

## **Idea de Video Juego**

### **Integrantes:**

**Diego Daniel Yañez Zacarias  
Edna Dayami Ruiz Becerril  
Luis Alejandro Zacarias Gonzalez  
Marcos Enrique Pacheco Cedeño  
Bikembe Mutombo Cortes Sandoval**

**Materia:**

**integradora**

**Maestra:**

**Maria Elena Benitez Ramirez**



**Universidad Tecnológica de Morelia**

En muchas propuestas que se hicieron para el videojuego se llegó a la conclusión de escoger este tema ya que para nuestro equipo para ser desarrollado por nosotros

En una ciudad decadente llamada V magma, después de un evento catastrófico (un experimento fallido) , cuatro integrantes desconocidos se ven atrapados en ese accidente. La ciudad está llena de gente que perdió la cordura y un misterio oscuro que une a los protagonistas para poder escapar o salvar la situación apoco no.

Cada personaje tiene una motivación diferente, y sus decisiones no solo afectan su destino, sino la percepción de la historia y de los demás personajes.

## Los 4 personajes

### 1. kenig galindo – El prota

- Motivación: descubrir qué pasó con su raza.
- Estilo: acción/investigación.

### 2. juan cena – El luchador

- Motivación: encontrar los secretos que desataron la desgracia.
- Estilo: Fuerza/decisiones rápidas.

### 3. Siggy – El prisionero fugado

- Motivación: escapar de la ciudad, pero sus crímenes del pasado lo persiguen.
- Estilo: supervivencia/agresividad.

### 4. Mox – El simpson

- Motivación: salvar a tantos sobrevivientes como pueda, aunque a costa de su propia salud mental.
- Estilo: tanque/sacrificio.

## Sistema de finales

Cada personaje puede tener entre 2 y 3 finales, dependiendo de las decisiones clave:

- Moral (si ayudas o destruyes o matas).
- Confianza (si te alías con otros o traicionas o matas).
- Supervivencia (si arriesgas tu vida o te salvas a ti mismo o te matas).

## Ejemplo de finales por personaje:

### Kenig Galindo (el prota):

- *Final bueno*: encuentra a su raza y escapan juntos de la ciudad.
- *Final malo*: descubre que su raza es parte del “experimento” y debe decidir matarla o unirse.
- *Final neutral*: se queda atrapado en la ciudad, convertido en el prota.

### Juan cena(El luchador):

- *Final bueno*: logra filtrar la verdad al mundo, sacrificando su vida en el proceso.
- *Final malo*: vende la información a una corporación a cambio de poder, convirtiéndose en HELL.
- *Final neutral*: destruye toda la información, dejando el mundo en la ignorancia pero salvándose.

### Siggy (el prisionero):

- *Final bueno*: se sacrifica para que los demás escapen, redimiendo su pasado.
- *Final malo*: se convierte en líder de la catástrofe y reina en el caos.
- *Final neutral*: escapa solo, pero queda atormentado por su culpa.

## **Mox (El simpson):**

- *Final bueno:* encuentra una cura y salva a los inocentes.
- *Final malo:* en su obsesión por salvar, termina convirtiéndose (en una de las criaturas o se enferma del virus dependiendo de la catástrofe).
- *Final neutral:* abandona todo y sobrevive junto con Sun, pero pierde la fe en la humanidad.

## **Extra insano**

- Las historias de los 4 personajes están interconectadas, es decir, lo que uno hace puede afectar a los otros personajes.
- Si el jugador desbloquea todos los finales buenos, aparece un final secreto conjunto: los 4 sobreviven y revelan la verdad detrás de la ciudad.
- Estilo visual: oscuro, cyberpunk/post-apocalíptico aca bien silencio hill o resident evil.

## **Árboles de decisiones interconectados.**

### **Kenig Galindo – El prota**

**Meta:** encontrar a su raza.

#### **1. Decisión 1: Rescatar a un sobreviviente o seguir solo.**

- Ayuda → Ese sobreviviente es contactado luego por **Mox** (afecta sus finales).
- Ignora → Mox no tendrá ayuda extra, más muertes en su ruta.

