



Universidad  
Provincial del Sudoeste  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

# High Concept Document

## “El último Backup”

### TRABAJO INTEGRADOR

TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

SEDE: PUNTA ALTA

AÑO 2025 | COM A

**Cátedra:**

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

**Docentes:**

Camacho, Sonia

Reynaga, Ignacio Daniel

**Alumna:** Opazo Maria Luz

**Nombre del grupo:**

Lux - Code

**N° de grupo:**

12



Universidad  
Provincial del Sudoeste  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## High Concept:

\*\*\*\*\*

### ***“El último Backup”***

*“La esperanza de restaurar o destruir todo”*

"Es un juego educativo donde el jugador manipula código para restaurar, destruir o decidir el destino de una ciudad futurista atrapada en la dependencia de su sistema central corrompido."

\*\*\*\*\*

---



Universidad  
Provincial del Sudoeste  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## Descripción Breve:

Este espacio debe contener : objetivo, jugabilidad, género y temática.

## Objetivo del videojuego

El jugador asume el rol de GioBit, un técnico de código olvidado que debe restaurar o destruir el Núcleo, el sistema que controla ByteCity. A medida que progresa, descubre fragmentos ocultos del código de Ada Lovelace, quien dejó pistas sobre la verdadera naturaleza del Núcleo. Al final, deberá tomar una decisión crucial que definirá el futuro de la ciudad.

## Jugabilidad

- **Exploración y resolución de puzzles** : El jugador usa lógica de programación para corregir código corrupto y desbloquear caminos.
- **Shooter táctico** : Combate contra errores digitales y el vacío en niveles de acción rápida.
- **Tower Defense** : Defiende estructuras clave con código funcional para evitar la corrupción del sistema.
- **Narrativa interactiva** : Las decisiones del jugador afectan la historia y conducen a diferentes finales.

## Género

Una mezcla entre acción, puzzle educativo y estrategia, combinando mecánicas de shooting, tower defense y resolución de acertijos.

## Temática

- **Rebelión digital** : ¿Debe la tecnología gobernar o debe ser regulada?
  - **Decisiones con impacto** : las decisiones del jugador afecta el destino de la ciudad y los personajes.
-



**Universidad  
Provincial del Sudoeste**  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## **Narrativa :**

**"El Último Backup"** presenta una historia de ciencia ficción cyberpunk, donde el jugador descubre el pasado oculto de la ciudad y su dependencia del Núcleo.

A medida que avanza, encuentra fragmentos de código dejados por Ada Lovelace y enfrenta dilemas éticos sobre el uso de la tecnología.

- La trama se adapta a las decisiones del jugador, llevando a finales alternativos que impactan el destino de ByteCity



Universidad  
Provincial del Sudoeste  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## Características Generales:

- **Aprendizaje interactivo** : Enseña conceptos de programación como secuencias, condicionales, bucles y funciones de manera progresiva.
  - **Narrativa inmersiva** : Un dilema donde el jugador decide el destino de ByteCity y descubre los secretos del Núcleo.
  - **Mecánicas variadas** : Combinación de **puzzle educativo**, **shooter táctico** y **tower defense**, con desafíos adaptados al aprendizaje.
  - **Finales alternativos** : Las decisiones del jugador afectan la historia y el desenlace del juego.
  - **Dirección artística única** : Pixel art 2D con estética **neón cyberpunk**, inspirado en Terraria para exploración y en Doom retro para combate.
  - **Material educativo complementario** : Manual para docentes y alumnos con debates sobre tecnología, identidad digital y ética de programación
-



Universidad  
Provincial del Sudoeste  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## Ambientación:

**Bytecity** es una **ciudad futurista altamente dependiente del Núcleo**, un sistema que regula cada aspecto de la vida de sus habitantes.

A medida que el virus del Vacío se propaga, la ciudad comienza a colapsar: los drones se enloquecen, estructuras digitales se desintegran y los archivos más importantes de los ciudadanos se van perdiendo.

Visualmente, el juego presenta una **estética cyberpunk**, con arquitectura avanzada, luces neón y tecnología en decadencia. Los escenarios muestran sectores en distintas fases de deterioro:

- **El Núcleo** Un complejo tecnológico hiperprotegido
- **Los Subniveles** Zonas ocultas donde el código antiguo aún sobrevive
- **La Base de Datos de Null** Un espacio fracturado, dominado por glitches y fragmentos de código corrupto

La atmósfera está reforzada por efectos sonoros de **interferencias digitales, alarmas y distorsiones** que aumentan la sensación de una ciudad al borde del colapso.

---





Universidad  
Provincial del Sudoeste  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## Referencias visuales:

estas son algunas referencias visuales del estilo del videojuego





**Universidad  
Provincial del Sudoeste**  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## Gameplay:

"El Último Backup" combina elementos de **puzzle, acción y estrategia**, donde el jugador debe manipular código para avanzar en la historia y decidir el destino de ByteCity.

### Desafíos a los que se enfrenta el jugador:

- **Resolver puzzles de programación** : Manipular código para reparar estructuras digitales y desbloquear caminos.
- **Enfrentar enemigos** : Errores corruptos que intentan destruir y dominar a la ciudad.
- **Hackear y reescribir sistemas** : Modificar código en tiempo real para cambiar el entorno.
- **Tomar decisiones clave** : Los fragmentos de Ada y las revelaciones sobre el Núcleo llevan a un dilema final que determina el desenlace.

### Acciones y Mecánicas Principales:

- **Manipulación de código** : Modificar secuencias, condicionales, y bucles para avanzar.
- **Exploración** : Recorrer ByteCity y encontrar fragmentos ocultos de la historia.
- **Combate táctico** : Shooting inspirado en Doom retro, enfrentando enemigos.
- **Defensa estratégica** : Tower Defense donde el jugador protege fragmentos claves para la historia.

