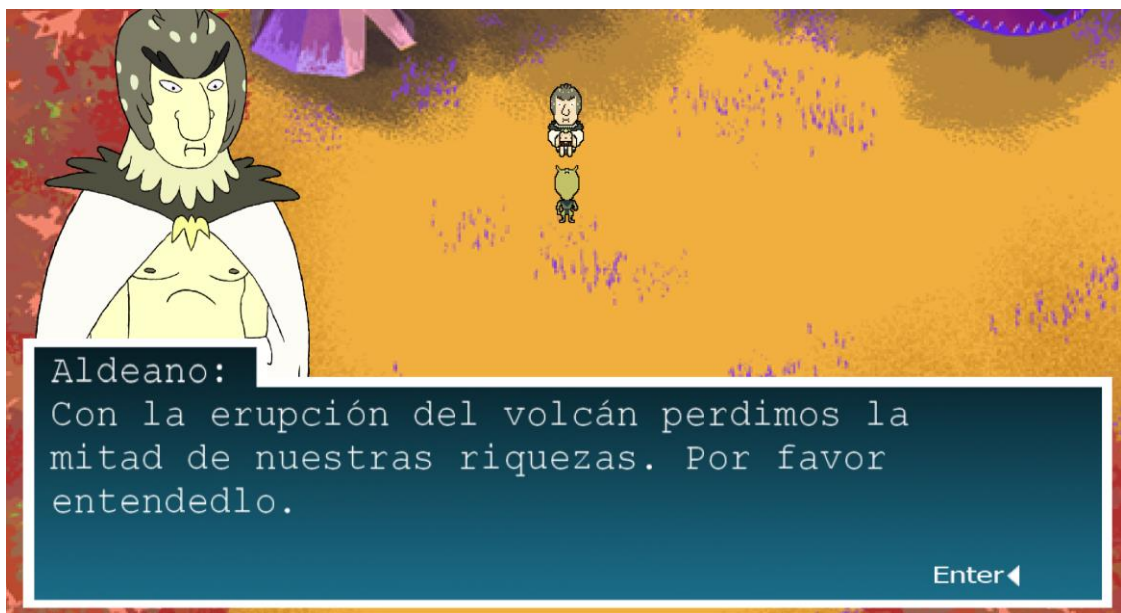


- **OBJETOS Y EQUIPAMIENTOS:**



Botiquín

- **CUT SCENES:**




NIVEL 5 - COLISIÓN

CARACTERÍSTICAS GENERALES

- **POSICIÓN:** Este nivel es el quinto del juego y el jugador llega a este nivel tras conseguir escapar del planeta del Hombre Pájaro.
- **DESCRIPCIÓN:** En este nivel el jugador se encuentra en el espacio, en una nave espacial. El jugador deberá ir esquivando los meteoritos que se encuentre por el espacio.
- **OBJETIVOS:** Para finalizar este nivel el jugador deberá aguantar un límite de tiempo con la nave con vida y con energía. Para ello deberá de ir recogiendo ítems que te proporcionan energía y otros que te proporcionan vida además de sobrevivir a los meteoritos.
- **PROGRESO:** Se produce un salto temporal hacia el pasado en la memoria de Rick en el cual viaja a un Planeta llamado Radius.
- **ENEMIGOS:** En este nivel no se presentan enemigos.
- **ÍTEMES:** En el nivel tenemos dos objetos:
 - Potenciador de energía: Recarga un porcentaje de la barra de energía.
 - Potenciador de vida: Recarga un porcentaje de la barra de vida.
- **MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO:** No se presenta música. Respecto a los efectos de sonido solo se encuentra el de choque contra meteoritos.