#### **2. Decisión 2: Confiar en Juan Cena o dudar de ella.**

- Confía → Juan Cena obtiene acceso a un servidor militar.
- Desconfía → Kenig Galindo destruye los archivos de Juan Cena. (Juan Cena pierde un final “bueno”).

### 3. **Decisión 3: Encontrar a su raza.**

- Opción A: Escapar con la raza → Final bueno.
- Opción B: Descubre que es parte de la chapisa.
  - Matarla como al pantera → Final neutral.
  - Unirse a la unión soviética → Un mal final.

## **Juan Cena – El Luchador**

**Meta:** obtener la verdad.

1. **Decisión 1: Compartir información con Siggy o usarlo como peón.**
  - Comparte → Siggy obtiene pistas de escape.
  - Manipula → Siggy se enfurece, puede traicionarte más adelante.
2. **Decisión 2: Cooperar con Kenig Galindo o robarle la información.**
  - Coopera → desbloquea final bueno de Kenig Galindo.
  - Roba → Kenig Galindo no podrá salvar a su raza (afecta su final).
3. **Decisión 3: Qué hacer con la información final.**
  - Filtrar al mundo → Final bueno (se sacrifica).
  - Venderla a corporación → Final malo.
  - Destruirla → Final neutral.

## **Siggy – El prisionero**

**Meta:** escapar y redimirse.

**1. Decisión 1: Ayudar a Mox a defender un grupo de sobrevivientes o huir.**

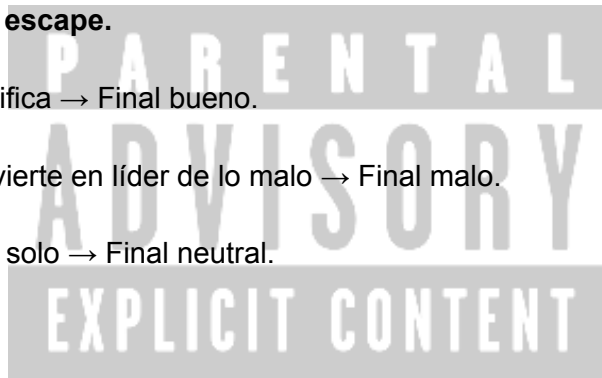
- Ayuda → Mox obtiene refuerzos (afecta su final bueno).
- Huye → Mox se queda sola, mayor probabilidad de final malo.

**2. Decisión 2: Relación con Juan Cena.**

- Si Juan Cena lo trató como aliado → Siggy puede sacrificarse por ella.
- Si Juan Cena lo manipula → puede matarlo o dejarlo morir (bloquea su final bueno).

**3. Decisión 3: El escape.**

- Se sacrifica → Final bueno.
- Se convierte en líder de lo malo → Final malo.
- Escapa solo → Final neutral.



## **Mox – El Simpson**

**Meta:** salvar vidas.

**1. Decisión 1: Tratar de curar con métodos experimentales o solo atender heridas.**

- Experimenta → Riesgo de terminar transformado.
- Cura normal → menos riesgos, pero menos sobrevivientes.

**2. Decisión 2: Aliarse con Kenig Galindo o desconfiar de él.**

- Si Kenig Galindo rescató sobrevivientes antes → Mox puede confiar en él (camino bueno).
- Si no → se siente solo y desespera (camino malo).

### 3. Decisión 3: Final.

- Encuentra la cura parcial y deja a Sun → Final bueno.
- Se obsesiona y muta → Final malo.
- Sobrevive solo con la Sun → Final neutral.

### Conexiones clave entre personajes

- **Kenig Galindo** → **Mox**: Si rescata o no sobrevivientes, afecta la fuerza de Mox.
- **Kenig Galindo** → **Juan Cena**: Si confía en ella, desbloquea finales buenos para ambos.
- **Juan Cena** → **Siggy**: Si lo manipula, Siggy puede matar a Juan Cena o arruinar su final.
- **Siggy** → **Mox**: Si lo ayuda, Mox puede salvar gente y tener cura; si no, cae en depresión.
- **Mox** → **Todos**: Sus decisiones sobre la cura determinan si hay esperanza para el grupo entero o no.

