

Proyecto No. 1:
Creación de Videojuego

María Fernanda Estrada Cornejo 14198

Diseño de Videojuegos



Universidad del Valle de Guatemala
Facultad de Ingeniería
Marzo 2019

Problema a resolver

Diseñar un juego para una persona en específico (en este caso, fue para mi novio).

Descripción del público objetivo

El público objetivo es solamente una persona; su género es masculino y tiene 24 años. Se encuentra en la categoría de adulto-joven. Normalmente juega First-Person Shooter Games, ya sea que estén basados en épocas reales o mundos ficticios (por ejemplo, Battlefield o Left 4 Dead). Otro tipo de juegos que juega son los role-play, en los cuales la historia del personaje es muy importante (por ejemplo, The Witcher 3). Christopher juega solo para que su mente piense en otras cosas que no sean universidad o trabajo; por eso son mejor los juegos que no hagan referencia a cosas que él pueda vivir en la realidad. Las experiencias que él busca son competitivas, dominio de una habilidad (shooters) y de exploración. Al usuario le gustan los juegos con historias elaboradas o que provoquen sentimientos complejos.

Descripción de la experiencia a crear

El juego busca provocar sentimientos complejos y de confusión. Se busca que, visualmente, se aparte de la realidad para distraer al jugador. También, el objetivo del juego es concientizar acerca de lo que pueden sentir las personas que nos rodean. Por otro lado, se busca que el jugador pueda explorar el mapa y disfrutar de los puzzles.

Título del juego, género y tema

El título del juego es “Shib-ering Thoughts” (haciendo referencia al tema y personaje principal). El género principal es *serious game* debido a que no tiene un objetivo o final

específico, sino que busca que el jugador aprenda una lección de la vida real; también puede considerarse una parte de *puzzle*. Los temas principales son psicológico y educativo.

Descripción breve del juego y de cómo hace cumplir la experiencia deseada

El juego comienza presentando a un shiba detective retirado que, al regresar de sus vacaciones, tiene hambre y quiere prepararse una quesadilla. Al poco tiempo, se da cuenta que alguien ha robado sus tortillas. Él decide salir de su casa a investigar quién se las llevó. A medida que va explorando el mapa y encontrando pistas, se unen ciertos “viejos amigos” (uno por uno). Poco a poco el jugador se da cuenta que estos amigos solamente lo distraen, le dicen cosas extrañas, y afectan todo el gameplay. Después se revela que estos amigos corresponden a la ansiedad, depresión y baja autoestima; se da a entender que siempre acompañan al personaje y que los tiene presentes todo el tiempo. Al final del juego, se vuelve algo difícil conseguir las pistas, ya que estos problemas le impiden resolver incluso los tasks más fáciles. Para terminar el juego, se debe tomar una decisión. Se puede pedir ayuda a alguien o se puede decidir solamente vivir con ello (para ambos se termina con un texto de reflexión personal). Por el tiempo dado, solamente se pudo hacer uno de los “amigos”. Además, cada vez que el personaje no resuelve bien un puzzle, su barra de felicidad disminuye y el gameplay se ve afectado (da a entender lo que se siente cuando te equivocas constantemente). La parte feliz del juego (que no logré implementar) es que hay actividades alrededor del mapa en el que Kevin puede aumentar su barra de felicidad; esto sería bueno para dar a entender que haciendo actividades muy simples puede ayudarte a superar sentimientos malos.

Descripción de los materiales necesarios para jugar

El juego fue desarrollado en Unity y se necesita una computadora para poder jugarlo.

Descripción de objetivos, reglas y procedimientos del juego

Objetivos: completar los puzzles para avanzar y seguir descubriendo la historia detrás.

Procedimientos: el jugador no necesita alguna habilidad física, ya que solo mueve el jugador para explorar; necesita un poco de habilidad mental para resolver los puzzles que se presenten. Los obstáculos serán los puzzles y el jugador debe adivinar en qué consiste y resolverlo. No hay enemigos como tal, pero los “amigos” pueden dañar la jugabilidad y hacer todo más difícil. También, si se equivocan en los puzzles, la barra de felicidad baja.

Reglas: explorar el mapa (con límites) y si se presenta un puzzle, resolverlo. Las reglas de los puzzles se especifican en cada uno al abrirlo. Si se gana, se da una pista; si se pierde, se afecta el gameplay y barra de felicidad.

Mecánicas y dinámicas

- i. Lo que crea conflicto es la interacción con elementos del juego. Se tienen los puzzles y otros personajes que obstaculizan la exploración.
- ii. Se espera que el jugador aplique habilidades mentales y de visualización de patrones para resolver los puzzles. La parte de otros personajes no se puede modificar hasta el final, cuando se deba tomar la última decisión.
- iii. Los puzzles se pueden ganar por habilidad mental. En sí, el juego no tiene condición de victoria, ya que solo es de exploración.
- iv. A los *explorers* les parecería atractivo este tipo de juego.

Mundo, personajes, estilo gráfico

Mundo: el mundo se da en cinco escenarios que son Aldea, Bosque, Casa de Kevin, Playa y Cueva. Decidí que el ambiente fuera de bosque y no de ciudad, ya que el personaje es un perrito y se ve mejor si es “libre”. Además, da a entender que quiere privacidad y estar solo (se nota al estar apartado de la aldea).

Personajes: todos los personajes son shibas. Los escogí así porque el aspecto de los shibas es inocente y muy alegre; no se pensaría que tendrían problemas.

Estilo gráfico: el estilo se basa en pixel-art. Decidí esto porque no tenía tiempo para hacer mis escenas introductorias a detalle de pincel.

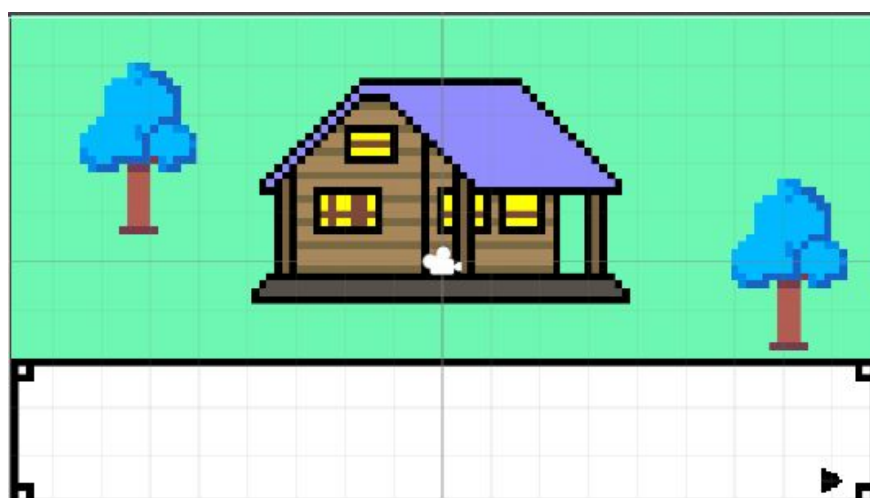
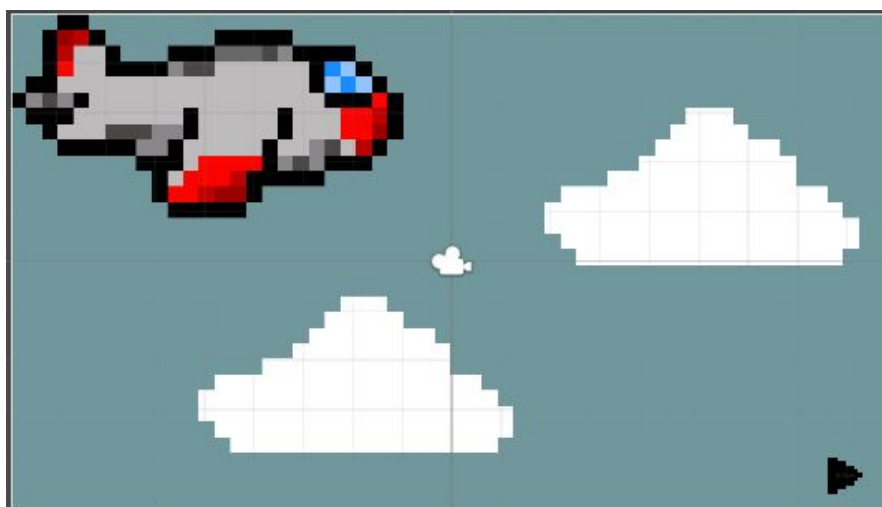
Estructura del juego

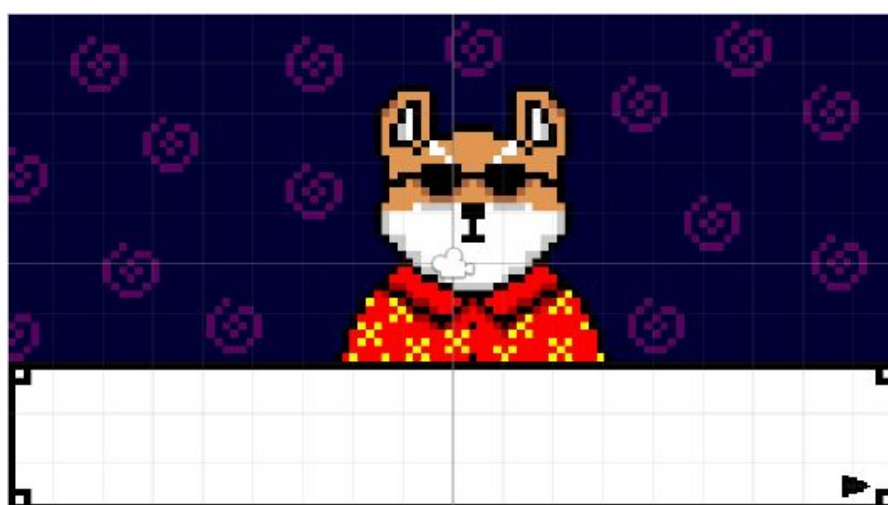
El juego no tiene niveles ni fases, pero sí se tienen las cinco ambientaciones del mapa. Para cambiar entre ambientaciones se debe explorar el mapa y seguir caminando. La diferencia entre cada uno es lo que contiene (casas, bosque, agua, cueva y la central).

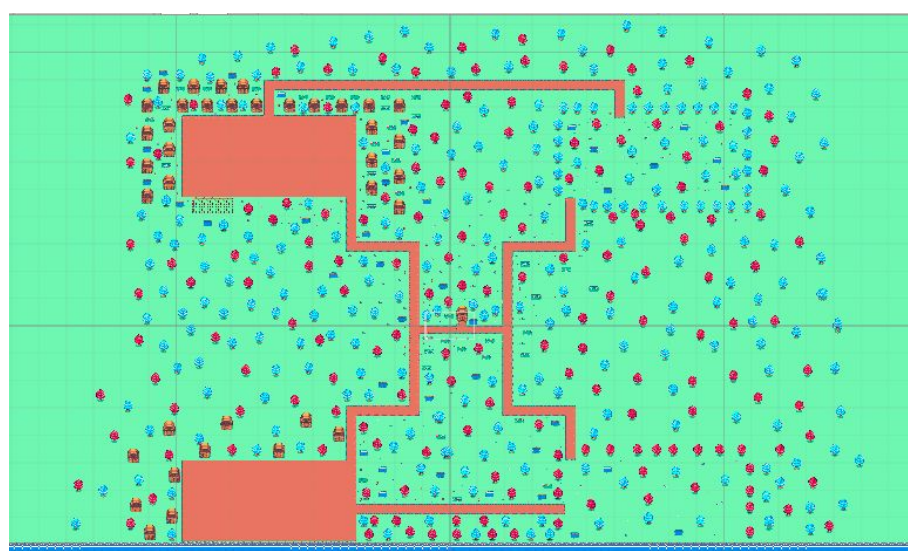
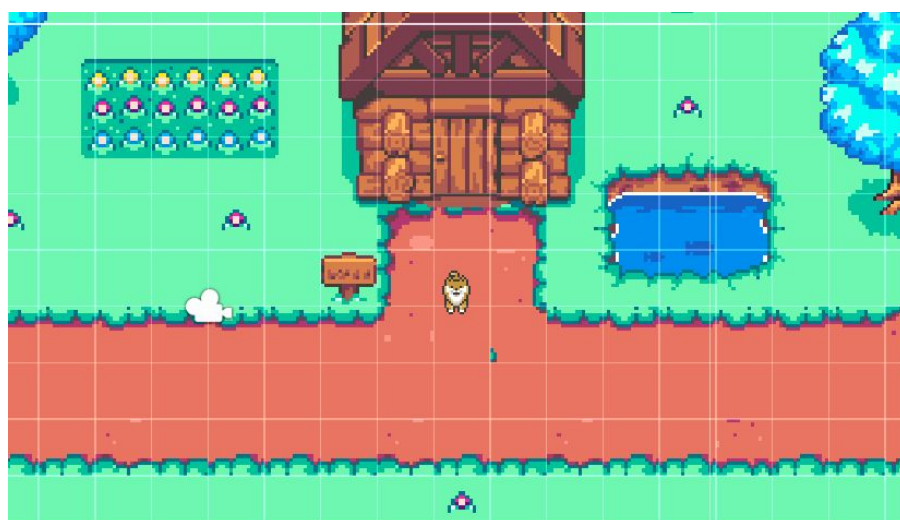
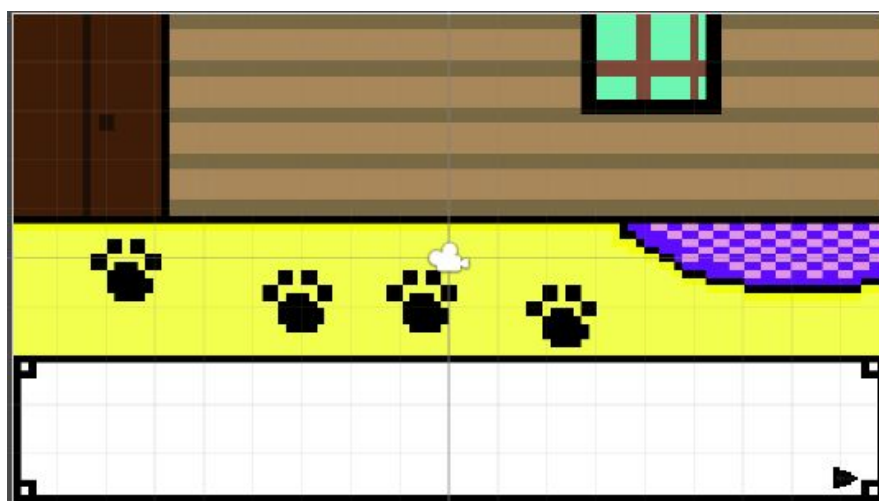
Competencia

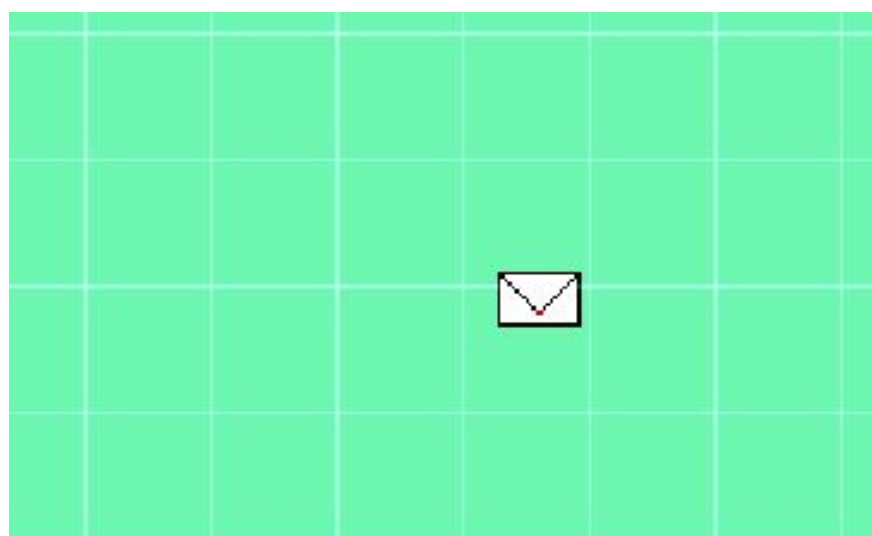
Juegos similares que tratan de la depresión específicamente son Depression Quest, Elude e Inner Vision. El juego que más se le parece al mío es Actual Sunlight porque se usa pixel-art y al inicio todo parece normal con el personaje, pero no es así. Mi juego es diferente a que los personajes no son humanos y la revelación de que tiene un problema serio se da al final, no al inicio. Además, en ninguno se deben completar puzzles.

Screenshots o fotos del juego









Respuesta del público objetivo al juego

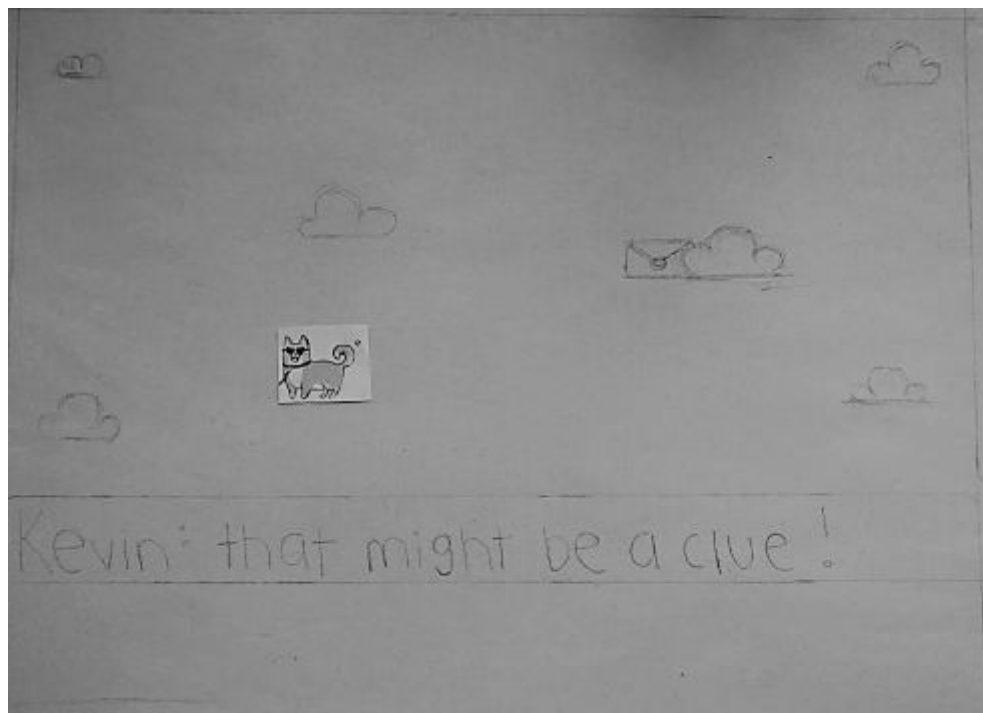
- i. Le gustó bastante el juego, más que todo por las gráficas y el mensaje que trata de enviar. Además, le pareció interesante ir viendo cómo terminaba la historia.
- ii. La sugerencia que se hizo fue que la dificultad de los puzzles fuera mayor y que se agregaran más. También se sugirió la posibilidad de agregar algunos easter eggs.

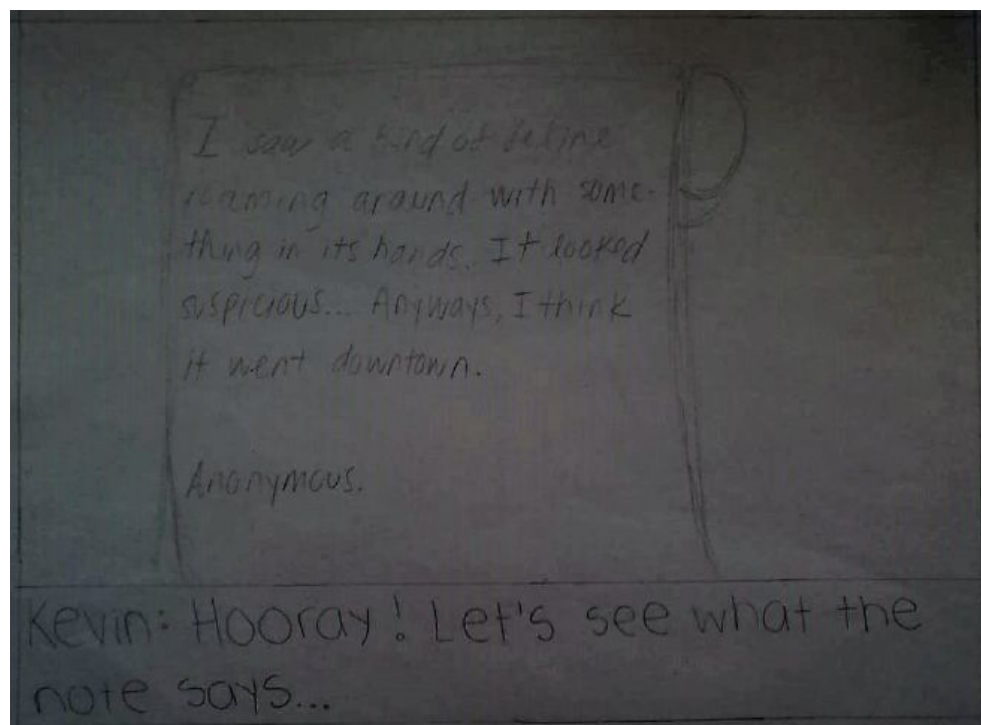
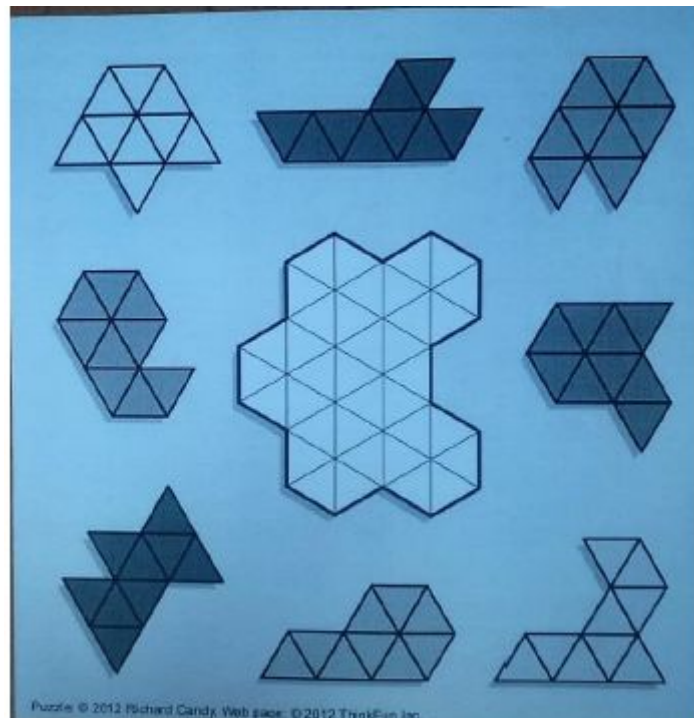
Conclusiones y recomendaciones

- i. Considero que sí valdría la pena continuar con el prototipo; agregarle más historia y más mecánicas que envíen el mensaje. Además, sería interesante mejorar los puzzles y que cada uno cuente el background de Kevin.
- ii. Como es un juego pequeño y corto, sería mejor si se pasara a móvil.
- iii. Podría mejorarse al agregar más diálogos de reflexiones o agregar más dinámica a los puzzles. También podría extenderse el mapa a más lugares. Hay que trabajar más en los puzzles.
- iv. No, ya que a nadie le gusta hablar de estos temas. Además, como leí en un lugar al buscar juegos parecidos, para poder disfrutar y entender este tipo de juegos, se debió haber vivido algo similar.

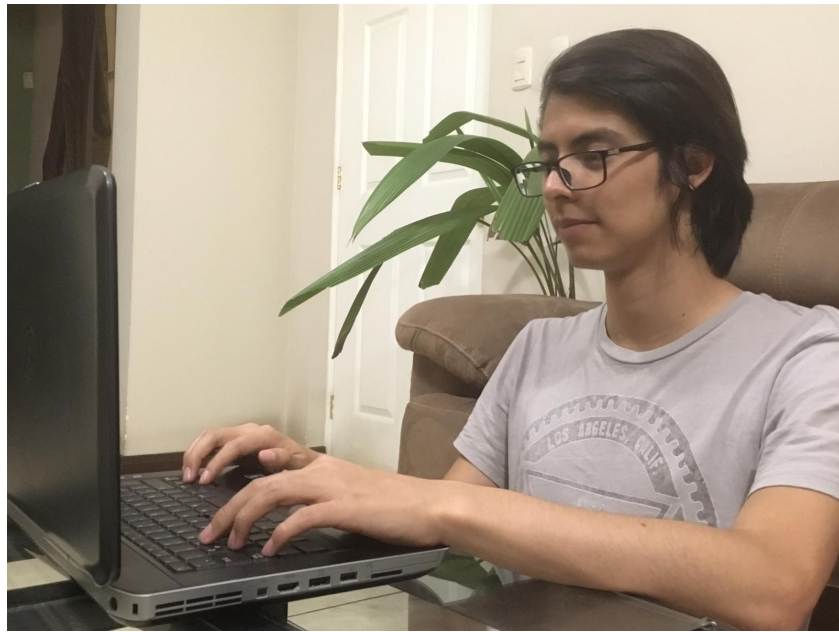
Evidencia del proceso creativo

i. Fotos del proceso creativo





ii. Encuestas a personas del público objetivo



iii. Fotos o screenshots de prototipos iniciales