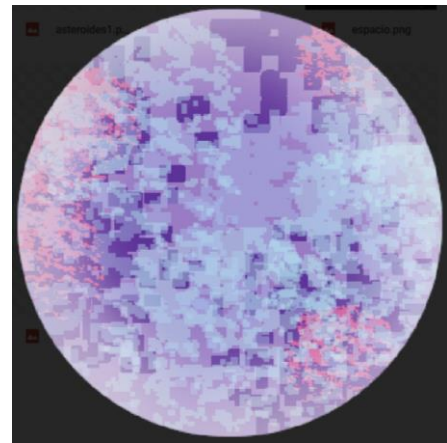
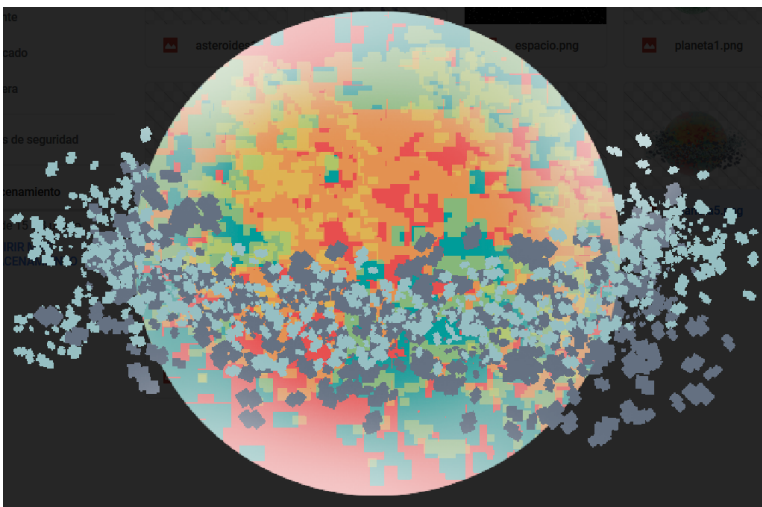
PERSONAJES

NOMBRE	NAVE DE RICK
DESCRIPCIÓN	Ovalada y metálica, de lejos con apariencia de plantillo volante pero más de cerca es un conjunto de piezas que parecen puestas al azar.
IMAGEN	
CONCEPTO	Aunque el personaje que la maneja es Rick, no desarrolla ninguna acción directa en este nivel. El jugador maneja la nave de Rick.
MOMENTO	Inicio del nivel.

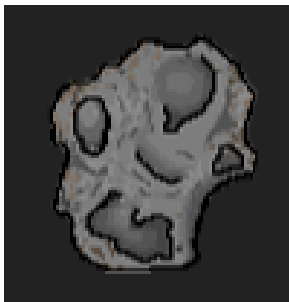
HABILIDADES	Puede ir más rápido al pulsar el shift, y a cambio de esto, gasta mayor cantidad de energía.
ARMAS	La nave consta de un arma láser para derrotar a los enemigos.
OBJETOS	No lleva.
NO-JUGABLE	Es jugable.

ARTE CONCEPTUAL

- **ENTORNOS (Referencia - Escenario final):**
Tiene las mismas referencias que en el nivel 3.
- Planetas:



- Meteoritos:



- **OBJETOS Y EQUIPAMIENTOS:**



Energía para la nave

Suero regenerador de vida

- **CUT SCENES:**



NIVEL 6 - RADIUS

CARACTERÍSTICAS GENERALES



- **POSICIÓN:** Este nivel se da una fase avanzada del juego y llega tras el nivel de naves donde debe esquivar los meteoritos que encontramos en el espacio.
- **DESCRIPCIÓN:** En este nivel, llegamos a un bosque donde llegaremos a un templo en el cual se encuentra el último elemento que nos falta para completar la pistola de portales de Rick.
- **OBJETIVOS:** Primero, el jugador debe derrotar a los enemigos que aparecen en el bosque y tras esto entrar al templo, donde debe activar un circuito que abre una puerta, completando una serie de puzles. Una vez logrados, se abre la puerta a donde se encuentra el material y allí deberá luchar contra una serie de enemigos incluyendo un final boss, para así pasar al siguiente nivel.
- **PROGRESO:** Cuando logra completar los objetivos, el templo comienza a derrumbarse y salta una cut scene donde Rick escapa para llegar a su nave y continuar al siguiente nivel.
- **ÍTEMS:** En el nivel tenemos un objeto:
 - Botiquines, que restauran nuestra vida.
- **MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO:** Música de intriga de sonidos leves y suaves. Los efectos de sonido que se presentan en este nivel son: los disparos de los primeros monstruos que se encuentran en el bosque, el choque y el disparo de las flechas del templo, las puertas del templo y las antorchas.

PERSONAJES

NOMBRE	RICK
DESCRIPCIÓN	Mantiene los rasgos comentados en el capítulo 1.
IMAGEN	
CONCEPTO	No hace ningún cambio respecto a la actitud del nivel 4.
MOMENTO	Aparece al principio del nivel.
HABILIDADES	Disparar y hacer un "dash" en la dirección necesaria.
ARMAS	Lleva dos pistolas, una de cadencia rápida (más rápida pero menor daño) y otra de cadencia lenta (más

