**Trabajo Final Integrador**

**2017**

**Bianchini Maximiliano**

**Videojuegos y Sociedad**

**1. Visión General**

**Nombre del juego**

**1.1. Género**

Es un videojuego de aventura, survival horror, acción y como subgénero el de TPS (Third Person Shooter).

**1.2. Descripción**

En este videojuego tomaremos el papel de un científico que sobrevivió a un apocalipsis que devastó la vida en la tierra, y nosotros deberemos realizar un viaje para ayudar a nuestros colegas a buscar el remedio para esta infección global. Pero el viaje hasta Washington DC no será nada fácil, puesto que todos los infectados son agresivos y buscarán matarnos.

**1.3. Características principales**

Este es un videojuego entretenido en donde deberás utilizas todas tus habilidades de supervivencia para lograr llegar a Washington. Gracias a su modo cooperativo podrás disfrutar con amigos esta gran experiencia de juego.

**1.3.1 Característica Principal 1**

Modo cooperativo: ten la posibilidad de acompañar a nuestro protagonista con unos compañeros de viaje, con hasta 2 jugadores por consola.

**1.3.2 Característica Principal 2**

Progresión de los personajes: a medida que avances en el juego obtendrás puntos que ayudaran a que tu personaje tenga más y mejores habilidades.

**1.3.3 Característica Principal 3**

Reflexión final: en el trasfondo el videojuego quiere dejar un mensaje sobre la contaminación que la sociedad le produce al planeta en el que vivimos.

**1.4. Background**

Para la creación de este videojuego obtuve la inspiración de peliculas, series y de un par de videojuegos. Decidí realizar un juego de este tipo ya que me en lo personal me resultan muy entretenidos y generalmente a gran número de gamers le llama la atención juegos de este tipo. La serie televisiva “[The Walking Dead](http://sophisticatedignorance.net/wp-content/uploads/2013/12/image.jpg)” me dio la temática, ambientación de mí juego y junto a la película “[The Happening](http://www.chrisstuckmann.com/wp-content/uploads/2014/01/the-happening.jpg)” me ayudaron a realizar la historia. De esta última además rescato el mensaje que nos deja sobre el daño que le estamos haciendo a nuestro planeta.

El estilo artístico, los gráficos quisiera que fueran al estilo de “[Life is Strange](https://i.blogs.es/32e78b/lifeisstrange00/450_1000.jpg)”. Y por último, los aspectos relacionados con la jugabilidad los obtuve del videojuego llamado “[How To Survive](http://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/250400/header.jpg?t=1476195342)”. Me gusta que en las misiones uno vaya recolectando elementos que puede utilizar para obtener comida, materiales para la creación de objetos que ayudará a la supervivencia del personaje.

**1.5. Audiencia y Tecnologías soportadas**

Cualquier persona con ciertos conocimientos sobre videojuegos es capaz de jugarlo. Sin embargo, considero que el videojuego está diseñado para un público más adulto por el tipo de contenido violento y sangriento que muestra. Por este motivo la clasificación por edades del videojuego es +18.

Este saldrá para las consolas de Sony, PS3 y PS4, además de la Xbox 360 y Xbox One y por último en la PC. El videojuego no soporta elementos de realidad virtual, ni los move’s de Sony u otros. Se podrá jugar con los controles correspondientes a cada consola (joysticks) y en pc se jugará con teclado y/o joystick.

**1.6. Historia**

La historia del videojuego comienza con una cinemática en una ciudad de USA donde las personas de un momento a otro comienzan a sentirse confundida, mareada como si no tuvieran control de su cuerpo, luego pierden el habla y los conocimientos. Hasta que se terminan desmayando. Luego de un tiempo las personas vuelven en sí, pero ahora han perdido control total de sus cuerpos, son zombies. Después vemos a nuestro personaje, el cual se encuentra en un hospital, pero este está solo no parece haber nadie allí por que decide salir a investigar lo que está sucediendo. A lo lejos se ve que hay unas personas, pero a medida que se acerca algo parece andar mal, son zombies y estos lo comienzan a perseguir. Rápidamente busca un refugio y allí hay personas con las que conversa y les pregunta que esta sucediendo. Ellos le cuentan lo que estaba pasando. Nuestro personaje principal es un científico, que sabe que el gobierno tiene un plan para sucesos como estos y para ello habia que ir a Washington. A un refugio que cuenta con instalaciones preparadas para catástrofes. Allí es donde comienza nuestro viaje…

Una vez llegado el final del juego cuando estemos en el refugio, comenzara una cinemática, donde los colegas científicos que llevan mucho tiempo investigando que es lo que sucedió, nos explican que lo que ocasionó esto fueron las plantas que comenzaron a largar un toxico que alteraba las neuronas de la gente generando que estas pierdan el sentido y control de su cuerpo al punto que se terminan desmayando. Mientras están desmayados esta toxina contamina sus células convirtiéndolos zombies. Se cree que esto sucede por la contaminación que le estamos causando al planeta y que las plantas han evolucionado para sobrevivir por lo que tuvieron que destruir aquello que les estaba causando daño.

