

## 1. Idea general de videojuego

### 1.1. Idea básica de videojuego

Un survival horror en que las acciones del jugador ajusten la tasa de aparición y agresividad de algunos enemigos

### 1.2. Referencias

El juego tendría inspiración en franquicias como Resident Evil y Silent Hill para la jugabilidad, para el concepto e historia usaría las mismas de jugabilidad además de otros juegos como the House of the Dead y Cry of Fear.



**Figura 1.** Captura de Resident Evil.

Obtenida de: <https://lutris.net/games/resident-evil-3-nemesis/>

### 1.3. Puntos diferenciadores o interesantes

Lo que haría al juego interesante sería la mecánica que evalúa las acciones del jugador, la tendencia a ignorar enemigos, o cómo huye de ellos o trata de acabarlos con los recursos de los que dispone.

## 2. Público Objetivo

### 2.1. Características del público

Las características del público objetivo en los que respecta edad sería adolescentes y jóvenes adultos, no tendría limitación con respecto al género del jugador

### 2.2. Habilidades requeridas

El jugador debe tener la capacidad de manejar sus recursos apropiadamente, al ser del género survival horror se le puede dar al jugador mecanismos de defensa pero pueden ser escasos o de uso limitado.

### 2.3. Perfil de jugador

Con respecto al nivel de habilidad y experiencia del jugador el juego no tendría ninguna limitación, se podría configurar ciertos niveles de dificultad para ajustarse a un público casual o para jugadores expertos o en búsqueda de un reto mayor al normal.

## 3. Plataforma

### 3.1. Plataformas objetivo

Por la mecánica de juego de manejo de las acciones, considero que las plataformas objetivos sería para consolas y PC.

### 3.2. Plataforma más adecuada

La plataforma más adecuada sería PC

### 3.3. Ventajas de la plataforma

Considero que permitiría verificar mejor las acciones, además que permite un nivel de interacción con el jugador más creativas, podría plantearse conseguir o modificar un archivo del juego para poder avanzar en la historia, rompiendo así la cuarta pared y haciendo sentir al jugador como un parte más importante en la trama.

## 4. Género

### 4.1. Géneros contemplados en la totalidad del juego

Los géneros serían principalmente Survival Horror y puzzle solving.



**Figura 2.** Ejemplo de puzzle de Silent Hill.

Obtenida de: <https://co.pinterest.com/pin/384424518166462669/>

## 4.2. Viabilidad en vista de tercera persona

El juego es totalmente viable para vista de tercera persona, sin embargo considero necesario jugar con vistas de cámara fija, que aunque puede resultar incómodo hace parte integral del estilo de juego.

# 5. Argumento

## 5.1. Historia del videojuego

John Rolfe, un adulto joven de 25 años, se encuentra en el bus camino a casa luego de un viaje, se encuentra reflexionando sobre su vida, algunas escenas aparecen como destellos, John retrocede, mira nuevamente a su alrededor y nota que ahora se encuentra solo en el bus, éste se descarría y la escena termina abruptamente. John aparece en un callejon sin nunguna razón aparente, despierta algo adolorido y confuso, recuerda lo último que pasó en el bus, no tiene idea donde se encuentra, procede a investigar en qué sitio se encuentra.



**Figura 3.** Final de Cry of fear, el jefe final es en realidad el mismo personaje principal, toda la aventura representaba una lucha psicológica interna.  
Obtenida de: <https://www.youtube.com/watch?v=FjI36dTZtJs>

## 5.2. Protagonistas

Los protagonistas de la historia serán los siguientes, en la sección de personajes se profundizará en ellos.

- Jhon Rolfe
- Johanna Ronberg
- Sheriff William Jameson

## 5.3. Concepto de la historia

Se plantearía un concepto ramificante en el que ciertas decisiones del jugador determinan el final que obtendrá. Esta lógica es bastante común en juegos como Silent Hill o Zero Escape donde las acciones y decisiones del jugador determinarán el final que se obtendrá.

# 6. Estilo visual



**Figura 4.** Final perro de Silent Hill 2.

Obtenida de: <https://sites.google.com/site/silentarchivessh/silent-hill-series/silent-hill-2/silent-hill-2-finales>

## 6.1. Marco espacial y temporal

El videojuego tendría lugar en una ciudad ficticia llamada Elysian Falls (nombre sujeto a cambios) sin embargo su concepción estaría basada en lugares reales y la historia se enmarcaría en la década de los años 90.

## 6.2. Tipo de estilo

El juego estaría caracterizado en un estilo realista principalmente, aunque en algunos puntos deberá cambiarse a surrealista para generar ambientes más tétricos conforme se realiza el avance de nivel.

## 6.3. Vista del mundo

El mundo sería propiamente 3D, es posible que la vista pueda cambiar de ser necesario en algunos puzzles.

# 7. Personajes

## 7.1. Roles de personaje

### 7.1.1. Personaje Principal

#### 7.1.1.1. John Rolfe

El personaje principal de la historia, sus padres son Lewis Rolfe y Susan Walker.

#### 7.1.2. Johanna Ronberg

Tiene el rol de Ayudante y Bien amado, es un viejo interés amoroso de John, por alguna razón desconocida se encuentra perdida en el mismo pueblo.

#### 7.1.3. William Jameson

Tiene rol de Ayudante, es el sheriff del pueblo, ayudará a John en el principio de la historia, se baraja la idea de usarlo como traidor o héroe falso.

## **7.2. Personalidades**

### **7.2.1. John Rolfe**

Es un joven bastante tranquilo para su edad, tiene vagos recuerdos de su adolescencia tiende a ayudar a los demás en lo que está dentro de sus capacidades su temperamento hipocrático sería flemático.

### **7.2.2. Johanna Ronberg**

Es una chica energética, extrovertida y optimista, su temperamento hipocrático sería el sanguíneo aunque a veces denota una depresión que suele reprimir.

### **7.2.3. William Jameson**

Se le asignaría inicialmente un temperamento colérico, sin embargo si se plantea la posibilidad de hacerlo traidor o héroe falso, se plantearía un cambio más afín a los temperamentos flemático o melancólico.

## **7.3. Características físicas**

### **7.3.1. John Rolfe**

Hombre joven de 25 años, contextura delgada, cabello negro no tan corto, ojos marrones, biotipo ectomorfo. Su vestuario sería una camisa azul rey junto con unos jeans negros, zapatos tenis

### **7.3.2. Johanna Ronberg**

Mujer joven de 23 años, contextura delgada, cabello largo rojo, ojos verdes. Su vestuario sería un vestido blanco junto con una chaqueta negra.

### **7.3.3. William Jameson**

Hombre de aproximadamente 53 años, contextura grande, relacionado físicamente con el biotipo endomorfo, ojos azules, con bigote y cabello rubio. Su vestuario sería principalmente el uniforme de sheriff junto con un sombrero.

## **8. Conclusión**

En este documento se muestra el desarrollo de game concept de un videojuego, se evidencia que es uno de los procesos más literarios y artísticos en el diseño ya que toma elementos de la pintura, la literatura y el cine para enmarcar el universo y los personajes que conformarán la historia principal.