

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**



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.

- Cooperar → 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.

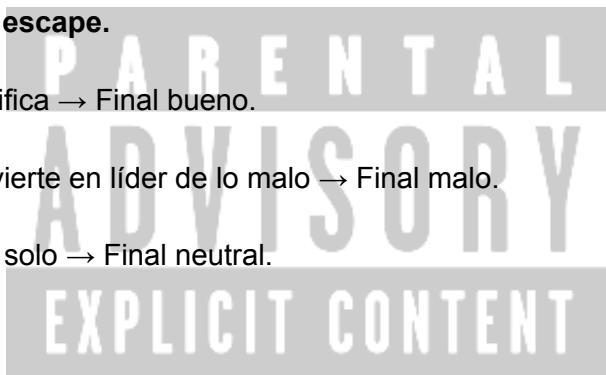
- Ayuda → Mox obtiene refuerzos (afecta su final bueno).
- Huye → Mox se queda sola, mayor probabilidad de final malo.

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.

ADVISORY
EXPLICIT CONTENT

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 refuerzen 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 refuerzen 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.