



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
INGENIERIA DE SOFTWARE

Periodo

2025-B

Desarrollo de Juegos Interactivos

ISWD823

PROYECTO II BIMESTRE

GDD – DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO

Dead Channel

Nombres:

Guachamin Morillo Daniela Nicole

Armijo López Marlow Alexis

Tabla de Contenido

Contenido

1	Ficha Técnica y Concepto.....	4
1.1	Título: “ <i>Dead Channel</i> ”	4
1.2	Género: <i>Terror psicológico / Investigación narrativa</i>	4
1.3	Plataforma: <i>PC (teclado y ratón)</i>	4
1.4	Público objetivo: <i>Jugadores mayores de 16 años interesados en experiencias narrativas, terror psicológico y toma de decisiones.</i>	4
1.5	Elevator Pitch:	4
2	Análisis MDA	4
	• Dinámicas principales	5
	• Mecánicas principales	6
	• Ejemplo de regla.....	6
3	Mecánicas Detalladas (Game System Design)	7
3.1	Core Loop.....	7
3.1.1	Core Loop del juego.....	7
3.2.	Sistemas del Juego	8
3.2.1.	Sistema de Comunicación Espiritual	8
3.2.2.	Sistema de Investigación y Pistas	9
3.2.3.	Sistema de Decisiones.....	9
3.2.4.	Sistema de Progresión Narrativa.....	9
3.3.	Controles (Mapeo de Inputs).....	9
3.3.1.	Controles básicos (PC).....	9
3.4.	Consideraciones de diseño	10
4	Narrativa y Mundo (Worldbuilding).....	10

4.1	Premisa Narrativa	10
4.2	El Mundo del Juego.....	11
4.3	Personajes Principales	11
4.3.1	La Médium (Protagonista)	11
4.3.2	Los espíritus	11
4.4	Narrativa Ambiental	11
4.4.1	Ejemplos de narrativa ambiental.....	12
4.5	Estructura Narrativa	12
4.6	Finales	13
5	Diseño de niveles (Level Design)	13
5.1	Estructura General del Nivel	13
5.2	Layout general.....	13
5.3	Flujo de Dificultad	14
	Progresión de tensión.....	15
5.4	Objetivos por Etapa.....	15
5.4.1	Etapa 1 — Introducción	15
5.4.2	Etapa 2 — Investigación.....	15
5.4.3	Etapa 3 — Confrontación	15
5.5	Diseño de Zonas Importantes	15
5.5.1	Zona segura	15
5.5.2	Zonas de conflicto.....	15
5.6	Objetivo Final del Nivel	16

Tabla de Figuras

Figura 1	Core Loop	8
Figura 2	Layout General	14

1 Ficha Técnica y Concepto

1.1 Título: *“Dead Channel”*

1.2 Género: *Terror psicológico / Investigación narrativa*

1.3 Plataforma: *PC (teclado y ratón)*

1.4 Público objetivo: *Jugadores mayores de 16 años interesados en experiencias narrativas, terror psicológico y toma de decisiones.*

1.5 Elevator Pitch:

Dead Channel es un juego de terror psicológico donde el jugador controla a una médium atrapada en un lugar marcado por un crimen. A través de un dispositivo de comunicación, debe escuchar a diferentes espíritus y decidir a quién creer para reconstruir la verdad y poder escapar, mientras sus decisiones alteran el entorno y el destino de los espíritus.

2 Análisis MDA

Esta sección justifica teóricamente las decisiones de diseño del videojuego, utilizando el framework MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) para explicar cómo las reglas del sistema generan comportamientos y, finalmente, una experiencia emocional en el jugador.

I. Aesthetics – Estética / Experiencia del Jugador

- **Objetivo emocional**

El juego busca generar principalmente las siguientes experiencias emocionales:

- **Tensión constante:** el jugador nunca tiene información completa ni certeza sobre sus decisiones.
- **Incertidumbre:** las voces recibidas a través del dispositivo pueden ser contradictorias o incompletas.
- **Miedo psicológico:** el terror no proviene de enemigos visibles, sino de la duda y el error.
- **Empatía y culpa:** las decisiones del jugador afectan directamente el destino de las almas atrapadas.