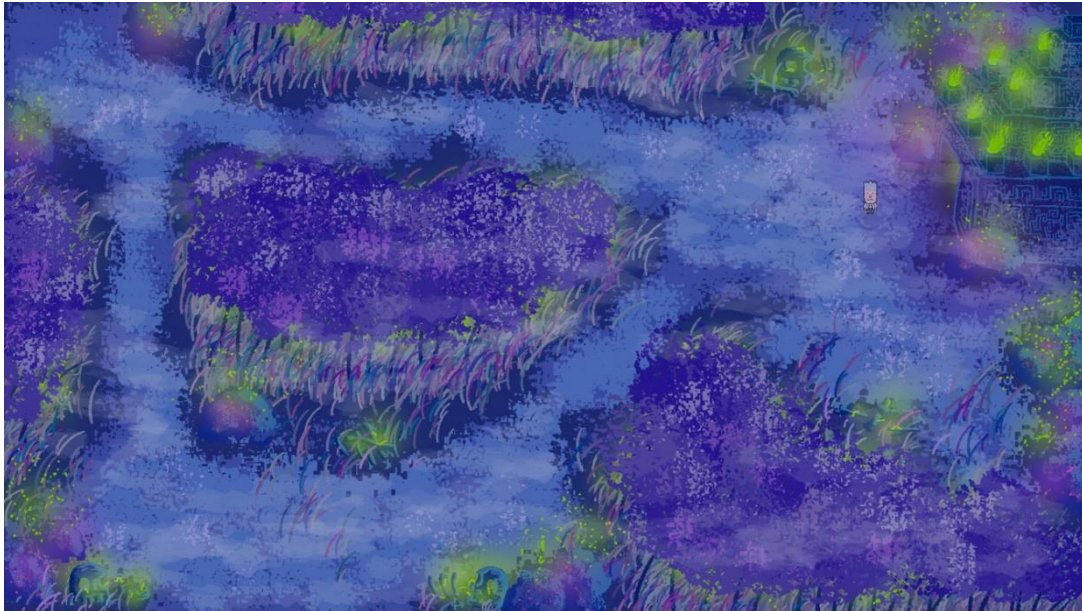
	lenta, pero hace mayor daño).
OBJETOS	No lleva.
NO-JUGABLE	Es un personaje jugable.

ENEMIGOS

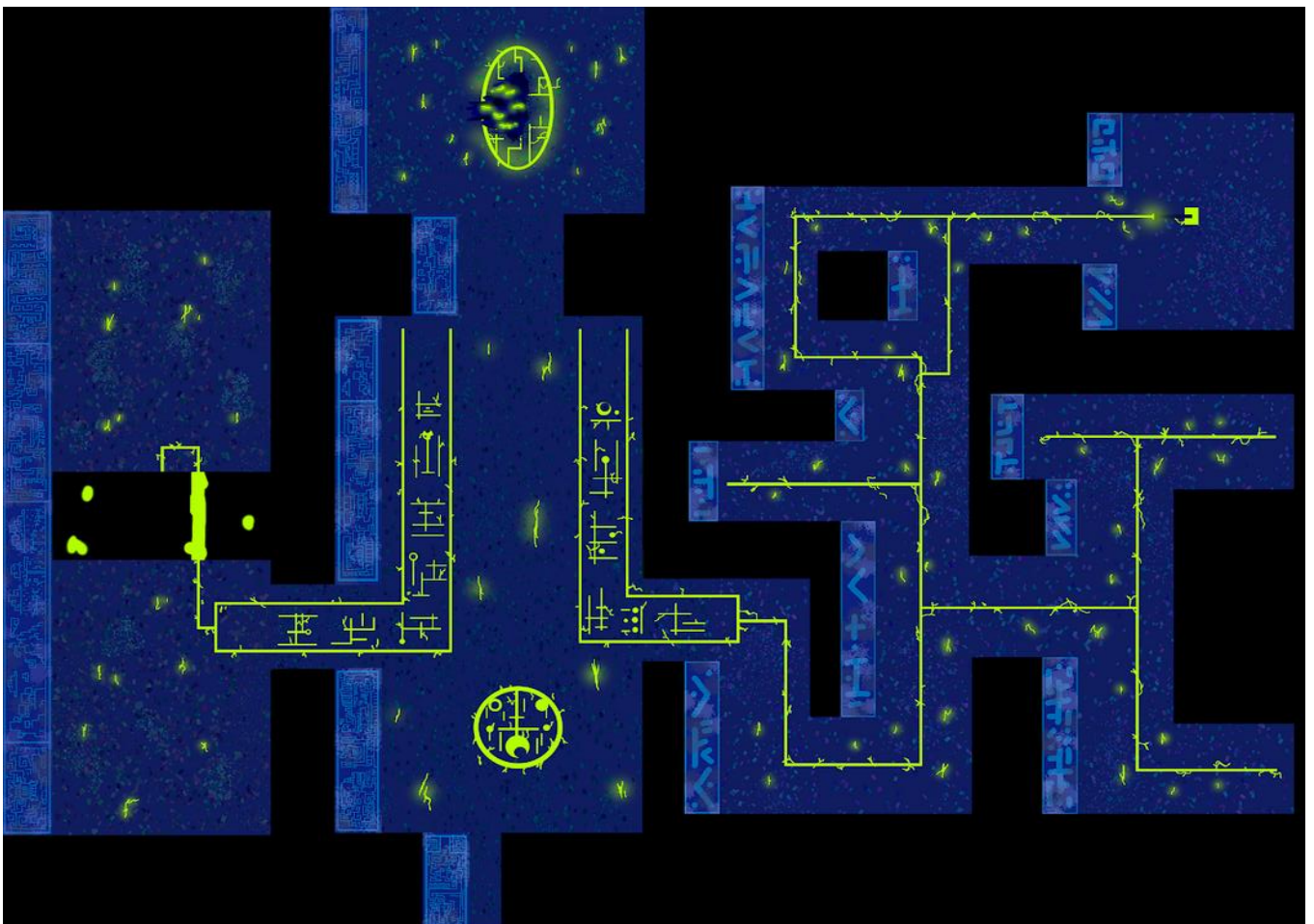
NOMBRE	TENTACULUS	GUARDIÁN DEL TEMPLO
DESCRIPCIÓN	Alienígena verde y viscoso con múltiples tentáculos.	Gólem creado a partir de piedras y ramas del templo.
IMAGEN		
CONCEPTO	Rondan por la superficie del planeta Radius y carecen de conciencia atacan a cualquier cosa.	Su misión es custodiar la antorcha que permitirá a Rick completar el desafío.
MOMENTO	Aparece al comienzo del nivel, en el bosque.	Aparecen dentro del templo en una de las pruebas.
HABILIDADES	Dispara una bola de plasma que se esparce en ocho más pequeñas.	Porta un brazo que se alarga para atacar a los intrusos.
ARMAS	El personaje no tiene armas como tal, dispara de su propio cuerpo.	No lleva.
OBJETOS	No lleva.	Portan un cristal que genera un escudo a su alrededor haciéndoles invulnerables, a no ser que sea desactivado.

