

El nombre "Strange New World" (Mundo Nuevo Extraño) es relevante y apropiado para el juego que estamos desarrollando. Refleja la idea de que Emilyn, la protagonista, está explorando un mundo desconocido y enfrentando desafíos emocionales y mentales que son inusuales y complejos. Además, el nombre sugiere un entorno en el que los jugadores experimentarán situaciones y emociones no convencionales.

"Strange New World" es una idea de videojuego inicialmente concebida como una plataforma 2D, con proyección para su desarrollo posterior en 3D. La elección de comenzar en 2D se basa en la idea de aprovechar mi aprendizaje inicial en el desarrollo de videojuegos. Sin embargo, ambas versiones parten de una premisa común inicial:

El juego sumerge a los jugadores en la vida de Emilyn, una adolescente de 16 años, mientras explora un mundo abierto. A medida que la historia avanza, Emilyn comienza a manifestar una serie de síntomas que reflejan la complejidad de los trastornos de salud mental, como ataques de pánico, temblores, pensamientos intrusivos y palpitaciones. Estos síntomas simbolizan trastornos como la ansiedad, la depresión, los trastornos de alimentación y la bipolaridad, entre otros, pero también abordan temas sensibles como la soledad, el abandono, la falta de comunicación con los padres y adultos, y la presión social.

Lo que hace que "Strange New World" sea único es cómo estas afecciones se desarrollan en respuesta a las decisiones del jugador y sus interacciones con los NPC. Por ejemplo, una elección que socava una relación positiva con un NPC podría aumentar la sensación de soledad y aislamiento de Emilyn, desencadenando más síntomas depresivos. Decisiones que promuevan la empatía y la búsqueda de apoyo pueden llevar a una mejora en su salud mental y en sus relaciones.

El juego se desenvuelve como una novela grafica y ofrece un mundo semi abierto tipo RPG diverso y envolvente para explorar, donde los escenarios cambian para reflejar los estados emocionales de Emilyn. Los jugadores pueden interactuar con una variedad de personajes no jugables (NPC) que ofrecen apoyo o aumentan la tensión emocional de Emilyn, dependiendo de las elecciones. Además, el juego incluye elementos de resolución de acertijos para representar los obstáculos emocionales de Emilyn, junto con la recopilación de pistas para comprender mejor su historia personal y sus trastornos.

Los recursos de salud mental dentro del juego proporcionan información educativa sobre estos temas sensibles y recursos para buscar ayuda. La estética visual y la banda sonora evolucionan junto con la salud mental de Emilyn. El juego ofrece múltiples finales basados en las elecciones del jugador y el estado de salud mental de Emilyn, lo que aumenta la rejugabilidad y destaca el impacto de las decisiones en el desarrollo de la historia.

La personalidad de Emilyn:

para trabajar la personalidad de Emilyn vamos trabajar bajo la teoría de la personalidad por arquetipos que plantea Carl Jung.

Según la teoría de Carl Jung, una persona puede manifestar varios arquetipos a lo largo de su vida y en diferentes momentos de su historia. Los arquetipos son patrones o imágenes universales en el inconsciente colectivo, y cada individuo tiene la capacidad de conectar con múltiples arquetipos en diferentes momentos y circunstancias.

Con base a esto dejamos una lista con los arquetipos que en una primera instancia definiran la personalidad de Emilyn en el desarrollo de nuestro juego:

- **El Héroe/Heroína:** El arquetipo del héroe representa a alguien que enfrenta pruebas y desafíos significativos. Emilyn podría relacionarse con este arquetipo a medida que lucha contra los trastornos mentales y se aventura en un mundo desconocido. Su determinación para superar sus problemas y su valentía al explorar este "Mundo Nuevo Extraño" son rasgos heroicos.
- **El Inocente:** El arquetipo del inocente se asocia con la pureza, la bondad y la ingenuidad. En el caso de Emilyn, su personaje podría encarnar este arquetipo al principio, antes de que los trastornos mentales empiecen a afectarla. Su disposición inicial a explorar el mundo puede reflejar una perspectiva inocente.
- **La Sombra:** La Sombra representa los aspectos oscuros y reprimidos de la personalidad. A medida que Emilyn experimenta síntomas de trastornos mentales, podría encarnar el arquetipo de la Sombra en el sentido de enfrentar y lidiar con sus aspectos internos más oscuros.
- **El Buscador/Explorador:** Emilyn se embarca en un viaje de exploración en el juego, lo que podría relacionarse con el arquetipo del buscador o explorador. Este arquetipo está motivado por el deseo de descubrir y aprender, lo que refleja la búsqueda de Emilyn por comprender y superar sus trastornos mentales.
- **El Mártir:** A medida que Emilyn lucha contra sus trastornos mentales en silencio, podría reflejar aspectos del arquetipo del mártir. Este arquetipo a menudo sacrifica sus propias necesidades y bienestar en beneficio de otros o para cumplir con expectativas sociales.

