



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
INGENIERIA DE SOFTWARE

Periodo

2025-B

Desarrollo de Juegos Interactivos

ISWD823

PROYECTO II BIMESTRE

Arte y Mockups

Dead Channel

Nombres:

Guachamin Morillo Daniela Nicole

Armijo López Marlow Alexis

Contenido

| | |
|---|---|
| 1. Arte y Audio..... | 3 |
| 1.1. Estilo Visual..... | 3 |
| El juego presenta un estilo visual realista estilizado, priorizando la atmósfera por sobre el detalle gráfico extremo. | 3 |
| 1.2. Paleta de colores | 3 |
| 1.3. Iluminación | 4 |
| 1.4. Diseño del Dispositivo Espiritual | 4 |
| 1.5. Diseño Sonoro..... | 4 |
| 1.6. Referencias Artísticas y Sonoras | 5 |
| 1.6.1. Referencias visuales | 5 |
| 1.6.2. Referencias sonoras | 5 |
| 1.6.3. Wireframes | 5 |

Tabla de Figuras

| | |
|---|---|
| Figura 1 Wireframe Pantalla de Inicio | 5 |
| Figura 2 Wireframe Dispositivo de Frecuencia..... | 6 |

1. Arte y Audio

Esta sección define la identidad visual y sonora del videojuego. Su objetivo es establecer una atmósfera coherente con el terror psicológico, reforzando la narrativa y las mecánicas sin recurrir a estímulos excesivos.

1.1.Estilo Visual

El juego presenta un estilo visual **realista estilizado**, priorizando la atmósfera por sobre el detalle gráfico extremo.

Características principales:

- Escenarios con iluminación baja
- Espacios cerrados y opresivos
- Uso de sombras profundas
- Niebla ambiental y partículas sutiles
- Ausencia de HUD invasivo

El diseño visual busca generar incomodidad y tensión constante, evitando el terror explícito o los sobresaltos excesivos.

1.2.Paleta de colores

La paleta de colores es reducida y controlada.

Colores predominantes:

- Tonos fríos (azules, grises, verdes apagados)
- Negros profundos para ocultar información
- Blancos o amarillos suaves para elementos interactivos

Durante momentos narrativos clave, la paleta puede alterarse temporalmente (saturación, contraste o tonos rojizos) para reforzar el impacto emocional.

1.3. Iluminación

La iluminación cumple una función narrativa.

- Luces inestables en zonas con alta carga espiritual
- Iluminación tenue en espacios de exploración
- Cambios graduales según el estado narrativo

La iluminación no solo guía al jugador, sino que comunica el estado emocional del entorno.

1.4. Diseño del Dispositivo Espiritual

El dispositivo de comunicación espiritual presenta una interfaz minimalista:

- Estilo Walkie Talkie
- Indicadores visuales de interferencia
- Retroalimentación visual sutil (vibración, parpadeo, distorsión)

El diseño evita elementos modernos excesivos, reforzando la sensación de tecnología antigua o experimental.

1.5. Diseño Sonoro

El audio es uno de los pilares principales del juego, ya que cumple una función narrativa y emocional.

La música se basa en la generación de **tensión y suspenso**, utilizando sonidos de baja frecuencia, pulsos irregulares e interferencias similares a señales de radio. No se emplean melodías reconocibles, sino capas sonoras inestables que aumentan o disminuyen según la situación del jugador.

El sistema de audio se encuentra directamente vinculado al dispositivo de comunicación, donde los cambios de frecuencia modifican la intensidad, distorsión y ritmo del sonido, funcionando como una señal de advertencia o presencia espiritual.

El uso del silencio y las rupturas abruptas del audio refuerzan la sensación de incertidumbre y peligro constante.