- **Descubrimiento narrativo:** la historia se reconstruye de forma fragmentada mediante pistas y testimonios.

- **Experiencia deseada**

Se busca que el jugador sienta que:

*Escuchar es una decisión peligrosa,
Y que cada acción tomada puede tener consecuencias
irreversibles.*

El miedo no se basa en sobresaltos, sino en la responsabilidad emocional y moral de elegir a quién creer.

II. Dynamics – Dinámicas / Comportamiento del Sistema

- **Dinámicas principales**

- **Dinámica de desconfianza:**

El jugador recibe mensajes contradictorios de distintas entidades, lo que genera duda constante sobre la veracidad de la información.

- **Dinámica de investigación:**

El jugador compara lo que escucha con pistas físicas del entorno (objetos, habitaciones, eventos) para reconstruir lo ocurrido.

- **Dinámica de riesgo narrativo:**

Seguir una instrucción puede desbloquear nuevas áreas o, por el contrario, alterar negativamente el entorno.

- **Dinámica de consecuencias acumulativas:**

Las decisiones no generan efectos inmediatos visibles, sino cambios progresivos que afectan el desarrollo y el final del juego.

- **Ejemplo de dinámica**

Información fragmentada + decisiones irreversibles + exploración del entorno

= el jugador desarrolla un comportamiento analítico y cauteloso.

III. Mechanics – Mecánicas / Reglas del Sistema

Las mecánicas representan las reglas formales que permiten la aparición de las dinámicas descritas.

- **Mecánicas principales**

- **Sistema de comunicación espiritual:**
El jugador puede sintonizar diferentes canales del dispositivo, cada uno asociado a una entidad distinta.
- **Mensajes fragmentados:**
Las comunicaciones se presentan como frases incompletas, interferencias o recuerdos parciales.
- **Sistema de pistas físicas:**
El entorno contiene objetos interactivos que actúan como evidencia narrativa (fotografías, notas, llaves, grabaciones).
- **Sistema de decisiones:**
El jugador debe elegir qué instrucciones seguir, activando eventos específicos del entorno.
- **Sistema de estados del entorno:**
El escenario puede cambiar según las decisiones tomadas (zonas bloqueadas, luces, sonidos, accesos).

- **Ejemplo de regla**

- Si el jugador sigue la instrucción de una entidad específica → se activa un evento narrativo.
- Si contradice esa instrucción → se activa una versión alternativa del evento.
- Las decisiones se registran como variables internas que influyen en el desenlace.

IV. Relación completa MDA

- **Mecánicas:** canales, mensajes fragmentados, decisiones, pistas.
- **Dinámicas:** duda, investigación, riesgo narrativo.
- **Estética:** tensión, miedo psicológico, empatía y descubrimiento.

Este encadenamiento asegura que la experiencia emocional del jugador sea consecuencia directa del diseño del sistema y no únicamente del contenido narrativo.

3 Mecánicas Detalladas (Game System Design)

En esta sección se expanden las mecánicas definidas en el análisis MDA, describiendo de forma técnica como funciona el juego a nivel de sistemas y reglas.

3.1 Core Loop

El **Core Loop** representa la secuencia de acciones que el jugador repetirá durante toda la experiencia.

3.1.1 Core Loop del juego

1. **Sintonizar comunicación**
El jugador utiliza el dispositivo para escuchar mensajes provenientes de distintas entidades.
2. **Interpretar información**
Las voces entregan pistas fragmentadas, contradictorias o incompletas.
3. **Explorar el entorno**
El jugador recorre el escenario en busca de objetos, habitaciones o recuerdos relacionados con los mensajes.
4. **Encontrar pistas físicas**
Se recolectan evidencias narrativas que validan o contradicen la información recibida.
5. **Tomar decisiones**
El jugador elige qué acción realizar o a qué entidad seguir.
6. **Alteración del entorno**
El escenario cambia según la decisión tomada (accesos, eventos, estados).
7. **Progresión narrativa**
Se desbloquean nuevos fragmentos de la historia y se avanza hacia uno de los posibles desenlaces.