Es importante recordar que los personajes suelen tener múltiples facetas y pueden evolucionar a lo largo de la historia, por lo que Emilyn podría relacionarse con varios arquetipos a lo largo del juego, dependiendo de su desarrollo.

Ficha técnica de Emilyn

Nombre: Emilyn

Arquetipos: Heroína/Exploradora, Inocente (al principio), Sombra (en su lucha contra los trastornos)

Características:

Edad: 16 años

Personalidad: Al inicio, es un espíritu inocente y curioso, pero a medida que lucha contra sus trastornos mentales, se convierte en un ejemplo de valentía y superación.

Motivación:

Al principio, está impulsada por la búsqueda de aventuras y el deseo de explorar. Con el tiempo, su motivación se transforma en superar sus trastornos mentales y encontrar respuestas.

Habilidades:

Inicialmente, muestra habilidades de resolución de acertijos y un enfoque curioso. Con el tiempo, desarrolla habilidades para afrontar sus trastornos y buscar apoyo.

Aspecto:

Estatura: Altura promedio para su edad.

Complexión: Delgada pero con una transformación gradual hacia una salud mental más sólida.

Origen: Colombiana.

Apariencia:

Cabello oscuro, ojos expresivos que cambian con sus emociones a lo largo del juego.

Estilo Visual Seleccionado:

Realismo estilizado: Su apariencia refleja su evolución emocional, con una transición desde una apariencia desaliñada y triste hacia una más luminosa y segura a medida que progresa en su lucha.

Identidad:

Vestuario: Al principio, su ropa es desaliñada y apagada. Con el tiempo, su atuendo se vuelve más colorido y positivo, simbolizando su crecimiento emocional.

Expresión Facial: Su rostro refleja una variedad de emociones a lo largo del juego, desde la tristeza inicial hasta la determinación y esperanza a medida que se recupera de sus trastornos.

ACTO I: La Neblina Matutina

Escenario: Bogotá, fría, gris y nublada, donde Emilyn, una adolescente de 16 años, enfrenta una vida cotidiana marcada por la anedonia, un síntoma de su depresión. La relación con su familia, amigos y profesores se ha vuelto distante debido a su aislamiento.

Introducción de Personajes:

- Emilyn, la protagonista.
- Familia: Madre, padre y hermano menor, quienes expresan preocupación por el estado de Emilyn.
- Amigos: Un grupo de amigos que intenta entender su situación.
- Profesores: Personajes que notan su disminución en el rendimiento escolar.
- Vecinos: Algunos vecinos que observan su tristeza desde lejos.

Desarrollo de la Trama:

- Emilyn enfrenta su primera experiencia de pánico en la escuela, lo que la lleva a comenzar a explorar su interior.
- Emilyn empieza a buscar pistas y ayuda, interactuando con NPC en la escuela y en su vecindario, lo que influirá en su desarrollo emocional y en el tipo de trastorno que podría desarrollar.
- La búsqueda la lleva a descubrir recursos de salud mental y a comprender que no está sola en su lucha.

Nota Aclaratoria: La elección del jugador en sus interacciones con los NPC en este Acto I influirá en el tipo de trastorno que Emilyn podría desarrollar a medida que avanza la historia. El enfoque interactivo destaca la importancia de las elecciones del jugador en el desarrollo de la trama y cómo estas elecciones pueden llevar la historia en diferentes direcciones.

ACTO II: En Busca de Respuestas

Escenario: La trama se desarrolla en una Bogotá que, aunque aún fría y gris, muestra destellos de color y calidez a medida que Emilyn se esfuerza por superar sus trastornos mentales. Se debe destacar que su camino hacia la recuperación será desafiante.

Introducción de Personajes:

- Terapeutas y profesionales de salud mental que guían a Emilyn en su proceso.
- NPC en los grupos de apoyo que comparten sus propias experiencias y brindan apoyo.

- Amigos que muestran un mayor interés en su recuperación, pero también expresan sus propias luchas y limitaciones para entenderla.
- Vecinos que se vuelven más comprensivos y solidarios, pero que también enfrentan sus propios desafíos.

Desarrollo de la Trama:

- Emilyn se adentra en la terapia y grupos de apoyo, donde se encuentra con personas que enfrentan desafíos similares.
- El juego presenta desafíos emocionales y acertijos que simbolizan sus luchas internas y la búsqueda de respuestas, con consecuencias que pueden ser tanto positivas como negativas.
- La relación con su familia y amigos comienza a sanar, pero el juego refleja que la recuperación es un proceso largo y desafiante.

Nota: Es importante destacar que, a pesar de los avances de Emilyn, su recuperación no es garantía de un final feliz. La historia debe mostrar la realidad de las enfermedades mentales y cómo el proceso puede ser incierto y difícil. El juego debe invitar a los jugadores a comprender que la lucha contra los trastornos mentales es un compromiso constante y que buscar ayuda es esencial. El final dependerá de las elecciones del jugador y del progreso de Emilyn, pero también debe resaltar la importancia de no cerrarse a buscar ayuda y ser consciente de la complejidad de estos desafíos.

ACTO III: ¿El Mundo Renovado?

Escenario 1: Un Camino hacia la Recuperación

Escenario: Bogotá se vuelve más luminosa y colorida a medida que Emilyn avanza en su recuperación. La historia culmina en un mundo más esperanzador.

Desarrollo de la Trama:

- Emilyn continúa su lucha contra los trastornos mentales, pero muestra un progreso significativo.
- Su relación con su familia y amigos se fortalece, y ellos la apoyan en su camino hacia la recuperación.
- El juego presenta desafíos emocionales que simbolizan su fortaleza y resiliencia, y el final es esperanzador, mostrando que es posible superar las enfermedades mentales con apoyo y esfuerzo.

Escenario 2: La Realidad de la Enfermedad Mental

Escenario: A pesar de los esfuerzos de Emilyn y su apoyo, Bogotá sigue siendo una ciudad fría y gris, reflejando la complejidad de las enfermedades mentales.

Desarrollo de la Trama:

- Emilyn lucha por superar sus trastornos mentales, pero el progreso es incierto y desafiante.
- A pesar de sus esfuerzos, la relación con su familia y amigos sigue siendo complicada, y algunos NPC no comprenden completamente sus desafíos.
- El juego presenta desafíos emocionales que simbolizan las altas y bajas del proceso de recuperación, y el final puede ser ambiguo o reflexivo, destacando que la lucha contra las enfermedades mentales es un compromiso constante y que no siempre conduce a un final claro.

Nota: Estos dos escenarios ofrecen diferentes desenlaces, uno más esperanzador y el otro más reflexivo, para resaltar la complejidad de las enfermedades mentales y la importancia de la búsqueda de ayuda. La elección entre estos escenarios podría depender de las decisiones del jugador a lo largo del juego, destacando así la influencia del jugador en el resultado.

Nota Aclaratoria: Este boceto es una idea inicial que se irá desarrollando y ajustando a medida que continúe trabajando en el proyecto. Como estudiante, debo tener la flexibilidad de explorar nuevas ideas y enfoques a medida que adquiera más conocimientos y experiencia en el desarrollo de videojuegos. Contemplo en adaptar la historia y los elementos del juego según las necesidades y mi crecimiento en este proceso creativo.

1. "Alice: Madness Returns"

Tipo de Gráficos:

"Alice: Madness Returns" presenta un estilo visual inmersivo y oscuro que refleja la lucha de la protagonista contra su propia locura. Los escenarios son detallados, variados y envolventes, lo que agrega profundidad a la narrativa.

Mecánicas Destacadas:

- Plataformas y acertijos: El juego combina habilidades de plataformas con acertijos ambientales que desafían la lógica.
- Combate: La mecánica de combate se centra en la agilidad de Alice y su capacidad para enfrentar enemigos con un toque psicológico.
- Cambio de entorno: Alice cambia entre el mundo real y el mundo de la locura, lo que afecta la jugabilidad y la narrativa.

-

Adaptación para "Strange New World":

- El estilo visual de "Alice: Madness Returns" puede inspirar los momentos en los que Emilyn experimenta sus trastornos mentales, lo que podría reflejarse en cambios visuales significativos en el juego.
- Las mecánicas de acertijos y plataformas pueden utilizarse para representar las dificultades mentales de Emilyn, donde resolver acertijos simboliza superar obstáculos emocionales.
- La mecánica de cambio de entorno podría reflejar la lucha interna de Emilyn, con cambios en la atmósfera del juego para representar sus estados emocionales.

2. "Limbo"

Tipo de Gráficos:

"Limbo" utiliza gráficos en blanco y negro y un estilo minimalista que crea una atmósfera sombría y misteriosa. La falta de detalles visuales obliga a los jugadores a llenar los vacíos con su imaginación.

Mecánicas Destacadas:

- Plataformas: El juego se basa en la resolución de acertijos de plataformas en un mundo peligroso y desconocido.
- Narración sin palabras: "Limbo" cuenta su historia sin diálogos ni texto escrito, lo que fomenta la interpretación del jugador.
- Muertes repetidas: Los jugadores mueren repetidamente, lo que fomenta el aprendizaje a través del ensayo y error.

Adaptación para "Strange New World":

- El estilo visual minimalista de "Limbo" podría ser una inspiración para representar la sensación de aislamiento y la lucha interna de Emilyn, permitiendo a los jugadores llenar los vacíos emocionales.
- Las mecánicas de plataformas y acertijos en un entorno peligroso podrían reflejar los obstáculos que Emilyn debe superar en su camino hacia la recuperación.
- La narración sin palabras y la interpretación abierta podrían utilizarse para dejar que los jugadores descifren el estado emocional de Emilyn y las decisiones que toma.

3. "Little Nightmares"

Tipo de Gráficos:

"Little Nightmares" se destaca por su estilo visual oscuro y detallado, que crea una atmósfera de pesadilla. Los entornos son grotescos y perturbadores, lo que contribuye a la sensación de horror.

Mecánicas Destacadas:

- Sigilo y resolución de acertijos: Los jugadores deben moverse sigilosamente y resolver acertijos para evitar enemigos y superar obstáculos.
- Narrativa ambiental: La historia se cuenta en gran medida a través del entorno y las acciones de los personajes en lugar de diálogos explícitos.
- Sensación de vulnerabilidad: Los jugadores se sienten vulnerables y en desventaja, lo que agrega una capa de tensión al juego.

Adaptación para "Strange New World":

- El estilo visual oscuro y detallado de "Little Nightmares" puede inspirar los momentos más oscuros y desafiantes en la historia de Emilyn.
 - Las mecánicas de sigilo y resolución de acertijos pueden utilizarse para representar las luchas emocionales de Emilyn y cómo debe navegar con cuidado en su camino hacia la recuperación.
 - La narrativa ambiental y la sensación de vulnerabilidad podrían ayudar a los jugadores a sentir empatía por Emilyn y comprender su experiencia.
- Estos tres juegos ofrecen una amplia gama de elementos visuales y mecánicas que podrían adaptarse de manera efectiva a "Strange New World," permitiendo a los jugadores explorar la lucha de Emilyn contra sus trastornos mentales de manera significativa e inmersiva.

También quiero resaltar una inspiración pero del mundo del cine para la ambientación y creación de **Strange New World**:

Tim Burton es conocido por su estilo distintivo de narración y diseño visual, caracterizado por escenarios oscuros y atmósferas góticas. Su influencia en el mundo del cine y el arte ha sido significativa y puede aportar una inspiración valiosa al desarrollo de "Strange New World."

Burton ha creado películas y obras que exploran la soledad, la melancolía y la belleza en lo extraño y lo inusual. Su trabajo, que incluye películas como "El Extraño Mundo de Jack" y "El Joven Manos de Tijera," a menudo presenta personajes que luchan contra la alienación y buscan comprender su lugar en un mundo peculiar. Esta influencia se puede traducir de varias maneras al desarrollo de tu videojuego:

- **Estilo Visual Oscuro y Único:** Burton es conocido por su estilo visual distintivo que combina elementos oscuros con toques de humor y belleza. Esto podría inspirar la creación de escenarios en "Strange New World" que, a pesar de ser oscuros, tienen un atractivo visual único y encantador.
- **Exploración de la Melancolía:** Al igual que en las historias de Burton, "Strange New World" puede explorar temas de melancolía y soledad. Los momentos oscuros y desafiantes en la vida de Emilyn pueden capturar la misma sensación de búsqueda de identidad y conexión que se encuentra en muchas de las obras de Burton.
- **Personajes Inusuales y Profundos:** Los personajes en las películas de Burton suelen ser inusuales y complejos. Siguiendo su ejemplo, los NPC en el juego podrían ser igualmente singulares y profundos, lo que permite a los jugadores conectarse emocionalmente con ellos y comprender mejor la lucha de Emilyn.