1.6.Referencias Artísticas y Sonoras

1.6.1. Referencias visuales

- Interiores antiguos y espacios cerrados
- Arquitectura deteriorada y ambientes abandonados
- Iluminación cinematográfica de bajo contraste
- Uso de sombras profundas y luz puntual

1.6.2. Referencias sonoras

- Interferencias de radio y ruido analógico
- Estática, pulsos y variaciones de frecuencia
- Sonidos ambientales sutiles y distorsionados
- Silencios prolongados como recurso de tensión

1.6.3. Wireframes

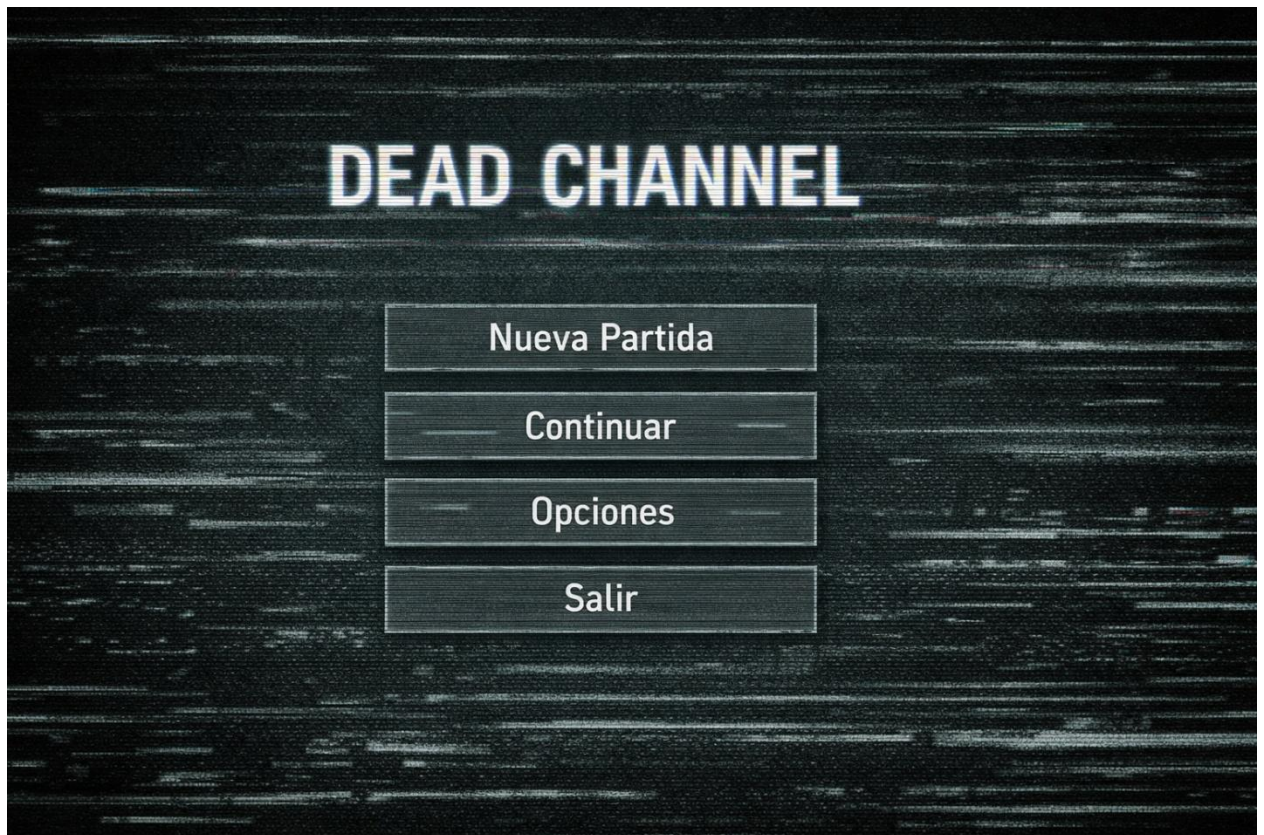


Figura 1 Wireframe Pantalla de Inicio



Figura 2 Wireframe Dispositivo de Frecuencia