Figura 1 Core Loop

3.2. Sistemas del Juego

3.2.1. Sistema de Comunicación Espiritual

Sistema central del gameplay.

- El dispositivo permite sintonizar diferentes canales.
- Cada canal representa una entidad espiritual distinta.
- Los mensajes se activan bajo condiciones específicas (zona, tiempo, progreso).
- Los mensajes pueden ser:
 - informativos
 - engañosos
 - emocionales
 - incompletos

Este sistema genera la principal fuente de incertidumbre del jugador.

3.2.2. Sistema de Investigación y Pistas

- El entorno contiene objetos interactivos que actúan como evidencia narrativa.
- Cada pista posee información parcial sobre el crimen.
- Las pistas pueden:
 - confirmar una versión
 - contradecir un mensaje
 - desbloquear nuevos eventos

Las pistas no se almacenan como “ítems”, sino como conocimiento narrativo.

3.2.3. Sistema de Decisiones

- El jugador toma decisiones a través de acciones físicas (abrir, activar, seguir instrucciones).
- Cada decisión genera una variable interna.
- Estas variables afectan:
 - eventos futuros
 - acceso a zonas
 - tipo de final

No existen decisiones claramente correctas o incorrectas.

3.2.4. Sistema de Progresión Narrativa

- La historia avanza mediante fragmentos.
- El orden de descubrimiento puede variar entre partidas.
- El progreso se mide por:
 - fragmentos desbloqueados
 - decisiones tomadas
 - estados del entorno

Esto refuerza la rejugabilidad.

3.3. Controles (Mapeo de Inputs)

3.3.1. Controles básicos (PC)

- **WASD:** Movimiento
- **Mouse:** Cámara

- **E:** Interactuar con objetos
- **F:** Activar / desactivar dispositivo
- **R / Scroll:** Cambiar canal
- **Tab:** Visualizar registro de pistas
- **Esc:** Pausa

El esquema está pensado para ser simple y accesible.

3.4. Consideraciones de diseño

- El jugador no posee armas.
- No existe combate directo.
- La vulnerabilidad es intencional.
- El ritmo se basa en tensión psicológica y exploración lenta.

Estas decisiones refuerzan el tono de terror psicológico.

4 Narrativa y Mundo (Worldbuilding)

Esta sección define el contexto narrativo del videojuego, el rol del personaje principal y las reglas del mundo, las cuales corresponden al sistema del juego, como lo son la investigación, toma de decisiones y comunicación con los espíritus.

4.1 Premisa Narrativa

El juego se desarrolla en un espacio cerrado donde ocurrió un crimen violento en el pasado, cuyo impacto espiritual aún persiste en el lugar.

La protagonista es una **médium**, capaz de percibir y comunicarse con las almas atrapadas. Para ello utiliza un dispositivo especial que le permite interpretar interferencias espirituales y recibir mensajes fragmentados provenientes del más allá. Además, al interactuar con determinados objetos del entorno, la protagonista puede experimentar visiones vinculadas a los recuerdos del crimen, siempre que dichos objetos tengan relación directa con los hechos.

Los espíritus no se manifiestan de forma física, sino a través de fragmentos de memoria, alteraciones del entorno, interferencias en el dispositivo y mensajes incompletos. Estas manifestaciones no representan verdades absolutas, sino percepciones subjetivas marcadas por el trauma y el conflicto emocional.

Cada espíritu posee una versión parcial y distorsionada de los acontecimientos, lo que obliga al jugador a contrastar la información recibida con las pistas físicas del entorno para reconstruir lo ocurrido.

4.2 El Mundo del Juego

Reglas del mundo

- Los espíritus no pueden comunicarse directamente.
- La comunicación solo ocurre mediante alteraciones del entorno y del dispositivo espiritual.
- Los recuerdos de las almas están fragmentados y no siempre son fiables.
- El lugar reacciona emocionalmente a las decisiones del jugador.

El entorno actúa como un reflejo del conflicto no resuelto.