ARTE CONCEPTUAL

- ENTORNOS (Referencia - Escenario final):
- Exterior (diseño propio):



- Interior del templo (diseño propio):



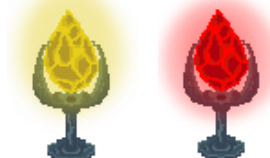
- **OBJETOS Y EQUIPAMIENTOS**



Botiquín



Antorchas



Cristales para los escudos de los guardianes

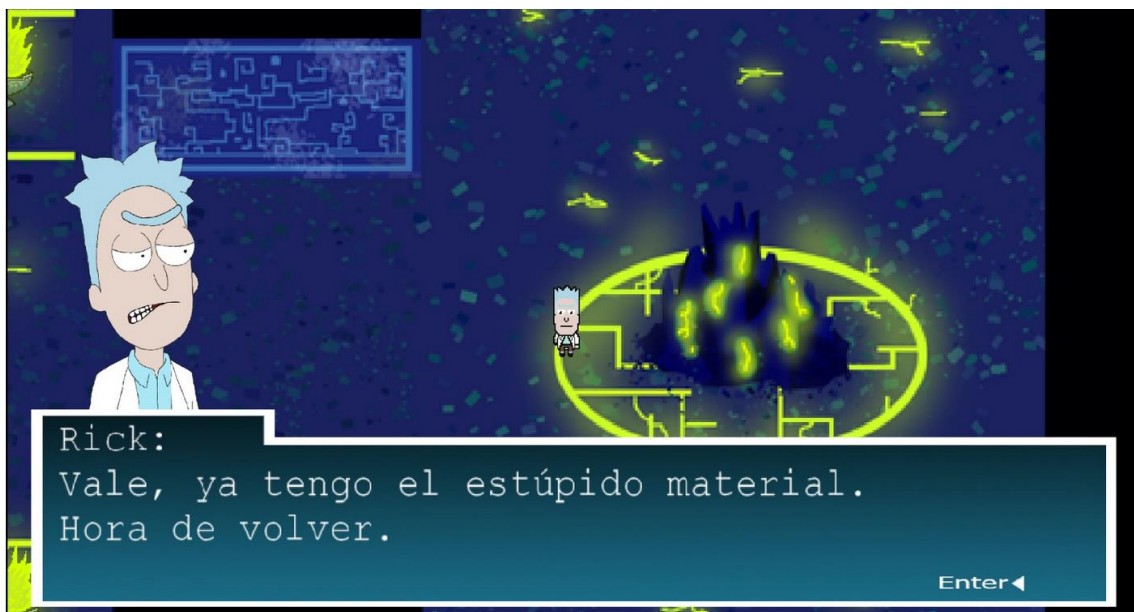
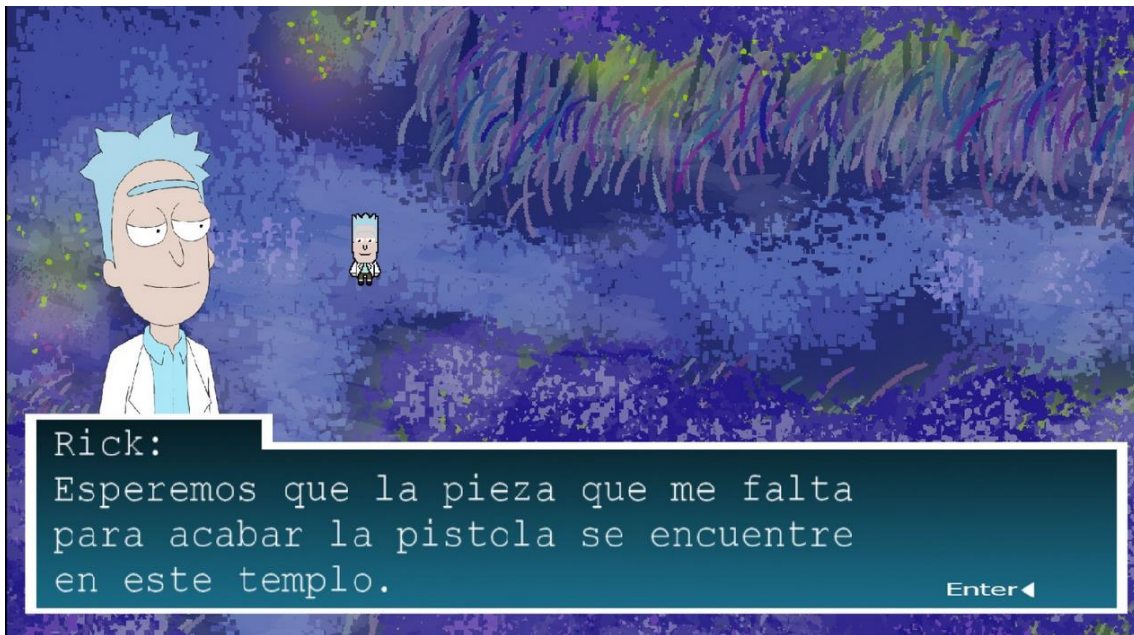


Flechas



Pira en llamas

- **CUT SCENES:**



NIVEL 7 – EVASIÓN

CARACTERÍSTICAS GENERALES



- **POSICIÓN:** Este nivel es el séptimo del juego y el jugador llega a este nivel tras conseguir el material y escapar del templo.
- **DESCRIPCIÓN:** Rick ha obtenido el último elemento que necesitaba para su gran creación, pero ahora debe huir de la Federación Galáctica, la cual le había seguido el rastro y buscan su muerte.
- **OBJETIVOS:** El jugador debe sobrevivir hordas de naves enemigas en el escenario espacial rocoso anteriormente presentado en el nivel 6. Ahora el jugador debe hacer uso de su ingenio para usar esos asteroides a su favor para derribar las naves y lograr escapar
- **PROGRESO:** El jugador tras lograr escapar, mediante un fade in es transportado al siguiente nivel.
- **ÍTEMS:** En el nivel tenemos dos objetos:
 - Potenciador de energía: Recarga un porcentaje de la barra de energía.
 - Potenciador de vida: Recarga un porcentaje de la barra de vida.
- **MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO:** Se presenta una música de carácter épico, idónea para un combate espacial. Los efectos de sonido son los mismos a los usados en el nivel 3 con el añadido del efecto de sonido de choque con meteoritos.

PERSONAJES

NOMBRE	NAVE DE RICK
DESCRIPCIÓN	Ovalada y metálica, de lejos con apariencia de plantillo volante pero más de cerca es un conjunto de piezas que parecen puestas al azar.
IMAGEN	
CONCEPTO	Aunque el personaje que la maneja es Rick, no desarrolla ninguna acción directa en este nivel. El jugador maneja la nave de Rick.
MOMENTO	Inicio del nivel.