Luego de unos meses ayudando a nuestros colegas a conseguir una cura, comienza a sonar una alarma y se oyen explosiones, los zombies entraron a las instalaciones…

Tobe Continued…

**1.7. Arte**

Tendrá un diseño de videojuego en tercera persona, 2D con una vista aérea como el “How To Survive”, pero con un arte y gráficos al estilo de la aventura gráfica “Life is Strange”. La ambientación se basa en ciudades abandonadas y destruidas con una tonalidad grisácea, oscura, para dar una sensación de soledad y tristeza. Además, de las ciudades también hay largas carreteras con campos en los costados donde habrá animales salvajes y una gran cantidad de zombies.

**1.8. Música**

El videojuego contará con música instrumental de fondo, al estilo de canciones como la del videojuego “[How To Survive](https://www.youtube.com/watch?v=kqU7YQ1m4HY)” generando un ambiente de tensión y suspenso. Pero, en los momentos de tranquilidad, la música será acorde a las emociones que transmita cada gameplay y/o cinemática y en esos casos pondría música como “[Main Theme](https://www.youtube.com/watch?v=Y97u-U0nvJM)” del exitoso compositor argentino Gustavo Santaolalla. Además, cuenta con sonidos extras que ayudan a la ambientación, como los efectos de sonidos respectivos a las acciones que el usuario realice, como la de golpear, correr, entre otras.

**1.9. Estética**

Se busca un videojuego de **fantasía** al ubicarnos en un ambiente post apocalíptico, donde la humanidad está destruida y devastada, donde las personas hacen lo que pueden para sobrevivir. Además, se quiere generar emociones, una estética de **sensación,** en donde el jugador escuche historias de cada uno de los personajes para sentirlos más cercanos. Por ultimo también se quiere lograr una estética **social**, ya que se puede jugar en modo cooperativo. Y una estética de **pasatiempo**, donde el jugador puede recorrer los mapas investigando y buscando objetos para nuestros campamentos.

**2. Reflexión**

La idea surge gracias a una conversación con amigos en la que estábamos hablando sobre videojuegos, describiendo las características que creíamos eran correctas y cuáles no, lo que nos llevó a idear un tipo de juego. Entonces de esa charla e intercambio de opiniones fui armando el videojuego, tomando en cuenta aquellos aspectos hablados anteriormente. Uno de los temas que se presentó fue el tipo de público al cual estaba dirigido este juego, para evitar que ocurran problemas con el tipo de contenido que se puede tratar dentro del mismo. Por ese motivo decidí que el juego debe ser para mayores de 18, ya que tiene violencia y un lenguaje no apto para menores.

Para crear la temática, jugabilidad y el estilo artístico obtuve ideas de algún que otro juego, entre ellos están “How To Survive” y “Life Is Strange”, si bien son juego muy pero muy distintos, tanto en temática, como en jugabilidad y género, rescato cosas de ellos para la creación del mío. Del primero pude rescatar la temática, la ambientación, esa sensación de que estas en peligro constante, la idea de poder crear refugios para establecernos en ciertos puntos de la historia. De Life Is Strange me gusta el arte que tiene, el trazado y dibujado, es un estilo artístico agradable el cual nos permite destacar los rasgos de los personajes mostrados en las cinemáticas y así junto con la historia que cada uno lleva consigo lograr darle más emociones.

Este videojuego está diseñado para todo tipo de jugadores, desde aquellos gamers hardcore que le gusta tener muchísimas horas de juego y completar el videojuego en todo su esplendor, hasta los jugadores casuales que buscan tener sesiones de juegos más cortas. El modo campaña les permite a los jugadores elegir qué modo de juego deciden llevar a cabo, uno más ágil en el cual se dedica a la acción únicamente o tener un juego más amplio donde explora los terrenos y realiza las misiones secundarias para completarlo al 100%. Considero que la falta de un multiplayer es una debilidad que mi juego presenta para los jugadores hardcore. Aunque una de las fortalezas que tiene el juego es que les permite a los usuarios a modificar la dificultad en medio del gameplay para que cada jugador se sienta más como a la hora de jugar.

Tanto la música como el arte son una parte fundamental de la experiencia de juego, por lo que deben acompañarlo para lograr una gran ambientación y considero que las elecciones que hice son capaces de generar una gran atmosfera. Gracias a estos aspectos los usuarios se ven inmersos en un ambiente de tensión en la que los jugadores estén en un constante nerviosismo por todo el peligro que hay acechándolos, logrando así el resultado buscado.

**Bibliografía**

* Gameplay y audiencias (Unidad 2 – Diseño de Videojuegos 1)
* Mecánicas, dinámicas y estéticas (Unidad 1 – Introducción al Diseño de Videojuegos).
* Género de Videojuegos (Unidad 2 – Introducción al Diseño de Videojuegos).
* La Dimensión ética de los videojuegos (Unidad 4 – Videojuegos y Sociedad).
* Perspectivas Comunicacionales (Unidad 2 – Videojuegos y Sociedad).