

Proyecto 6: Arte 2D y Desarrollo Web Responsive

TERRANA

Realizado por: Jesús Luis Chaves Galvín

Índice

Temática del videojuego	3
Elementos clave del terror psicológico en el juego	3
Relación entre la historia y la mecánica de terror	3
Inspiraciones	4
¿De qué va a tratar el juego?	4
Historia	4
Personajes	4
Protagonista	5
Terrana	5
Escenario	5
Uso de Licencias	6

Temática del videojuego

La temática del videojuego es de terror psicológico. El terror psicológico es un subgénero que se enfoca en generar miedo a través de la incertidumbre, la sugestión y la distorsión de la realidad. A diferencia del terror convencional basado en sustos repentinos, el terror psicológico juega con la mente del jugador, haciéndolo dudar de lo que es real y lo que es una ilusión.

Terrana se basa en esta premisa, utilizando elementos como la percepción alterada, la ambientación opresiva y la narrativa fragmentada para sumergir al jugador en una historia perturbadora. La combinación con mecánicas de supervivencia refuerza la sensación de vulnerabilidad, obligando al jugador a tomar decisiones estratégicas para escapar con vida.

Elementos clave del terror psicológico en el juego

Ambientación y soledad

- El jugador estará solo en la cabaña, pero sentirá constantemente que es observado.
- La casa cambiará de forma, haciendo que los espacios no sean confiables.
- Se empleará una atmósfera de claustrofobia y aislamiento total.

Distorsión de la realidad

- Objetos que desaparecen o cambian de posición sin previo aviso.
- Voces susurrantes, sonidos lejanos y golpes en las paredes.
- Reflejos que no coinciden con la realidad.
- Apariciones repentinas en la periferia de la visión del jugador.

Miedo a lo desconocido

- Terrana no sigue un patrón fijo: aparece en momentos inesperados y su presencia se anuncia con fallos en la imagen y el sonido.
- La historia se descubre de forma fragmentada, dejando al jugador con preguntas inquietantes.
- No hay enemigos constantes, pero el peligro es omnipresente, generando tensión continua.

Relación entre la historia y la mecánica de terror

El diseño de Terrana está pensado para que el jugador no solo descubra la historia de la cabaña, sino que también la viva. La estructura narrativa está integrada en la exploración, los acertijos y las mecánicas de supervivencia.

- **El protagonista no tiene armas**, lo que refuerza la sensación de indefensión. Solo podrá esconderse o utilizar objetos en el entorno para distraer a Terrana.
- **Los acertijos están conectados con la historia**, requiriendo que el jugador lea notas, inspeccione objetos y reconstruya eventos pasados para progresar.
- **El entorno cambia según la cordura del protagonista**, alterando la percepción del jugador a medida que el miedo se intensifica.

Inspiraciones

- **Silent Hill** (horror psicológico y simbolismo en el entorno).
- **Resident Evil** (atmósfera opresiva y exploración en una casa aterradora).
- **Amnesia: The Dark Descent** (indefensión y mecánicas de cordura).

¿De qué va a tratar el juego?

Terrana es un videojuego de terror psicológico y supervivencia en primera persona. El jugador asume el rol de un investigador que, tras seguir una señal de auxilio, termina atrapado en una cabaña maldita en medio de un bosque. Dentro de la casa, descubrirá que está siendo acechado por una entidad mecánica llamada Terrana, un ser con un monitor antiguo por cabeza que proyecta las almas de sus víctimas.

El objetivo del juego es explorar la cabaña, resolver acertijos, descubrir la historia del lugar y encontrar una forma de escapar antes de perder la cordura o ser atrapado. Sin embargo, la casa no es lo que parece: cambia con el tiempo, juega con la percepción del jugador y esconde horrores más allá de la comprensión humana.

Las decisiones que tome el jugador influirán en el desenlace, determinando si logra escapar, queda atrapado para siempre o descubre la verdad oculta detrás de Terrana.