### Modo de Juego

- **Experiencia de un solo jugador** : La historia es individual y basada en decisiones personales.
-





Universidad  
Provincial del Sudoeste  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## Historia:

En un futuro dominado por la automatización, **ByteCity** depende enteramente de su **Núcleo**, el sistema central que regula cada aspecto de la vida digital. Sin embargo, todo empieza a cambiar cuando un virus conocido como **el Vacío** comienza a borrar fragmentos de código, alterando a la ciudad y sus habitantes.

El jugador toma el rol de **GioBit**, un técnico de código olvidado que aún comprende los lenguajes del pasado. Acompañado por **Lux**, una IA rebelde, GioBit deberá infiltrarse en el sistema, recuperar fragmentos de código y descubrir la verdad detrás del Núcleo y su creadora, **Ada Lovelace**.

En la etapa final, GioBit descubre **el Último Backup**, la única oportunidad para **restaurar, destruir o ceder el control** del sistema a Null, quien tiene sus propios planes para la ciudad.

### Tipo de Narrativa Aplicada:

- **Narrativa interactiva y ramificada** : Las decisiones del jugador afectan el desenlace del juego.
  - **Historia de misterio y revelación** : Fragmentos ocultos de Ada revelan poco a poco la verdad sobre el Núcleo.
  - **Dilema moral y filosófico** : La dependencia tecnológica de Bytecity y su posible colapso generan una reflexión sobre el uso y el control y dependencia digital
-



**Universidad  
Provincial del Sudoeste**  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## Personajes:

- **GioBit** – Un técnico de código olvidado que lucha por restaurar el orden de ByteCity.
  - **Lux** – Ex unidad de seguridad del Núcleo, ahora rebelde. Ayuda a GioBit a infiltrarse en los sistemas y obtener fragmentos de código.
  - **Null** – Villano principal, un fragmento corrupto del Núcleo con su propia conciencia, obsesionado con borrar la existencia digital.
  - **Ada Lovelace** – Creadora del Núcleo. Desapareció misteriosamente, pero dejó pistas ocultas en el código.
  - **Bugz** – personajes que están corruptos dentro del sistema. Pueden volverse aliados temporales con el código correcto.
-



Universidad  
Provincial del Sudoeste  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## Motivación del jugador:

El jugador se siente impulsado a seguir adelante por una combinación de **desafío, descubrimiento y toma de decisiones con impacto**.

Su viaje dentro de ByteCity lo lleva a cuestionar su entorno y enfrentarse a retos tanto técnicos como narrativos.

- Desafío intelectual ( en especial para aprender )
- Exploración y misterio
- Toma de decisiones con consecuencias



Universidad  
Provincial del Sudoeste  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## Género:

"El Último Backup" es un videojuego que combina varios géneros para ofrecer una experiencia única:

- **Puzzle educativo** : El jugador resuelve acertijos de programación.
  - **Acción táctica** : Mecánicas de shooting inspiradas en Doom retro, con enfrentamientos estratégicos.
  - **Narrativa interactiva** : Una historia de ciencia ficción con decisiones que afectan el desenlace/final del juego.
-



Universidad  
Provincial del Sudoeste  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## Plataformas:

- **PC (Windows) :**  
Ideal para una experiencia completa con teclado y mouse, especialmente en el manejo de código.
  - **Dispositivos móviles (Android, iOS) :**  
Adaptación con controles táctiles, permitiendo accesibilidad en plataformas educativas.
  - **Posible integración con plataformas educativas :**  
Compatibilidad/accesibilidad con sistemas usados en escuelas para reforzar su aplicación como herramienta de aprendizaje.
-



Universidad  
Provincial del Sudoeste  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## Público Objetivo:

Este Videojuego, está diseñado para una audiencia diversa, desde jugadores apasionados por la ciencia ficción hasta estudiantes y docentes que buscan una herramienta educativa innovadora:

- **Estudiantes de programación y diseño de videojuegos:** Aprenden lógica computacional a través de mecánicas interactivas.
  - **Docentes y escuelas:** Utilizan el juego como material complementario para debatir dilemas tecnológicos sobre el uso y abuso de la tecnología
  - **Amantes de la ciencia ficción y el cyberpunk :** Se sumergen en una narrativa profunda con dilemas tecnológicos y decisiones impactantes.
  - **Jugadores de puzzles y acción táctica:** Disfrutan de mecánicas de exploración, shooting y estrategia dentro de un entorno pixelado cyberpunk.
  - **Entusiastas de la educación gamificada :** Buscan herramientas que combinen aprendizaje y entretenimiento de manera efectiva.
-





Universidad  
Provincial del Sudoeste  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*

## Valor diferencial:

- **Aprendizaje inmersivo y narrativo:**

No es solo un juego educativo; es una historia donde la programación se convierte en una herramienta para resolver un conflicto real dentro del mundo del juego.

- **Finales alternativos y toma de decisiones** Las acciones del jugador afectan el destino de ByteCity

- **Integración con la educación** Un juego que no solo entretiene, sino que **enseña programación** de manera intuitiva, con un **manual complementario** para su aplicación en espacios educativos, en donde se pueda debatir, temas como:

\_ Dependencia tecnológica

\_ Identidad digital

\_ Rebelión cibernética

este documento fue realizado en calidad de ejercicio final de la materia de “introducción al diseño de videojuegos” de la UPSO



**Universidad  
Provincial del Sudoeste**  
*Promoviendo el Desarrollo Armónico de la Región*