4.3 Personajes Principales

4.3.1 La Médium (Protagonista)

- Rol: investigadora espiritual.
- Característica principal: capacidad de escuchar y traducir señales del más allá.
- Vulnerabilidad: no posee habilidades de combate.
- Objetivo: descubrir la verdad y liberar el lugar.

La protagonista no es una heroína; su poder es la percepción, no la fuerza.

4.3.2 Los espíritus

Los espíritus se dividen narrativamente en:

- **Espíritus confundidos:** repiten recuerdos incompletos.
- **Espíritus en negación:** evitan la verdad.
- **Espíritus acusadores:** buscan culpables.
- **Espíritus silenciosos:** se manifiestan solo a través del entorno.

Ninguna entidad es completamente confiable.

4.4 Narrativa Ambiental

La historia se transmite principalmente mediante el entorno y la interacción del jugador con el espacio.

La narrativa se construye a través de:

- objetos personales relacionados con las víctimas o el crimen
- fotografías y documentos que revelan relaciones pasadas
- habitaciones alteradas que reflejan eventos traumáticos

- sonidos ambientales y distorsiones auditivas
- cambios dinámicos de iluminación
- variaciones en las frecuencias del dispositivo espiritual

El dispositivo de comunicación actúa como una extensión narrativa del entorno. Al sintonizar distintas frecuencias, el jugador puede percibir fragmentos de recuerdos, susurros, interferencias o ecos emocionales vinculados a zonas específicas del escenario.

Cada frecuencia revela información diferente y, en algunos casos, contradictoria, lo que refuerza la idea de que la verdad está fragmentada.

4.4.1 Ejemplos de narrativa ambiental

- una habitación bloqueada sugiere ocultamiento o culpa
- un objeto roto indica conflicto o violencia previa
- un cambio sonoro señala la cercanía de una presencia espiritual
- una interferencia intensa en el dispositivo indica un recuerdo relevante en esa zona
- una frecuencia inestable sugiere la existencia de múltiples versiones del mismo evento

La narrativa emerge de la exploración, la observación y la interpretación del jugador, evitando el uso de cinemáticas extensas y priorizando una experiencia inmersiva e interactiva.

4.5 Estructura Narrativa

La historia no se presenta de forma lineal, sino que se desarrolla progresivamente en función de las decisiones tomadas por el jugador a lo largo de la experiencia.

El jugador reconstruye los hechos ocurridos mediante la interpretación de distintos elementos narrativos, entre los cuales se incluyen:

- mensajes espirituales recibidos a través del dispositivo
- pistas físicas encontradas en el entorno
- decisiones realizadas durante la investigación

El orden en el que estos elementos son descubiertos puede variar entre partidas, lo que permite múltiples interpretaciones del crimen y refuerza la sensación de incertidumbre.

Como resultado, la narrativa se adapta al recorrido del jugador, ofreciendo desenlaces y conclusiones distintas según la información priorizada y las elecciones realizadas.

4.6 Finales

Existen múltiples desenlaces y estos se adecuan a las decisiones tomadas durante el desarrollo de la historia, los desenlaces posibles son:

- Resolución correcta del crimen
- Condena del lugar
- Liberación parcial de los espíritus

El final depende del conjunto de decisiones acumuladas durante la partida

5 Diseño de niveles (Level Design)

Esta sección describe la estructura espacial del juego, el diseño del recorrido del jugador y la progresión de dificultad a lo largo del escenario. El diseño de niveles está orientado a reforzar la exploración, la investigación narrativa y la tensión psicológica.

5.1 Estructura General del Nivel

El juego se desarrolla en un único escenario principal una casa antigua dividido en zonas interconectadas. El escenario funciona como un mapa progresivo, donde nuevas áreas se desbloquean según las decisiones del jugador y el progreso narrativo

5.2 Layout general

El layout figura 2 corresponde a un diseño conceptual 2D del nivel principal. Su objetivo es representar la relación espacial entre las distintas áreas y el flujo general del jugador. Cabe recalcar que este mapa sirve únicamente como referencia de flujo, no como diseño artístico.