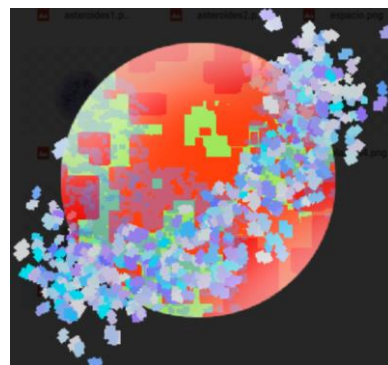
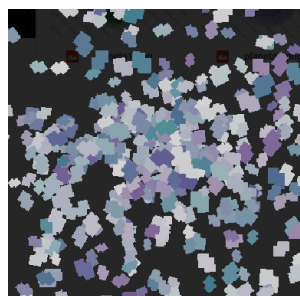
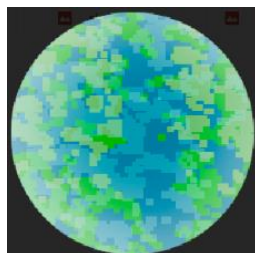
HABILIDADES	Puede ir más rápido al pulsar el shift, y a cambio de esto, gasta mayor cantidad de energía.
ARMAS	La nave consta de un arma láser para derrotar a los enemigos.
OBJETOS	No lleva.
NO-JUGABLE	Es jugable.

ENEMIGOS

NOMBRE	NAVE DE LA FEDERACIÓN INTEGRALÁCTICA 1	NAVE DE LA FEDERACIÓN INTEGRALÁCTICA 2
DESCRIPCIÓN	De aspecto moderno y futurista, en tonos azules. Más complejas que las naves plutonianas.	De aspecto moderno y futurista, en tonos morados y rosas. Más complejas que las naves plutonianas.
IMAGEN		
CONCEPTO	Son naves de la federación intergaláctica que han seguido su rastro desde el planeta de hombre pájaro y le persiguen por haberse revelado contra ellos.	Son naves de la federación intergaláctica que han seguido su rastro desde el planeta de hombre pájaro y le persiguen por haberse revelado contra ellos.
MOMENTO	Al inicio del nivel persiguiendo a Rick.	Al inicio del nivel persiguiendo a Rick.
HABILIDADES	Disparar con las pistolas láser que tienen en sus naves.	Disparar con las pistolas láser que tienen en sus naves.
ARMAS	Pistolas láser de la nave.	Pistolas láser de la nave.
OBJETOS	No lleva.	No lleva.

ARTE CONCEPTUAL

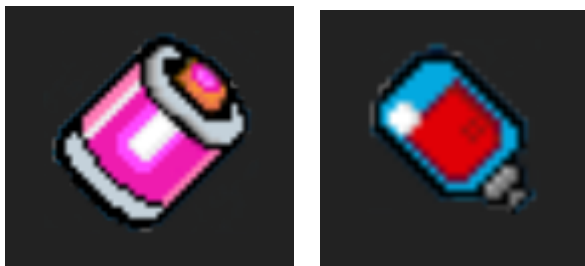
- **ENTORNOS (Referencia - Escenario final):**
Tiene las mismas referencias que en el nivel 3.
- Planetas:



- Meteoritos:



- **OBJETOS Y EQUIPAMIENTOS:**



Energía para la nave

Suero regenerador de vida

- **CUT SCENES:**



NIVEL 8 - REALIDAD

CARACTERÍSTICAS GENERALES

- **POSICIÓN:** Es el octavo nivel del juego, venimos de escapar de las naves de la federación intergaláctica y estamos casi al final del juego.
- **DESCRIPCIÓN:** En este nivel Manuel se encuentra atrapado en el interior de su propia mente, una corrupta y confusa que no entiende el sentido de la ética y la moral y no sabe distinguir entre lo que está bien y mal o el por qué ayuda a Keplorr con su plan.
- **OBJETIVOS:** El jugador debe entablar una conversación con Rick en el interior de la mente de Manuel para hallarle un sentido a su misión y lograr salir de la mente de Manuel.
- **PROGRESO:** El jugador entiende el por qué sus actos y logra escapar de la mente de Manuel para proseguir la aventura y avanzar al siguiente nivel.
- **ENEMIGOS:** No existen enemigos en este nivel. Aunque podríamos considerar que Manuel lucha contra su propia conciencia y se da cuenta de lo que hace.
- **ÍTEMS:** En este nivel no se presentan ítems.
- **MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO:** Comienza con una música tenebrosa más tarde tras aceptar la realidad la música pasa a ser positiva y de esperanza. Sonido de estática y focos encendiéndose.