El juego se puede hacer en 2d o 3d es mas hasta en 4d para más comodidad, la jugabilidad sería controlar a los 4 y conforme las decisiones que tengan perjudiquen o aporten a la banda, en determinados tiempos se controla uno y en otro tiempo se controla otro el mapa sería algo grande y pues estaría en ciudad apocalíptica por el desastre del 911 o cualquier evento que pase o que elijamos apoco no esta hiena la idea.

## Nombre del juego.

- V Magma: Infierno Urbano.

## Ideas para la visualización del juego.

Para tener un buen diseño ya claro nos podemos basar de los grandes juegos de la época 2d que salían para game boy o nintendo en donde podremos basarnos de títulos de pokemon o zelda para poder tener una ciudad y unos personajes bien diseñados apoco no.



una de las ideas es que se pudiera ver así ya que al momento de crear edificios, árboles o cualquier otro obstáculo podríamos ahorrar recursos y tiempo ya que solo diseñaremos la parte de enfrente para que el jugador lo pueda ver bien .





para los temas de niebla y destrucción nos podría ahorrar tiempo y el resultado es muy bueno.



en temas para ciudades sería igual y me gustaría que fuera el diseño de esa manera.

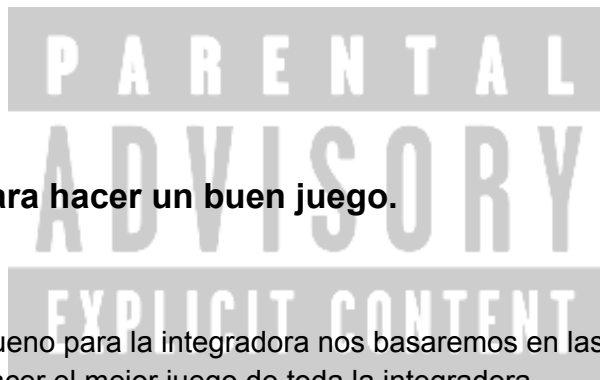
ya teniendo la idea de la movilidad y el diseño que buscamos hacer es hora de primero tener el mapa donde pasará toda la historia y todos los sucesos de los personajes.



## Estilo de combate para el juego.



así quedaría el estilo de combate por medio de disparo que también sería de una manera muy buena si o no.



## Características para hacer un buen juego.

Para crear un juego bueno para la integradora nos basaremos en las siguientes características para hacer el mejor juego de toda la integradora.

### 1. Jugabilidad sólida (Gameplay)

- Mecánicas claras, fáciles de aprender pero difíciles de dominar.
- Retos equilibrados: ni muy fáciles (aburre) ni imposibles (frustra).
- Rejugabilidad: que te den ganas de volver a jugar por diferentes finales, rutas o estilos.

### 2. Historia envolvente (Narrativa)

- Un mundo con trasfondo bien construido.
- Personajes con motivaciones y evolución real.
- Decisiones que tengan consecuencias y cambian la experiencia.
- Misterios, giros de trama.

### 3. Mundo y ambientación

- Escenarios coherentes con la historia (ciudad decadente, bosque, espacio, etc.).
- Exploración que premie al jugador con secretos, lore, armas o mejoras.
- Un ambiente que transmita la emoción central: miedo, adrenalina, aventura.

### 4. Audio y atmósfera

- Música adecuada (tensa, melancólica, épica según el momento).
- Sonidos ambientales que refuercen la inmersión (gritos, pasos, viento, susurros).
- Efectos de voz o diálogos que transmitan emociones.

### 5. Estilo visual

- No tiene que ser hiperrealista, pero sí coherente y atractivo.
- Identidad artística propia (puede ser oscuro así como los N, cartoon network haha, retro).
- Cinemáticas o transiciones que refuercen la historia.

### 6. Sistema de progreso

- Motivación para seguir: mejorar habilidades, conseguir equipo, descubrir más de la trama.
- Logros, retos secundarios o misiones alternas.
- Equilibrio entre esfuerzo y recompensa.
- Easter eggs, detalles buenos para conseguir lore extra o armas

### 7. Interacción y decisiones

- Libertad para explorar y decidir.
- Finales múltiples o consecuencias que cambien la experiencia.
- Sentir que el jugador realmente influye en el mundo.