

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS

UNIDAD ACADÉMICA DE INGENIERÍA
ELÉCTRICA

PROPUESTA DE PROYECTO:
DISRUPTIVO

FUNDAMENTOS DE VIDEOJUEGOS

CRISTIAN EDUARDO BOYAIN Y GOYTIA LUNA

- Carlos Alberio Núñez López
- Evelyn Daniela Castillo Rodríguez
- Héctor Jesús Martínez Basurto



Disruptivo

E concepto General

El proyecto es un video juego de terror psicológico ambientado en el Londres industrial del siglo XIX. El jugador controla a Rupert, un joven con esquizofrenia internado en una institución psiquiátrica religiosa que interpreta sus síntomas como una posible posesión demoníaca.

La experiencia se centra en su intento de escapar del hospital, combinando exploración, tensión atmósfera y una narrativa basada en la ambigüedad. El encierro no es únicamente físico, sino también mental: las alucinaciones, recuerdos fragmentados y la culpa por incidentes ambiguos de su pasado afectan constantemente la percepción del jugador.

El enfoque del proyecto prioriza la atmósfera opresiva, el conflicto entre fe y enfermedad mental, y la fragilidad de la percepción humana, construyendo un terror basado más en la duda psicológica que en el horror explícito.

Historia

La historia se desarrolla en el Londres industrial de 1873 y sigue a Ruperí, un joven marcado por una infancia de violencia doméstica y abandono emocional. Su padre, obrero afectado por el alcoholismo, se vuelve distante y temeroso, mientras que su madre, profundamente religiosa y vinculada a una institución psiquiátrica, lo iraña con frialdad clínica en lugar de afecto.



Desde temprana edad, Ruperí comienza a presentar síntomas que hoy se identificarían como esquizofrenia: episodios de desconexión de la realidad, alucinaciones auditivas y distorsiones perceptivas que se intensifican en momentos de estrés. Sin embargo, en el contexto del siglo XIX, estos síntomas no son comprendidos como un trastorno mental, sino

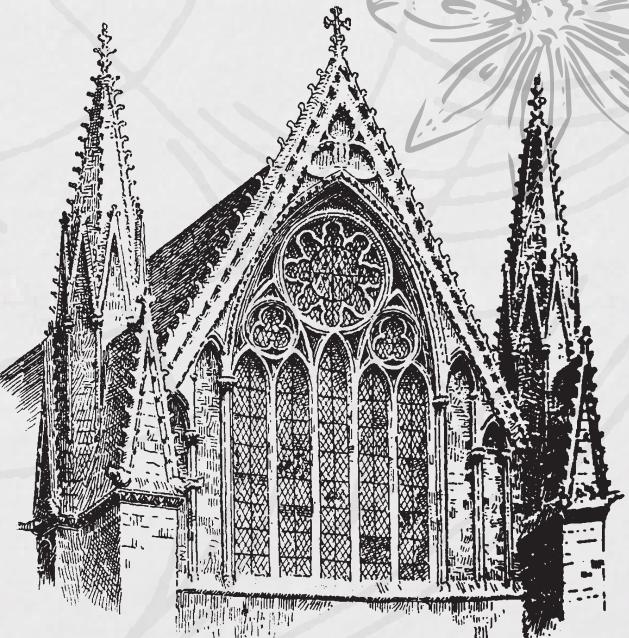
interpretados como señales de corrupción moral o posible posesión demoníaca.

Durante su adolescencia ocurren una serie de incidentes nocturnos ambiguos relacionados con personas de su entorno. Los recuerdos de Ruperí son fragmentados e imprecisos: discusiones confusas, momentos de tensión, imágenes aisladas de violencia. Nunca se presenta una confirmación clara de lo sucedido, pero la culpa y la incertidumbre lo acompañan.

Tras uno de esos eventos, su madre decide internarlo en una institución religiosa que combina prácticas psiquiátricas rudimentarias con rituales de purificación espiritual. Dentro del hospital, el aislamiento, los exorcismos y la sugerión colectiva agravan sus síntomas. Rupérez comienza a ver figuras que cree reconocer como las supuestas víctimas de su pasado. Esas presencias no lo atacan físicamente, lo observan, susurran y parecen representar su conflicto interno entre culpa, confusión y necesidad de afecto.

A pesar de todo, Rupérez no se percibe a sí mismo como un monstruo. Él se considera una persona normal que únicamente buscaba el amor y la aceptación de sus padres. El eje central de la historia no es confirmar si es culpable o inocente, sino explorar la fragilidad de la percepción, el impacto del trauma y la influencia de una sociedad que confundía enfermedad mental con pecado.

La narrativa mantiene una ambigüedad constante, permitiendo que el jugador cuestione qué es real, qué es producto de la mente fragmentada de Rupérez y qué podría ser consecuencia del fanatismo institucional que intenúa "salvarlo".



Especificaciones

Estilo visual: 2.5D

Plataforma: PC

Arte: PixelArt

Género: Terror Psicológico

Motor: Godot