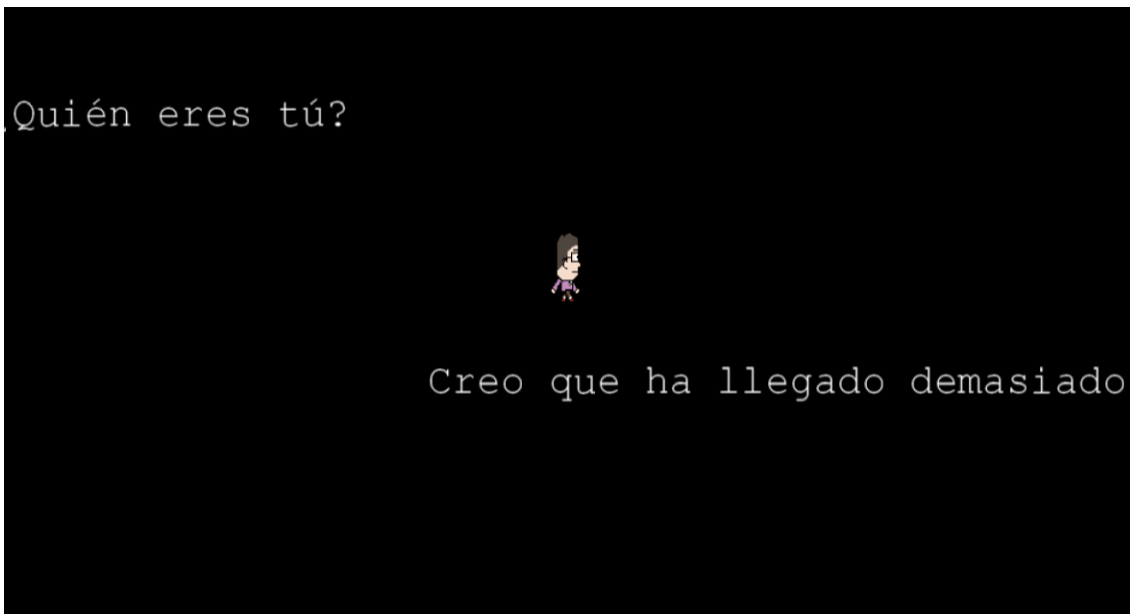
PERSONAJES

NOMBRE	RICK	MANUEL
DESCRIPCIÓN	Mantiene los rasgos comentados en el capítulo 1.	Misma apariencia que en el nivel 1.
IMAGEN		
CONCEPTO	Es una imagen de Rick que crea la mente Manuel para comprender el porqué de sus acciones.	Se encuentra desorientado y confuso respecto a las acciones que ha realizado últimamente.
MOMENTO	Después haya recorrido una distancia por su conciencia, aparece esta	Al principio del nivel.

	imagen de Rick.	
HABILIDADES	No tiene.	No tiene.
ARMAS	No lleva.	No lleva.
OBJETOS	No lleva.	No lleva.
NO-JUGABLE	Ayuda a Manuel a organizar sus pensamientos.	Es un personaje jugable.

ARTE CONCEPTUAL

- **ENTORNOS (Referencia - Escenario final):**
 - Mente de Manuel:



- **CUT SCENES:**



No hay cut scenes en este nivel, podría decirse que todo el nivel es una cut scene con la que se puede interactuar.

NIVEL 9 - INSIGNIFICANCIA

CARACTERÍSTICAS GENERALES

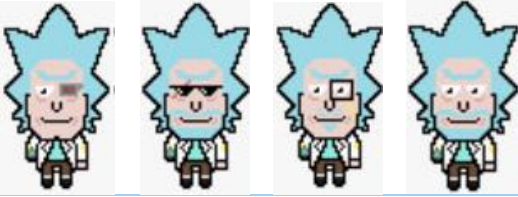
- **POSICIÓN:** Noveno y último nivel del juego. Manuel ha despertado del sueño.
- **DESCRIPCIÓN:** Manuel ha despertado en el momento en el que Ricks de otras dimensiones se disponen a atacar la nave de Keplorr. Este debe hacer frente a los invasores y llegar al panel de control de la nave para poder activar el viaje interestelar de la nave para perder a los enemigos de vista.
- **OBJETIVOS:** El jugador debe avanzar por la nave (forma de mazmorra) en la cual se encontrará diferentes tipos de Ricks a los que deberá el jugador derrotar para poder avanzar evitando recibir daño y lograr llegar al panel de control de la nave para concluir la historia.
- **PROGRESO:** El protagonista activa la secuencia de viaje interestelar y la nave logra escaparse de los Ricks enemigos. Tras eso durante el transcurso de una cutscene, el jugador es traicionado por Keplorr el cual le dispara y le cuenta el secreto de su plan. Al final del diálogo Keplorr acaba con la vida de Manuel dando pie a los créditos.
- **ÍTEMS:** En este nivel no se presentan ítems.
- **MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO:** Música de combate y exploración, de tonos suaves. Efectos de sonido de disparos láser y de impacto del mismo.