Historia

Hace muchos años, en un pueblo remoto, existió un científico obsesionado con la inmortalidad. Creó una máquina capaz de atrapar almas en un bucle eterno de sufrimiento, encerrándolas en un ente mecánico que llamó Terrana. Pero su experimento salió mal: el dispositivo se volvió incontrolable, la cabaña fue sellada y el pueblo desapareció del mapa, cubierto por la nieve y el olvido.

Años después, el protagonista, un investigador paranormal, capta una extraña señal en su radio de onda corta: una voz distorsionada pidiendo ayuda, proveniente de la ubicación exacta de la cabaña. Decidido a resolver el misterio, se adentra en el bosque hasta encontrar la casa iluminada por su inquietante luz roja.

Desde el momento en que cruza la puerta, se da cuenta de que algo está terriblemente mal. Las habitaciones parecen cambiar de forma, los relojes nunca marcan la misma hora, y los reflejos en los espejos muestran figuras que no deberían estar allí. Peor aún, Terrana ha despertado.

Ahora, el investigador debe encontrar la manera de escapar mientras descubre la verdad sobre Terrana y las almas atrapadas dentro de la cabaña. Pero el tiempo corre, y cuanto más permanezca allí, más difícil será distinguir la realidad de la locura.

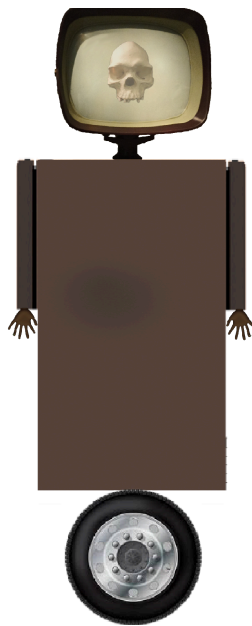
Personajes

Protagonista

- Un investigador paranormal sin nombre, cuya misión es descubrir la verdad detrás de la señal de auxilio.
- A medida que avanza el juego, su cordura se verá afectada, causando alucinaciones y eventos sobrenaturales.

Terrana

- La entidad mecánica que habita la cabaña. Su cuerpo es rígido y desproporcionado, con brazos humanoides y un gran monitor en la cabeza que muestra imágenes perturbadoras.
- Se mueve lentamente, pero es implacable cuando detecta al jugador.
- Su presencia causa interferencias en la visión y el sonido del juego.



Escenario

Una cabaña solitaria en medio de un bosque eterno, iluminada por un inquietante resplandor rojo. A simple vista, parece abandonada, pero su interior revela lo contrario: habitaciones que cambian de lugar, sombras que se mueven solas y un televisor antiguo que proyecta imágenes perturbadoras.



Uso de Licencias

Fuente	Donde se usa	Tipo de Licencia	Software edición
https://images.app.goo.gl/Y44hKfFWtS6N5QR9A	Personaje	Creative commons Attribution-ShareAlike 4.0 International	Photoshop
https://images.app.goo.gl/GdTvsb2JfNsjTP3AA	Personaje	Creative commons Attribution 3.0 Unported (CC BY 3.0)	Photoshop
https://images.app.goo.gl/fRBtoxR7upNBzGJt8	Personaje	Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International	Photoshop
https://images.app.goo.gl/CxqpHGzGec5nXkLu9	Personaje	Creative Commons Public Domain List	Photoshop
https://images.app.goo.gl/QTSToTx3ApVney528	Personaje	Creative Commons Attribution 4.0 International	Photoshop

https://images.app.goo.gl/fM5csmkC13MwUiHaA	Escenario para el juego y imagen para trailer	Creative Commons Public Domain	Photoshop
https://soundcloud.com/nuria-casas-168472111/terror	Sonido para trailer	Creative Commons	CapCut
https://sound-effects.bbcrowind.co.uk/search?q=NHU05103083	Sonido para trailer	Creative Commons	CapCut
https://images.app.goo.gl/UWR112bxY75rgwVz7	Imagen para trailer	Creative Commons Attribution-NoDerivs 2.0 Generic	CapCut
https://images.app.goo.gl/wiCcdwmM7swTBiNS9	Imagen para trailer	Creative Commons Attribution 2.0 Generic	CapCut
https://images.app.goo.gl/x67b8e5nz3nP1nn68	Imagen para trailer	Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.0 Generic	CapCut