

Propuestas de Videojuego

Mau M.R

Tema: Terror

***Pequeña Nota:** Yo me imagino a todos los protagonistas de estos juegos (o sea, el personaje como el que juegas) como mudos, dependiendo de ya sean pistas contextuales o otro personaje para hablar y dar el contexto. Obvio esto no está puesto en piedra y lo podemos ir viendo conforme avancemos y veamos con qué idea nos quedamos :D*

¿Qué?	¿Cómo?	¿Cuándo?	¿Dónde?	¿Por qué?
<p>Un juego de terror psicológico en el que un grupo minero espacial, sin saberlo, sube a su nave un parásito alienígena que, hasta entonces, había vivido sin estímulos.</p> <p>Poco a poco, este alienígena empieza a consumir biomasa, conectándose con los sistemas de la nave y, eventualmente, los cuerpos de la tripulación que va “consumiendo”, generando una conciencia propia.</p>	<p>Desde la perspectiva de un tripulante (chance el ingeniero de la nave) que despierta de sueño criogénico, con la mayoría de la tripulación ya habiendo sido consumida por el parásito. La misión/objetivo de este ingeniero sería descubrir qué está pasando, y luego retomar el control de la nave para evitar que el parásito regrese a la tierra (incluso podría incluir múltiples finales, donde, dependiendo de tus decisiones, logras o no logras evitar</p>	<p>En un futuro distante, en un contexto mecánico-industrial. Digamos 2127, para poner un año. El juego se contaría “en tiempo real” (Lo cual quiere decir, no estás jugando una grabación o el testimonio de lo sucedido; no, lo estás jugando conforme pasa en el tiempo narrado).</p>	<p>En la nave de trabajo pesado “Cogitare” (latin de “Pensar”). La nave está atrapada en estado de emergencia, sin comunicaciones, esperando la autorización apropiada para iniciar el piloto automático con destino a la tierra.</p>	<p>Explorar lo que es “ser”, lo que nos hace seres humanos, inteligentes, a través del “nacimiento” de la conciencia de este parásito espacial. Este mismo parásito que devoró y violó a la tripulación, aprendiendo a amar, a sentir, a apreciar, a creer, a ser más que solo un ente sin verdadero estímulo. La introducción a la vida, y a qué hacer con ella.</p>

	esto). Gran enfoque en el terror corporal.			
--	--	--	--	--

¿Qué?	¿Cómo?	¿Cuándo?	¿Dónde?	¿Por qué?
Un juego de terror-comedia, donde juegas como un estilo “exorcista” que entra a las mentes de sus clientes y los libera del demonio (o demonios) que habitan en ella. Podemos explorar con distintos diseños dentro de estas psicologías, como criaturas, personas, espíritus, monstruos, etc.	Como un juego multinivel, donde cada “nivel” sucede dentro de la cabeza de cada uno de los clientes (a la Psychonauts). Algunos niveles serían menos serios/de chiste (como, uno en donde una persona solo está muy triste porque quiere un helado, o algo por el estilo). Pero habrían unos cuantos que son, o se tornan, serios. Como, ¿qué pasa si está triste por el helado ya que eso le recuerda al día en el que su hermano fue asesinado, y en su cabeza habita la manifestación maligna del asesino, que te caza por el ambiente cada vez más	Me lo imagino en una época contemporánea, si no es que un poco fantasioso (no haría falta detallar una fecha específica, al menos no en el juego). No sé si los niveles podría ser literalmente el momento en el que nuestro personaje exorciza a sus clientes, o si está estudiando/viendo o los registros de sus trabajos anteriores (¿chance intentando descubrir un peligro “mayor”? Como un estilo de amenaza general, o terror principal que se vuelve protagonista para el juego)	En un mundo contemporáneo-fantasioso. El “lobby” del juego, o el menú, podría ser la oficina de esta persona exorcista, mientras que cada nivel empieza dentro de la mente de los clientes, con diferentes ambientaciones dependiendo de lo que esté atormentando a esta persona.	Para crear un juego con introspección, temas variables y, sobre todo, una historia dinámica que contar. Algo que pueda tanto alivianar y divertir a la gente como también aterrorizarla, con un buen balance de diálogo/gameplay. También, esta yuxtaposición temática nos puede ayudar a hacer que los momentos de miedo den más miedo, y los cómicos alivianen incluso más (siempre y cuando sepamos medirlo y trabajemos estos temas con <u>intención</u>).

	retorcido de su subconsciente?			
--	--------------------------------	--	--	--

¿Qué?	¿Cómo?	¿Cuándo?	¿Dónde?	¿Por qué?
<p>Un juego de terror psicológico en el que juegas como una persona que quiere descifrar un asesinato a través de rastrear/cazar a los fantasmas de su víctima.</p> <p>Casi como un juego de terror inverso; tú eres quien persigue a los fantasmas, intentando hacer que hablen y te den su lado de la historia. Cada fantasma podría tener su propia personalidad y requerimientos para hablar, como un acertijo/puzzle, minijuego, etc,</p>	<p>A través de los ojos de una persona común y corriente que, de la nada, empezó a ver espíritus, todos vinculados al mismo asesino.</p>	<p>Yo me lo imagino en la época actual pero, dependiendo de lo que hablemos y la tonalidad que le vayamos dando, podríamos jugar con esto para darle más obtención narrativa.</p>	<p>En varios lugares, la gran mayoría siendo el lugar en el que el fantasma fue asesinado, con algunos otros intermedios que sean relevantes a la historia/el gameplay.</p>	<p>Se me hace algo que podemos explorar de manera interesante, tanto narrativamente como en términos de gameplay. De la misma manera, la situación en la que ponemos a nuestra persona protagonista es relacionable, ya que empieza sin tener todos estos “poderes” pero termina teniendo que lidiar con este misterio al recibirlos de la nada.</p>