



# **Tu “videojuego” favorito de serie B**

**Nicolas Cano, Daniel Delgado,**

**Aida Fernández, Adrián Márquez**



**MEDAC**  
Instituto Oficial de Formación Profesional



# Índice

<b>1. Introducción al proyecto</b>	<b>3</b>
<b>2. Implementación</b>	<b>4</b>
<b>3. El jugador</b>	<b>6</b>
<b>4. Personajes no jugadores</b>	<b>7</b>
<b>5. Guión</b>	<b>8</b>
<b>6. Casos de uso</b>	<b>17</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>21</b>



# Tu "videojuego" favorito de serie B

Tu "videojuego" favorito de serie B es una demo para el desarrollo de un videojuego enmarcado en la ambientación de los slasher de terror americanos, sobre todo de la década de los '90 y los 2000, que pretende seguir la estela de películas como "Proyecto de las brujas de Blair" o la saga "Silent Hill".

## 1. Introducción al proyecto

Se trata de un proyecto que pretende ofrecer al jugador una experiencia narrativa como la que ofrecen otros videojuegos como "Detroit Become Human", pero con un toque de humor. Lleno de clichés, pretende ofrecer al jugador una experiencia en primera persona de una película de terror de serie B. Consta de una alta rejugabilidad debido a la gran cantidad de toma de decisiones y posibles trágicos finales.

### Introducción a la ambientación

Para hacer realidad este proyecto, nos hemos inspirado en el género de videojuegos denominados como aventuras gráficas, en los cuales se le presentan al jugador una serie de personajes que han de tomar decisiones, y serán dichas elecciones las que determinarán el rumbo de la aventura. En lo referente a la pura ambientación, queremos dar un ambiente tétrico, pues la trama se desarrollará en un campamento de verano ubicado en un bosque.

### Contextualización del videojuego

En este proyecto se presenta el conflicto de un recién llegado grupo adolescentes a un campamento de verano en Connecticut.



## 2. Implementación

*"La complejidad es destructiva. Chupa la sangre de los desarrolladores, hace que los productos sean difíciles de planificar, construir y probar, introduce problemas de seguridad y provoca la frustración de usuarios finales y administradores" Ray Ozzie*

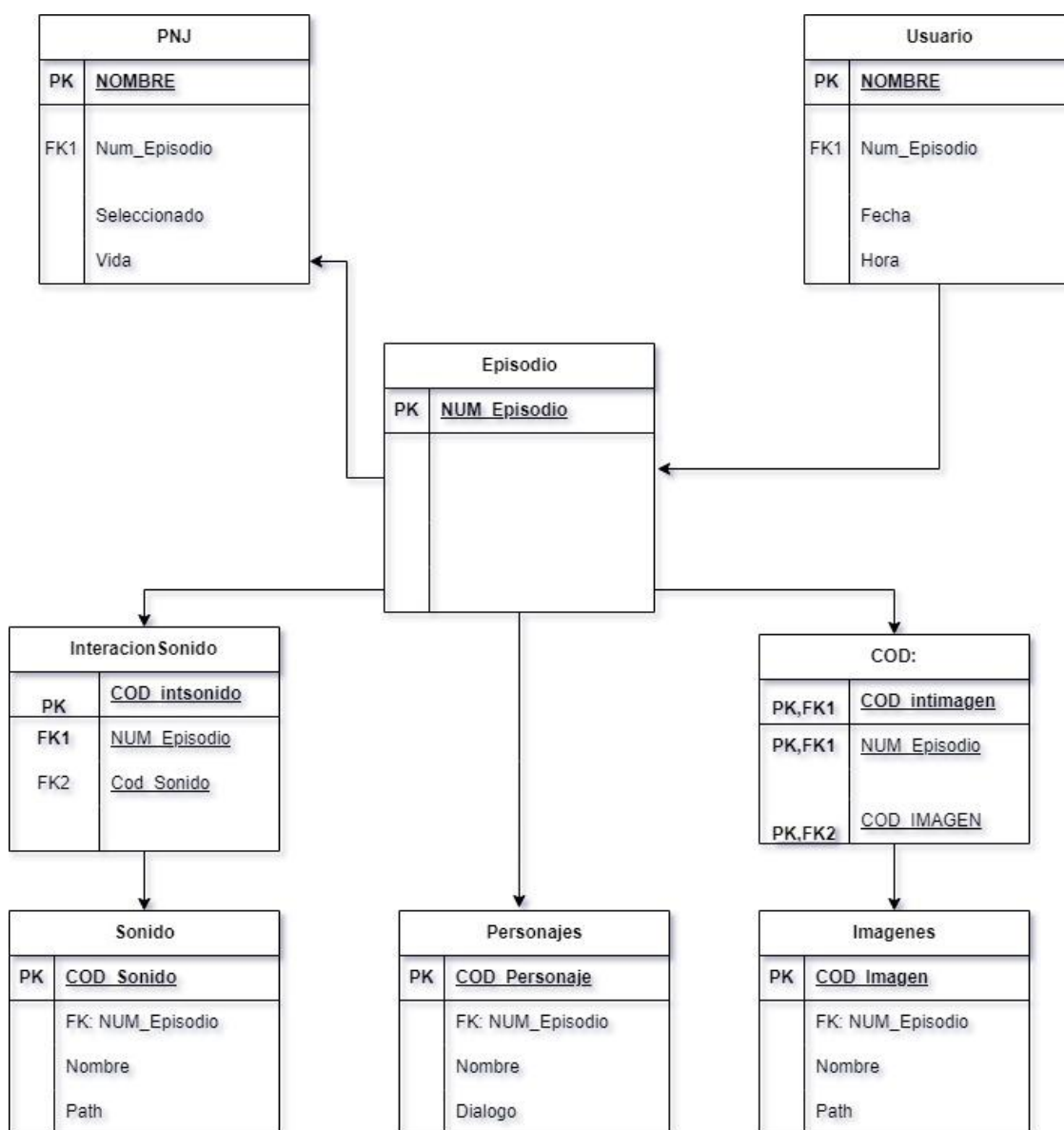
La implementación del proyecto se ha realizado en Java y Java FX con integración con MySQL, buscando la mayor sencillez dentro de la complejidad que alberga el propio proyecto y la complejidad que supone el trabajo con un equipo de personas tan diferentes.