PERSONAJES

NOMBRE	MANUEL	KEPLORR
DESCRIPCIÓN	Mismos rasgos que en el nivel 1.	Mismos rasgos que en el nivel 1.
IMAGEN		
CONCEPTO	Decidido y consciente de sus acciones a diferencia de los capítulos anteriores. Decide luchar para seguir adelante.	Pese a toda la conmoción que se está produciendo en la base, consigue mantener la calma y estar alerta.
MOMENTO	Principio del nivel.	Principio y final del nivel.
HABILIDADES	Disparar y esquivar (dash).	No tiene.
ARMAS	Pistola.	No lleva.

OBJETOS	No lleva.	No lleva.
NO-JUGABLE	Es un personaje jugable.	Su función es aprovecharse de Manuel haciendo que cumpla la misión que le encarga para luego deshacerse de él.

ENEMIGOS

NOMBRE	RICKS DE OTRAS DIMENSIONES
DESCRIPCIÓN	Más mayor que el Rick de los recuerdos. Al venir de diferentes dimensiones tienen aspectos distintos.
IMAGEN	
CONCEPTO	Invaden la base de la federación para que no se descubra el secreto de la pistola de pótales. Su objetivo es acabar con Rick y los miembros de la federación.
MOMENTO	Al principio del nivel.
HABILIDADES	Disparar.
ARMAS	Portan pistolas.
OBJETOS	Armadura que les hace más resistentes.

ARTE CONCEPTUAL

- **ENTORNOS (Referencia - Escenario final):**

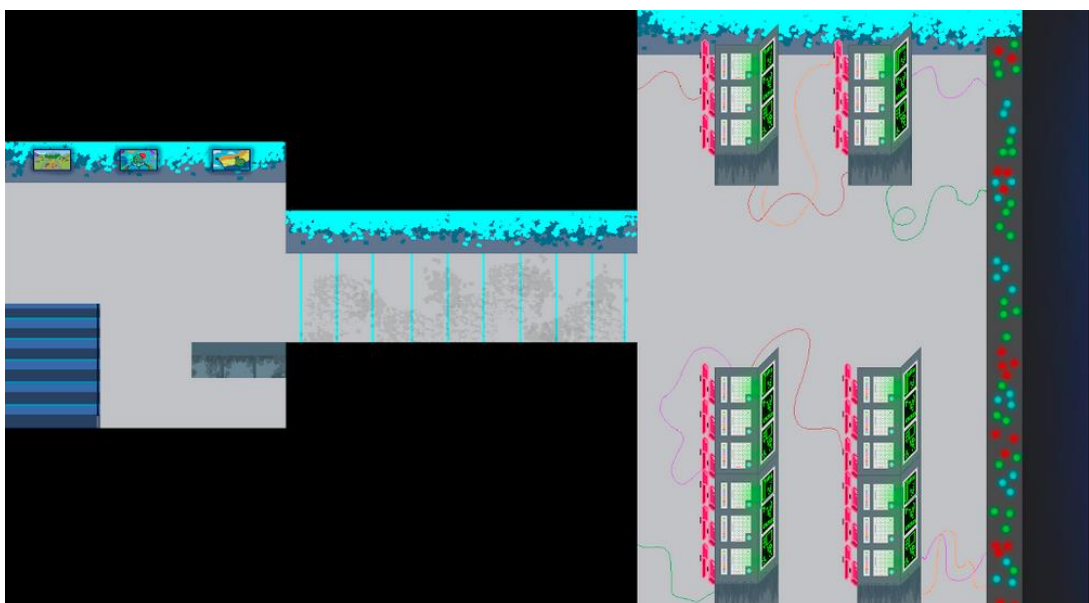
- Base de la federación:

Referencias





- Parte superior de la base:



- CUT SCENES:

