

MÁSTER DISEÑO VIDEOJUEGOS UCM

Módulo: Diseño de Videojuegos I
Práctica: Documento de Concepto - Diseño
Profesores: Juan de Miguel y Federico Peinado
Alumno: Aleix Garrido Oberink
DNI:

CONFIDENCIAL

1. FICHA DE JUEGO

Título: Calendula
Género: Metajuego, puzle, horror
Plataformas: PC
Modos: Un jugador
Público: 14+

2. DESCRIPCIÓN

"Calendula" ofrece al jugador la experiencia de enfrentarse a una posesión infernal.



No es un videojuego convencional, ya que se desarrolla completamente en los menús principales y de configuración del propio juego. Lo que en principio pudiera parecer un error de la tarjeta gráfica que no permite iniciar partida, desencadena en más errores y poco a poco el jugador se verá inmerso en un entramado de menús cada vez más oscuro y complejo. El jugador descubrirá que el juego ha sido poseído y deberá averiguar el modo de exorcizarlo. El objetivo final será acabar con la posesión de tu juego.

El jugador prestará atención a los mensajes de error, accederá a submenús ocultos, probará distintas configuraciones (y "desconfiguraciones"), analizará rankings encriptados, cargará partidas guardadas corruptas, etc. Todo ello acompañado de psicofonías, cámaras infrarrojas, ouijas y demás elementos usuales en enfrentamientos a posesiones. Al final, la observación y resolución de problemas serán las principales aliadas para acabar con el demonio.

3. AMBIENTACIÓN

"Calendula" era el primer juego en el que trabajaba un grupo de diseñadores noveles. Lo hicieron tan mal que "el mal" en sí mismo encontró un lugar donde quedarse. Un demonio que se alimenta de la frustración y miedo de la gente habita en las copias del juego. Al jugador acaba de llegarle una copia del juego en fase beta para que la pruebe. Ahí empieza todo...

La idea del juego es proporcionar al jugador una experiencia distinta. Un viaje por situaciones surrealistas e inquietantes. Es un juego de terror psicológico basado en la incomodidad de las cosas poco corrientes. Una incomodidad que debe crecer a medida que avanza la partida. Debe empezar como un juego normal y volverse turbio progresivamente. Que el jugador sienta que se enfrenta a algo oculto y perverso.

El arte y la música no tienen por qué ser excesivamente complejos, pero deben ser usados inteligentemente y con mucho mimo al detalle. Dando sentido al uso de oscuridad, iluminación, pausas, errores, desenfoques, ruido, silencios, etc.

Ejemplo de ambientación: Que la música del juego se pare de golpe. A los 10 segundos se reinicie el juego, esta vez con la interfaz sutilmente más roja. Que otra vez se pare la música, pero esta vez sin que se reinicie el juego.

El título del juego, "**Calendula**", ha sido elegido a partir del antiguo lenguaje de las flores. El significado de la caléndula se suele relacionar con: inquietud, dolor, sufrimiento y calmar penas.

4. MECÁNICAS CENTRALES

Las mecánicas de "**Calendula**" son bastante básicas. La idea se centra más en generar contenidos distintos que propongan puzzles únicos.

- **Explorar:** Vendría a ser la navegación "clásica" por menús. Entrar, salir, aceptar, cancelar, elegir opciones, rellenar campos de texto, etc.
- **Encontrar información:** Al explorar los menús, y dependiendo de las situaciones a las que llegue el jugador cierta información le será mostrada de modo que le ayude a avanzar.
 - o Ejemplos puntuales: Dejar que el ratón se mueva solo a modo de ouija, activar una configuración que sirva para detectar restos de ectoplasma con mensajes, deshabilitar el sonido y llegar a un lugar donde se oye una psicofonía, usar una proyección astral del ratón para estar en dos puntos a la vez, regresión al pasado que cargue un modo retro del mismo menú, etc.
- **Resolver:** Gracias a la información encontrada, el jugador será capaz de resolver los "puzzles" que permiten el avance en el juego. Algunos de estos "puzzles" puede que no requieran de información externa y se basen más en el uso de la lógica del jugador.
 - o Ejemplo 1: Si encontramos la psicofonía podemos escuchar un mensaje que dice "Kill the brothers". En el ranking hay dos personas con el mismo apellido. Debemos borrar sus datos.
 - o Ejemplo 2: Al habilitar la visión infrarroja, vemos en algunos menús unos números pequeños grabados. La idea es que sigamos la sucesión de números accediendo a los menús correspondientes en el orden determinado para resolver el puzzle.

5. REFERENTES

El juego "**Year Walk**" es una aventura de terror que tiene ideas muy originales que pueden ser inspiradoras (el blog al finalizar el juego, el título de inicio, la wiki incorporada, etc.). En el juego "**Fez**" hay varios puntos en los que parece que se rompe el juego y reinicia; una idea similar podría ser reusada. El espíritu de juegos como "**The Stanley Parable**" o "**Gone Home**" me parece también una buena referencia.

"**Twin Peaks**" entre otras obras de **David Lynch** son inspiradoras para crear un ambiente de terror onírico. Salvando las distancias, el video "**Too Many Cooks**" puede tener algunas similitudes:

<http://youtu.be/OrGrOK8oZG8>

Por otro lado, observar toda la parafernalia paranormal usada en juegos, series y cine de terror, así como en programas del estilo de "**Cuarto Milenio**" o "**Buscadores de fantasmas**".

6. RIESGOS

Proyectos de este estilo corren el riesgo de no atraer de entrada a gente acostumbrada a ideas más clásicas. Por otro lado, el juego debe tener calidad suficiente para que la gente a la que sí le suelen llamar estas ideas no se sienta defraudada.

El mayor riesgo reside en lograr transmitir la experiencia que se plantea. Conseguir que el equipo de trabajo comparta la visión del proyecto y no perder la perspectiva.

Es un juego con muchos detalles concretos a programar ya que los puzzles son distintos entre ellos. Por suerte, se basan en ideas sencillas que no debieran ser muy complicadas a la hora de implementar.