### **Proyecto en Java:**

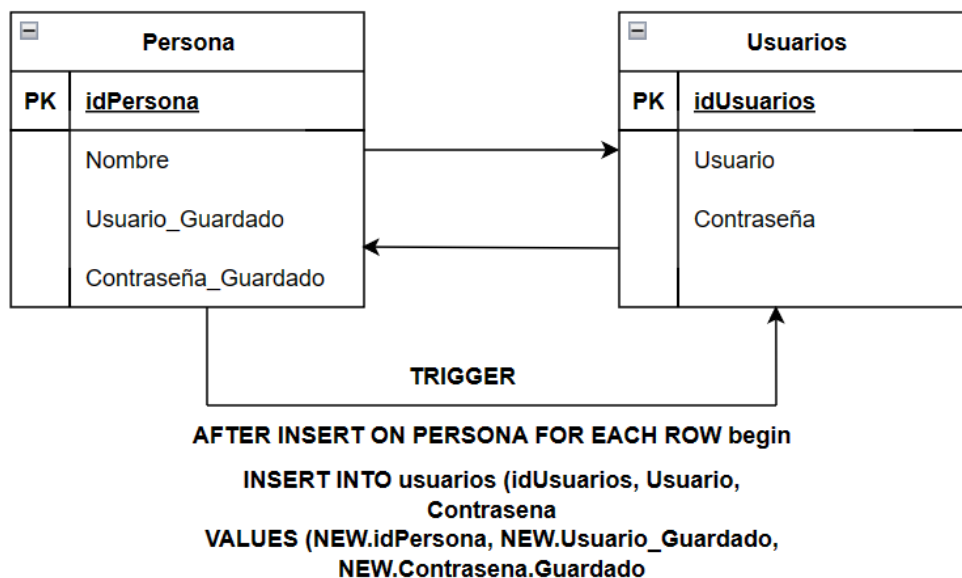
Empezamos el proyecto con las herramientas impartidas en clase, y vistas las limitaciones de las mismas, optamos por realizar el proyecto integrando Java FX. También en un primer momento diseñamos un diagrama de clases, que al final ha quedado descartado debido a las necesidades concretas del proyecto, que cada Stage necesita ser su propia clase, más el el Main de cd paquete, que integra estas clases diferentes.

### **Base de datos:**

En el proyecto inicial, se propone una base de datos que almacene las partidas guardadas, las imágenes generadas para cada escena y, por último las tablas de sonido, una tabla para los diálogos en la que se encuentran los diálogos grabados y las pistas genéricas de audio.



Dados los problemas de integración de audio y de sonido, se ha optado por hacer una integración con la base de datos más sencilla, integrando un login para los jugadores. Se ha concebido la Base de datos con un registro de usuario, en el que un usuario sólo puede tener una partida iniciada a la misma vez, de modo que no se rompa la dinámica de decisiones, y si quieres tomar una vía diferente, obligue al usuario a volver a empezar, fomentando la rejugabilidad.



### 3. El jugador

En este juego, el jugador encarna a un adolescente de New London, Connecticut que se encuentra de campamento de verano, The Otter Camp, cerca de Cornwall. Van a pasarle diferentes situaciones en las que necesitará tomar decisiones arriesgadas, investigar las escenas de los crímenes y, además, se van a presentar diferentes disyuntivas con los diferentes personajes, entre los que se encuentran sus compañeros de campamento.

De cara al futuro se pretende implementar un sistema de temeridad/cobardía, de forma que dependiendo de las diferentes decisiones que se vayan tomando, cada vez están más focalizadas y las respuestas vaya aumentando en cuando a lo adecuado y personalizado del personaje.

Del mismo modo se pretende crear un sistema de simpatía con respecto



## 4. Personajes no jugadores

- **Marlene "La rubia"**: Es una chica sencilla y agradable, aunque nunca ha sido la más inteligente de su clase. Viene de una familia acomodada, y siempre ha estado enamorada de Travis, cuando éste hace referencia a otras mujeres, en especial a Helen, ella prefiere retirarse. Ha heredado de sus padres la afición por la caza y tiene soltura con armas de fuego
- **John "El negro"**: Este personaje representa el elemento cohesionador del grupo, siempre amable y agradable, es el típico "graciosillo". Destaca dentro de su grupo de amigos, siendo él el de mayor capacidad empática e inteligencia emocional.
- **Travis "El deportista"**: Toda historia cuenta con un héroe, y ese es Travis, alguien común y corriente, no es excesivamente inteligente pero es amigo de sus amigos y es querido por todos por sus motivaciones y deseos de superación, además de ser el capitán del equipo de fútbol americano del instituto.
- **Helen "La sabelotodo"**: Este personaje representa una serie de virtudes éticas y morales, el saber racional y la prudencia, que puede confundirse con cobardía. Destaca dentro de su grupo de amigos, siendo ella la de mayor capacidad intelectual y la primera en presentir el peligro.
- **Chang "El friki"**: Su aspecto perturbador le delata como el típico hikikomori. Sus padres le han mandado al campamento para tratar de sacarlo de su mundo interior.
- **SR Watson, "El director"**: Es el guía en la historia y hace de nexo de unión entre el jugador y la trama



## 5. Guión

PRÓLOGO. Connecticut 1987. (Ver Anexo 1)

(IMG1: Fondo negro, suenan risas, voces, //ESPERA 5SEC//, IMG2: empieza a revelarse la imagen del campamento, un campamento generico norteamericano. //ESPERA 3SEC//, IMG3: Aparece el director/a del campamentos, una persona de mediana edad)

MONITOR@: Bienvenido al campamento "The Otter". Espero que estés preparado para dos semanas de diversión. Tus compañeros ya están ubicados en sus cabañas. La tuya es la cabaña número 7, puedes ir a acomodarte si quieres .

OPCIÓN 1.1: VER LA CABAÑA

(IMG4: Interior de la cabaña, con varias camas en litera, //ESPERA 3-4 SEC// IMG5: En el interior, un chico adolescente que mira al jugador y saluda)

John: Hey, pensé que ya no llegabas. ¿Qué tal el viaje?

- RESPUESTA PROTAGONISTA:

- Bien
- Mieh

John: He hablado con Marleene para hacer una fogata esta noche y contar historias. Nos vemos esta noche.

OPCIÓN 1.2: EXPLORAR EL CAMPAMENTO

(Imagen del campamento, risas y sonidos de gente jugando)

OPCIÓN 1.2.1: Mirar a la derecha (IMG6 Imagen general de las cabañas)

OPCION 1.2.1.1 IR (Manda a la opcion 1.1)

OPCIÓN 1.2.2: Mirar a la Izquierda (Imagen del bosque, creepy, aparece Marlene)





Marlene: "¡Hey! Se me ha hecho eterno no verte, y eso que sólo ha pasado un mes desde que nos dieron las vacaciones de verano. ¿cómo estas?"

- RESPUESTA PROTAGONISTA

- Bien, deseando que llegue la noche para descansar
- Cansado //Aumenta contador de Apatía

Marlene: "¿Descansar? Eso es para los viejos, esta noche hay hoguera y vamos a contar historias, hasta Helen se ha animado a venir"

Marlene: "Te veo esta noche entonces"

- RESPUESTA PROTAGONISTA

- Por supuesto
- No me gustan mucho las historias de miedo pero... // Aumenta contador de miedo
- Ufffff, pereza, pero me pasaré //Aumenta contador de Apatía

FIN DEL PRÓLOGO



EPISODIO 1 (Ver Anexo 2)

//IMAGEN DE HOGUERA; ANOCHECER CAMPO

(Media tarde en el campamento )

HISTORIAS //Switch Case con botones que te llevan a cada texto//

1) //IMAGEN DE JOHN FONDO DE HOGUERA

JOHN: Vale, pues os voy a contar mi historia: Había un anciano señor en una vieja casa no muy lejos de aquí. El reloj de cucú de aquel hombre marcó las 10:00 de la noche, mientras este apagaba las lámparas de aceite alrededor de su casa para ir a dormir, había sido un día muy pesado. Poco después de que el reloj diera las 10:00 de la noche, cuando ya había ido a dormir, se escuchó tocar la puerta.- TOC, TOC, TOC-

Algo extrañado, encendió la lámpara de la mesa de noche, y fue destinado a abrir la puerta. Y al abrirla, alcanzó a ver por el brillo que emanaba su lámpara, a una niña de no más de 7 años, totalmente quemada.

//IMAGEN DE MARLEENE

-MARLEENE: Que horror

//IMAGEN DE JOHN FONDO DE HOGUERA

JOHN: Voy a seguir: El viejo señor cerró la puerta de un golpe, cerró las ventanas y se acostó a dormir. Al día siguiente, exactamente a la misma hora sucedió lo mismo cuando ya se estaba acomodando para dormir.

Fue por eso que al día siguiente se lo comentó, a un amigo que vivía cerca de su casa, y este le recomendó ir a una señora espiritista que vivía a las afueras del pueblo.

Salió tempranito, cuando a lo lejos divisó el tarantín rojo donde hacía su trabajo aquella vieja bruja. Al entrar, a la señora le dió una fuerte corazonada cuando vio



entrar a Demetrio, pero no le hizo caso. -Bienvenido, que desea?- Preguntó Madame Lalou a Demetrio. Éste contó lo que le sucedía, y ésta comenzó a llorar. Le dijo que esa niña era su sobrina, que había muerto en un incendio a las 10:08 de la noche, ella estaba dormida, y tenía sed.

Toda su familia murió en ese incendio, pero es el alma de mi sobrina María la que vaga, pidiendo un poco de agua. Demetrio aún con los pelos erizados, preguntó:

- Y no hay forma alguna de hacer que se vaya?, que no me moleste mas?

- Sí, sí hay una forma- Dijo la anciana - Cuando la niña se aparezca de nuevo por su casa, sencillamente ábrale la puerta y dele un poco de agua, es la única forma de que deje de molestarlo.

Ese día, Demetrio padeció un escalofrío constante a lo largo de su cuerpo. El reloj, dió las 10. Faltaban 8 minutos!, Demetrio se ponía las manos en la cabeza y sudaba a litros. De repente, se escuchó el crujir de la paja seca, y..... TOC, TOC, TOC.

Demetrio brincó, corrió a la cocina, y tomó agua fresca en un tarro que ya tenía preparado para ese momento. Abrió la puerta. Y ahí estaba, aquel cuerpo casi amorfo a causa de las llamas que la cobijaron aquella noche, a aquella misma hora. -Agua!!!, por favor agua!!, AGUA!!-Suplicó la niña.

Ya con el tarro en la mano y sin pensarlo dos veces, Demetrio le sirvió agua, la cual la niña bebió en un segundo. -Más por favor!!- Le dijo la niña de nuevo.

Este le sirvió de nuevo. En los ojos de la pequeña niña, Demetrio distinguió perfectamente, como si fuera una película, el momento en el que la niña se quemaba, un frío intenso heló la piel de Demetrio, y en los ojos de la infante, aún se reflejaba el momento de su tragedia.

Ya acabado el tarro, la niña se volteó y se fue, atravesando los matorrales, atravesando el bosque como si flotara, hasta que se perdió de los ojos de aquel asustado hombre. Se volteó y se acostó, su cama se encontraba hirviendo!!!, como si fuera el infierno propio.



---

2) //IMAGEN DE TRAVIS FONDO DE HOGUERA

TRAVIS: Al parecer una noche de 1951, una de las prostitutas que ejercían su labor en un prostíbulo no muy lejos de aquí, apareció muerta en su cama con una puñalada en el vientre. El FBI, después de realizar sus investigaciones concluyeron en que se trataba de algo súper raro.

//IMAGEN DE MARLEENE FONDO DE HOGUERA

MARLEENE: Lo siento chicos, no me encuentro bien, me voy a ir a la cama

//IMAGEN DE TRAVIS FONDO DE HOGUERA

TRAVIS: Descansa, ya habrá más noches para contar historias.

TRAVIS: Bueno, sigo con la historia: Nadie oyó los gritos de la mujer mientras era asesinada. En sus manos había heridas producidas por la hoja de un cuchillo y todo aparentaba como si hubiera sido ella misma la que se lo hubiera clavado. Los forenses determinaron un suicidio y algo más: la prostituta estaba embarazada.

Dos años después todo parecía haberse olvidado, pero la habitación donde murió la joven no volvió a ser utilizada por ninguna de las otras prostitutas. El dueño del local, mandó cerrar con llave la habitación y nadie entró allí durante varios meses. En verano de 1953, una mujer de unos 30 años llegó al prostíbulo. Como aquella noche, todo estaba lleno y claro, el dueño no tuvo más remedio que abrirle la habitación de la otra prostituta muerta dos años antes...

...Cuando abrieron la puerta... en las paredes alguien había dibujado caras con llorando desfiguradas, también había cruces y animales como lechuzas, gatos y ratones muertos colgando del techo con cuerdas.... El dueño del local, viendo aquello, le dijo a la nueva mujer que durmiera con una compañera y a la mañana siguiente mandó limpiar y pintar el cuarto. Sin embargo, las caras de lamento volvían a aparecer una, y otra y otra y otra vez en la pared. La voz se empezó a



correr por la ciudad y un mal día Carlos tuvo que cerrar su negocio y se marchó de la ciudad.

Desde entonces la casa permaneció en ruinas hasta que fue derribada.

---

### 3) //IMAGEN DE HELENA FONDO DE HOGUERA

HELEN: Yo no creo en estas cosas, la verdad, pero he de decir que nos pasó una cosa bastante extraña volviendo de vacaciones a Connecticut cuando nos encontramos un hombre vestido de blanco haciendo autostop en medio de la carretera.

Mi madre dijo de parar a recogerlo y mi padre siguió conduciendo diciéndole que cómo íbamos a recoger a un extraño. El caso es que mi madre lo consiguió convencer y, paramos un poco después de rebasarlo, y al mirar no había nadie. FIN

### //IMAGEN DE JOHN FONDO DE HOGUERA

JOHN: Pues yo creo que era una aparición de alguien que se habría muerto en la carretera y nunca pudo llegar a casa... En fin... Deberíamos ir yéndonos a dormir, que se está haciendo tarde.

### OPCIÓN 3:

- 3.1: Estoy agotado de todo el día, podríamos irnos a dormir (Ir a la escena de las cabañas)
- 3.2: Yo ya me he desvelado, la verdad, si es por mi nos quedamos un ratito más (Volver al selector)

---

### 4) //IMAGEN DE CHANG FONDO DE HOGUERA

CHANG: Todo empezó una tarde de agosto, hace un par de años, yo acababa de cumplir catorce años y estaba de picnic con los amigos de mi pueblo de la sierra.



Éramos cinco o así, y a eso de las ocho y media de la tarde, cuando empieza a oscurecer, a uno de mis compañeros se le ocurrió la idea de hacer una ouija.

Yo me quería largar de allí cuanto antes y me fui con otro de los colegas un poco más lejos de dónde estaban ellos con la ouija. Al volver los dos hacia el lugar donde se produjo la supuesta invocación, el resto de mis compañeros nos advirtieron que habían contactado con un espíritu de una mujer, que les había dicho que tendríamos problemas para volver de vuelta a casa.

Dos de mis amigos bajaron en la moto y avisaron a mi primo para que viniera a recogernos al resto. Cuando vino mi primo con su coche nos montamos y prácticamente nada más arrancar, el motor se paró. Los que íbamos con él, nos miramos, mi primo volvió a arrancar el coche... y se para de nuevo... y así hasta cuatro veces. Conseguimos arrancar y salir de allí con muy mal cuerpo, y cuando íbamos camino al pueblo notamos que ganábamos velocidad con demasiada facilidad y de repente el coche se frenó de nuevo en seco y quedó atravesado en la carretera.

//IMAGEN DE TRAVIS FONDO DE HOGUERA

TRAVIS: Eso es mentira seguro

//IMAGEN DE CHANG FONDO DE HOGUERA

CHANG: No lo es, te lo juro, estaba allí y aquello dio muy mal rollo

//IMAGEN DE TRAVIS FONDO DE HOGUERA

TRAVIS: Espera, he visto una sombra

OPCIÓN 4:

- 4.1: Yo no he visto nada (Ignorar//Volver al selector)
- 4.2: ¿En serio? Vamos a ver (IR //Temeridad++)



5) //IMAGEN DE MARLEENE FONDO DE HOGUERA

MARLEENE: La historia que voy a contar le pasó a mi padre cuando era joven, o eso me ha contado. Tenía 19 años y vivía en Francia, en una casa bastante grande que estaba a las afueras.

Mi padre tiene dos hermanas más pequeñas y la más pequeña de los tres tenía 6 años y solía subir a jugar a la buhardilla con las muñecas.

Un día empezó a decirle a mi padre que cuando subía a jugar siempre oía ruidos como si tirasen como una pelota y rodase por el suelo, pero que luego nunca veía nada. Mi padre le quitaba importancia puesto que pensaba que eran las típicas imaginaciones de una niña, pero mi tía insistía en que se oían ruidos sin verse nada.

Mi padre se lo contó a mi abuelo y viendo que mi tía dejó de subir allí a jugar decidieron comprobar un día si era cierto que se oían esos ruidos extraños. Subieron arriba, se colocaron uno a cada lado de la buhardilla con una linterna cada uno y todo apagado y si oían algo encender las linternas para ver si verdaderamente había algo allí que provocase los ruidos.

Permanecieron un buen rato allí parados esperando, y de repente, verdaderamente se empezaron a oír ruidos como los que había mencionado mi tía. Un sonido como si tirasen una nuez desde arriba del todo y cayera rodando por el suelo, y en ese momento encendieron las linternas pero no consiguieron ver nada, de manera que las apagaron y esperaron otra vez pensando que habían llegado tarde a encenderlas y que sería alguna rata o algún animal que se habría colado.

Estuvieron así un buen rato sin conseguir ver nada, pero oyendo los ruidos que cada vez eran más frecuentes, y al final desistieron y bajaron. La historia quedó ahí y pasaron varios días, uno de ellos le dijo mi abuelo a mi padre que tenía que bajar al pozo a por agua porque no había.

Estaba bastante oscuro y mi padre un poco asustado me dijo que bajó de todos modos. Así que bajó, y empezó a subirle cubos de agua a mi abuelo, hasta que sintió cómo una presencia detrás de él le respiraba cerca. Mi padre se giró rápidamente



para ver si veía algo y oyó cómo unas voces suplicaban que se fueran de allí, que no pretendían hacerles daño, pero que ésa era su casa y habían muerto allí y no se iban a ir. Mi padre empezó a gritarle a mi abuelo que por favor le subiese mientras comenzó a ver dos personas que se aparecían mientras le suplicaban que se alejaran de allí.

En cuanto ahorraron un poco se marcharon y la dejaron vacía como ellos pidieron. Mi padre me contó esta historia hace ya muchos años, yo al principio no creía que estas cosas pudieran ser ciertas, pero creo que mi padre no me mentiría en algo así... la verdad...

---

LA CABAÑA (Respuesta 3.1 y 4.2)

//IMAGEN DE CABAÑA

CHANG: Esa puerta no debería estar abierta, vamos a entrar a ver qué ha pasado

//IMAGEN DEL INTERIOR DE LA CABAÑA, UN CUERPO ESTÁ TUMBADO SOBRE EL SUELO DE MADERA Y NO HAY NADIE MÁS

(Si se puede implementar, botones ocultos en la imagen que si los pulsas te da información)

- Sangre: Hay mucha sangre, y el vestido está completamente manchado debido a las múltiples puñaladas que ha recibido la chica
- Suelo: No se ven pisadas, y está completamente manchado de sangre, quien lo hizo ha sido bastante cuidadoso con no dejar rastro
- Cuerpo: Se trata de Nancy. Es compañera de clase de Helen y Marleene. Se ha mudado desde Colorado este septiembre y ha causado un gran revuelo entre los chicos del instituto.
- Cuchillo: Parece el arma homicida. Es uno de los cuchillos de la cocina del campamento, de eso no hay duda.





- Sala: Es la cabaña de las chicas. En ella duermen también Helen y Marleene... El director va a tener que reubicarlas después de esto
- Mano: Hay muestras de forcejeo, tiene una de las uñas rotas, probablemente haya conseguido arañar a su agresor.

FIN EPISODIO 1

## 6. Casos de uso

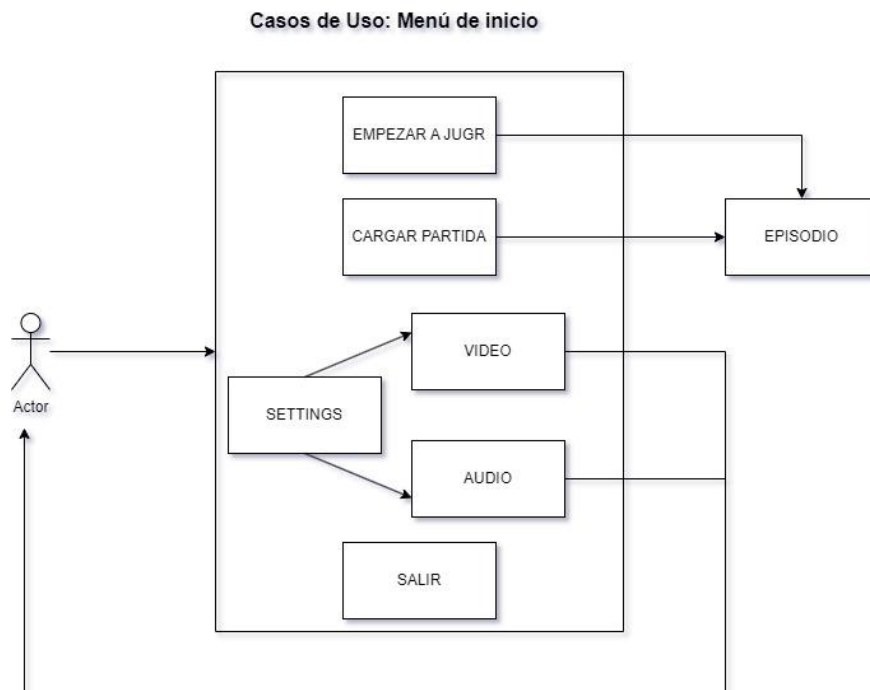
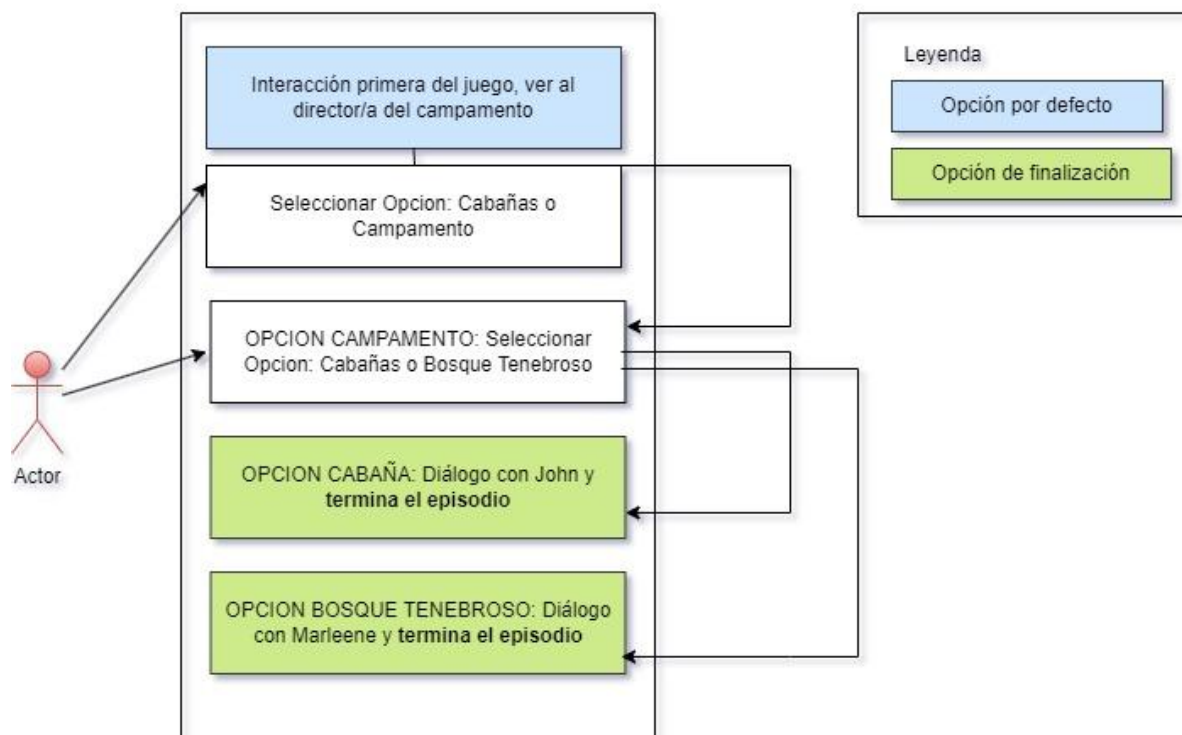
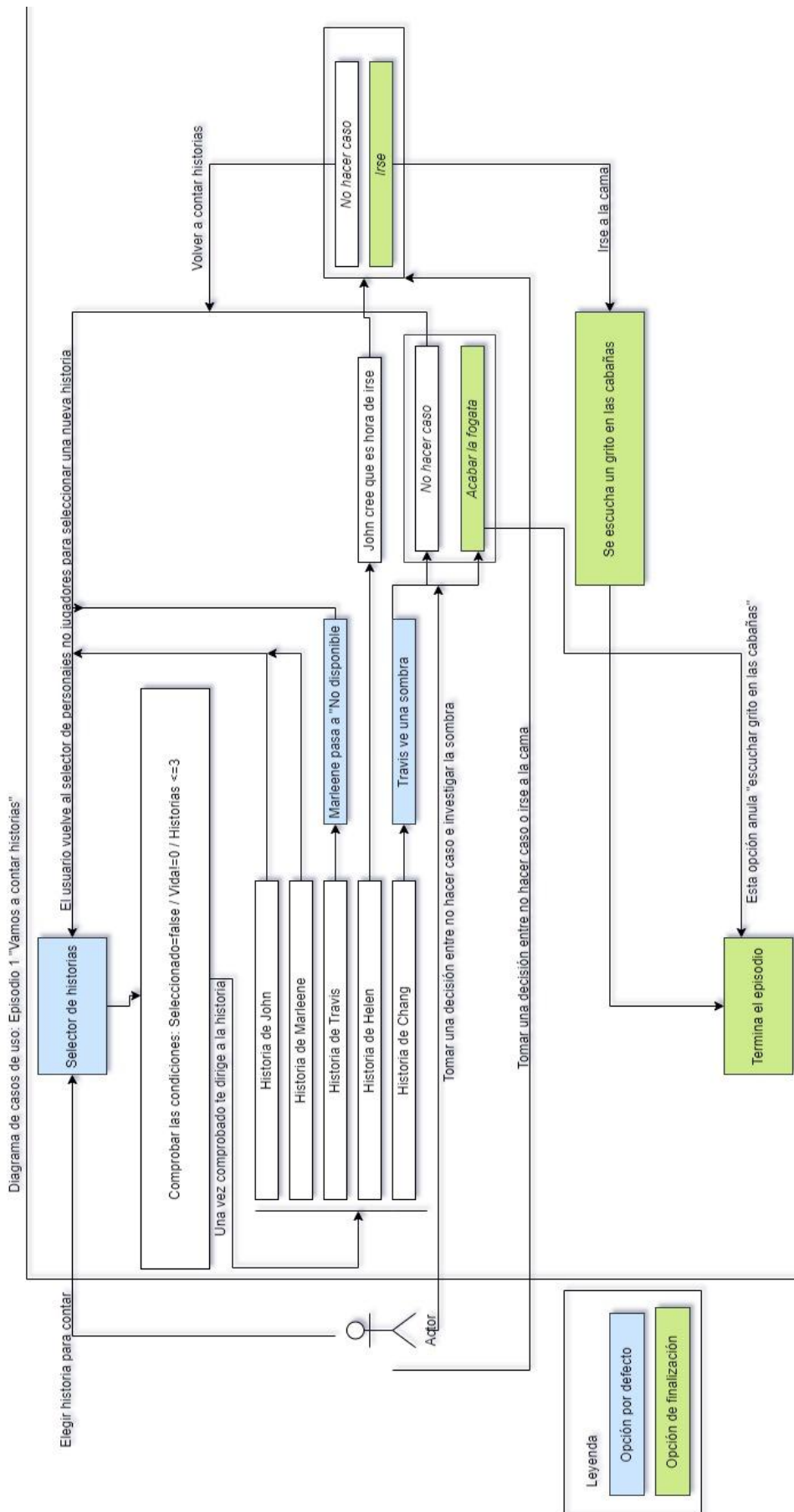


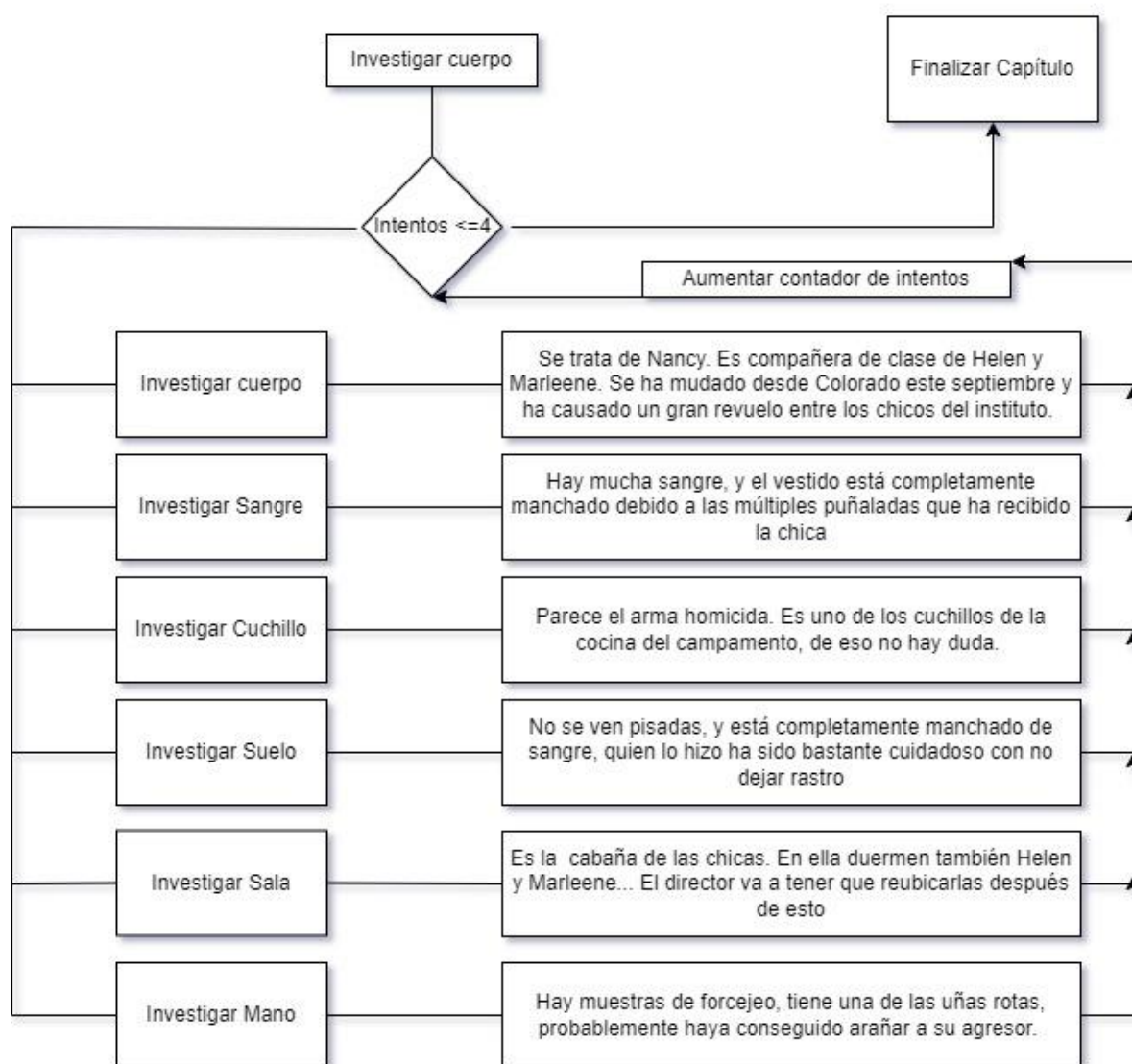
Diagrama de casos de uso: Prólogo







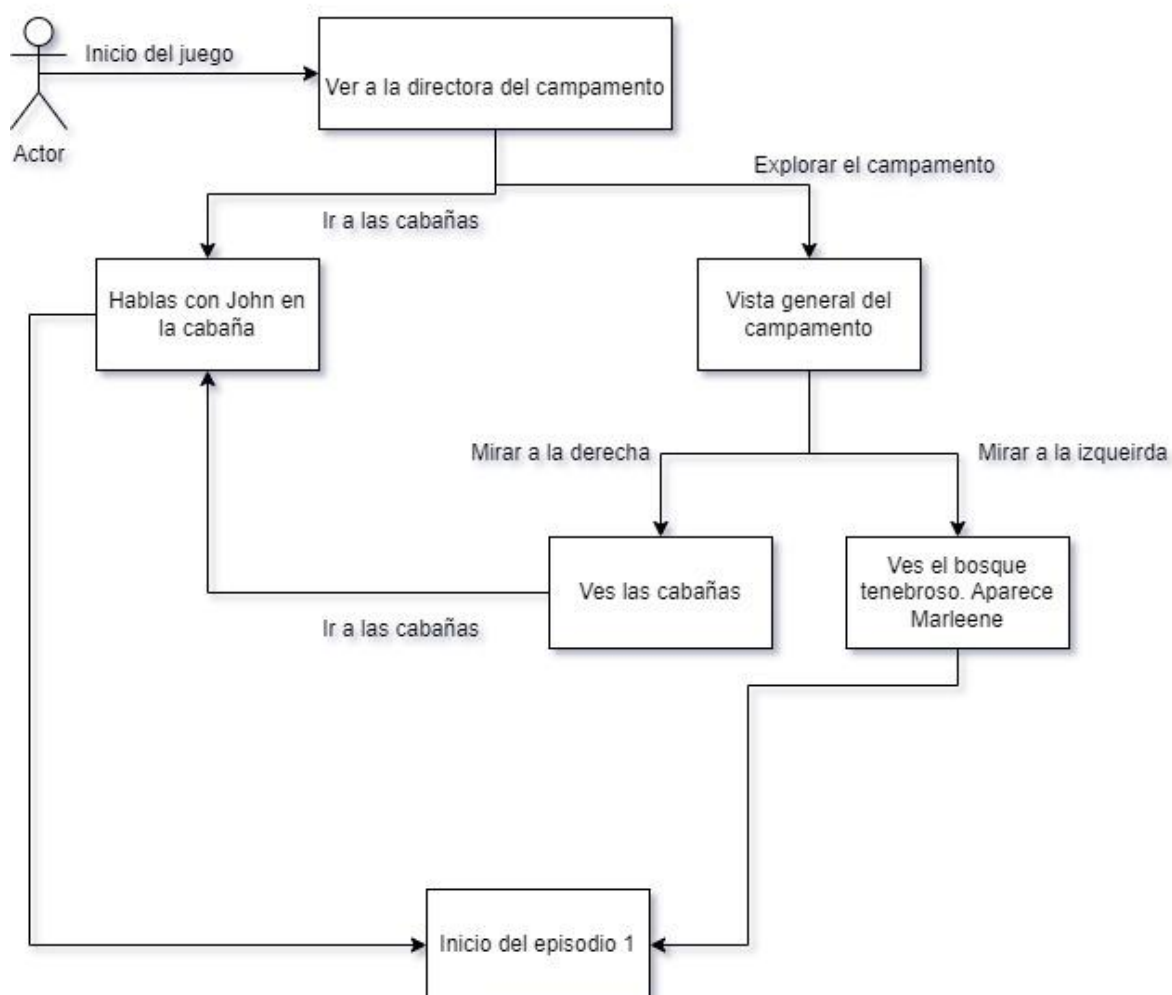
## Diagrama de decisiones Episodio 1. Investigar Crimen



## ANEXOS

### ANEXO 1

Árbol de decisiones: PROLOGO



## ANEXO 2

Árbol de decisiones: EPISODIO 1