Donde se incluye:

- Zona inicial
- Pasillo central
- Sala principal
- Baño
- Cuarto de almacén
- Dormitorio A
- Dormitorio B
- Pasillo Superior
- Habitación norte

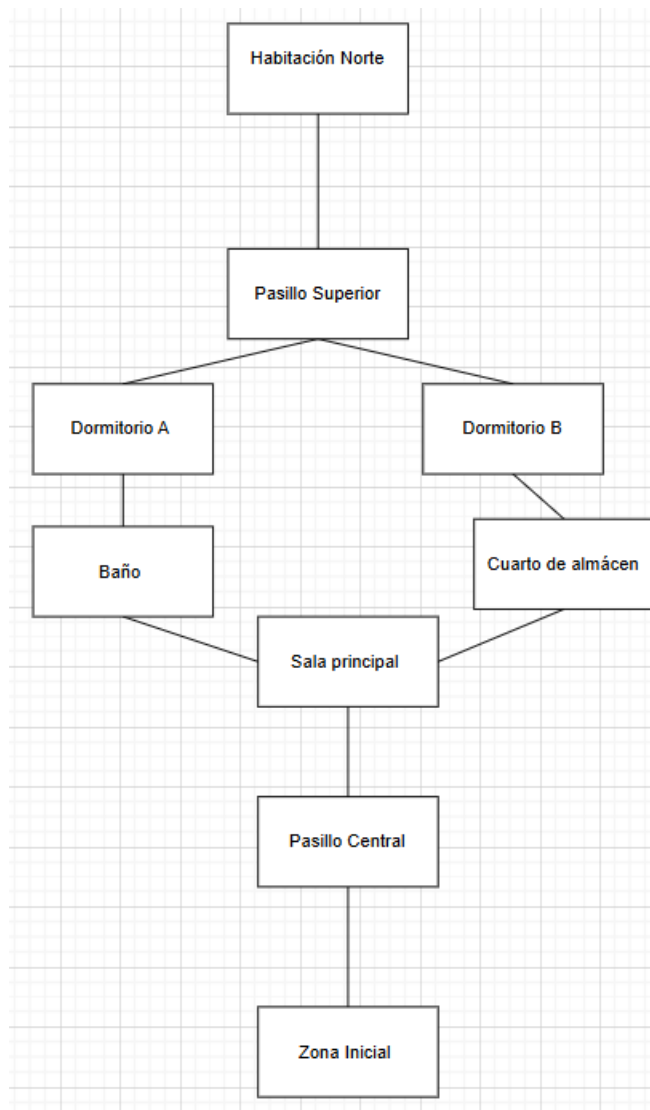


Figura 2 Layout General

5.3 Flujo de Dificultad

La dificultad no aumenta mediante enemigos, sino a través de:

- mayor ambigüedad en los mensajes espirituales
- contradicciones más frecuentes entre voces
- decisiones con consecuencias más claras
- reducción de zonas seguras

Progresión de tensión

- **Inicio:** entorno estable, mensajes simples.
- **Desarrollo:** mensajes contradictorios y zonas alteradas.
- **Clímax:** interferencias intensas, cambios constantes del entorno.
- **Resolución:** confrontación final con la verdad del crimen.

5.4 Objetivos por Etapa

5.4.1 Etapa 1 — Introducción

- aprender controles
- uso básico del dispositivo
- primeras pistas narrativas

5.4.2 Etapa 2 — Investigación

- exploración de nuevas zonas
- aparición de contradicciones
- decisiones con efectos visibles

5.4.3 Etapa 3 — Confrontación

- acceso a la zona central del crimen
- eventos narrativos clave
- decisiones finales

5.5 Diseño de Zonas Importantes

5.5.1 Zona segura

- iluminación estable
- ausencia de interferencias
- punto de reflexión del jugador

5.5.2 Zonas de conflicto

- sonidos distorsionados
- iluminación inestable
- alta actividad espiritual

Estas diferencias ayudan al jugador a interpretar el estado del entorno sin necesidad de texto.

5.6 Objetivo Final del Nivel

El objetivo final consiste en **reconstruir la verdad del crimen** y liberar el lugar, permitiendo a la protagonista abandonar el escenario.

El desenlace dependerá de las decisiones acumuladas durante la exploración.