

PRÀCTICA  
OSCAR HIDALGO

# NARRATIVA INTERACTIVA GUIÓN MULTIMEDIA



Universitat Oberta  
de Catalunya

[www.uoc.edu](http://www.uoc.edu)



Oscar Hidalgo M. - UOC - Grau Multimèdia - Narrativa Interactiva

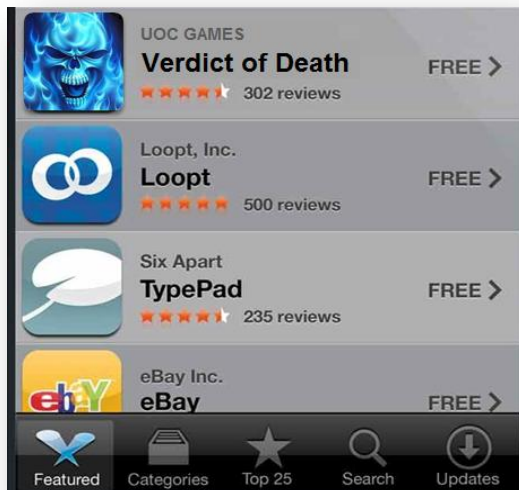
## Descripción del producto:

Verdict of death, es un minijuego sencillo, diseñado para dispositivos móviles y páginas web. El desarrollo argumental del juego está basado en el guión de la película Verdict of death (guión trabajado durante las PAC'S) y contiene 3 niveles de dificultad.

La trama principal del juego se basa en que el personaje escape de su propia muerte, para ello dispone de unos pocos minutos en cada nivel.

El juego podría estar englobado dentro de la categoría de juego de aventuras, con clasificación PEGI de 12+ y con contenidos que pueden provocar miedo, ya que se muestran escenas de la película cinematográfica original.

El objetivo de creación de este producto es únicamente promocional y va dirigido a un target concreto, adolescente y adulto, con afición a las películas de suspense o terror. Dado que es un producto con fines publicitarios se ofrecería gratuitamente en la página web oficial de la película y en los servicios App. Store y Android Market para obtener una mayor difusión.



App Store.



Carátula del juego.

## Diseño de la interactividad:

Al inicio del juego aparece una breve animación donde se recrean escenas de la película original introduciendo al usuario en la trama principal del juego. Posteriormente, se ofrece un menú que permite elegir entre las siguientes opciones: Instrucciones, Configuración, Comenzar Juego, Acerca de y Salida.

Descripción de las opciones:

**-Instrucciones:** Contiene un cuadro de texto con las instrucciones básicas del juego y la lista de comandos o teclas que interactúan en el juego.

**-Configurar:** En este apartado se puede establecer el idioma del juego, las teclas con las cuales se moverá el personaje y el sonido.

**-Comenzar Juego:** Permite acceder al primer nivel del juego.

**-Acerca de:** Muestra contenidos sobre la película: link a la página web oficial, tráiler, reparto, y otras curiosidades.

**-Salir:** Sale de la aplicación.

Estos iconos son sensibles y reaccionan al seleccionarlos o situarse encima de ellos, aunque es necesario hacer clic para entrar en cada uno de los apartados.

Los tres niveles son consecutivos y no implican aumento de dificultad para ser superados. La finalidad es únicamente conocer el entorno donde se desarrolla la película original y a su personaje principal.

Al entrar en un nivel, el usuario dispondrá de 5 minutos de tiempo para completarlo. Si en este plazo de tiempo no ha superado el nivel, aparecerá una animación que representará la muerte del personaje, dentro del escenario donde se encuentre.

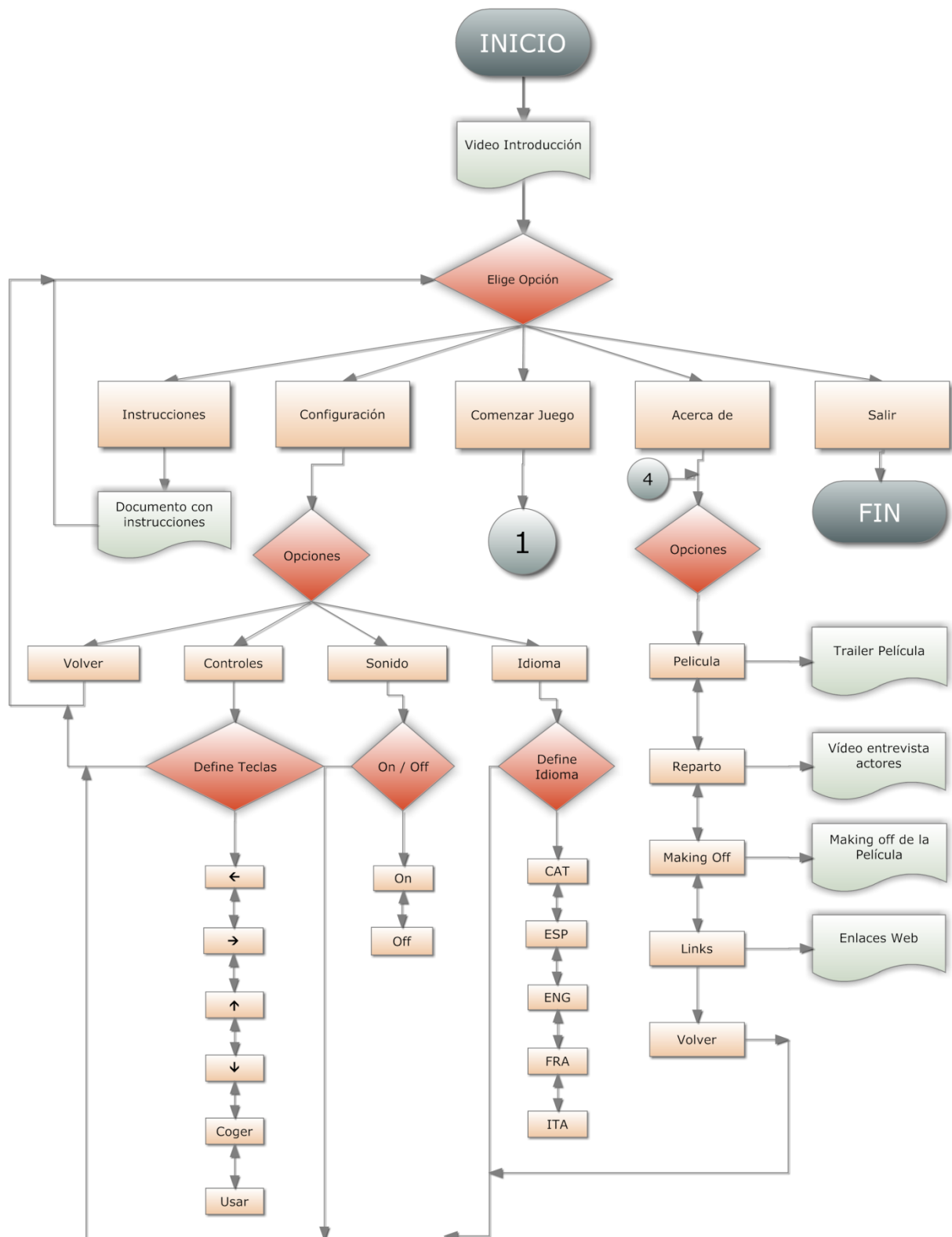
Para realizar los movimientos del protagonista dentro del juego, se utilizarán las teclas de dirección del ordenador (←↑↓→), para coger objetos se empleará la tecla ENTER y finalmente, para manipular un objeto se empleará la barra espaciadora (SPACE).

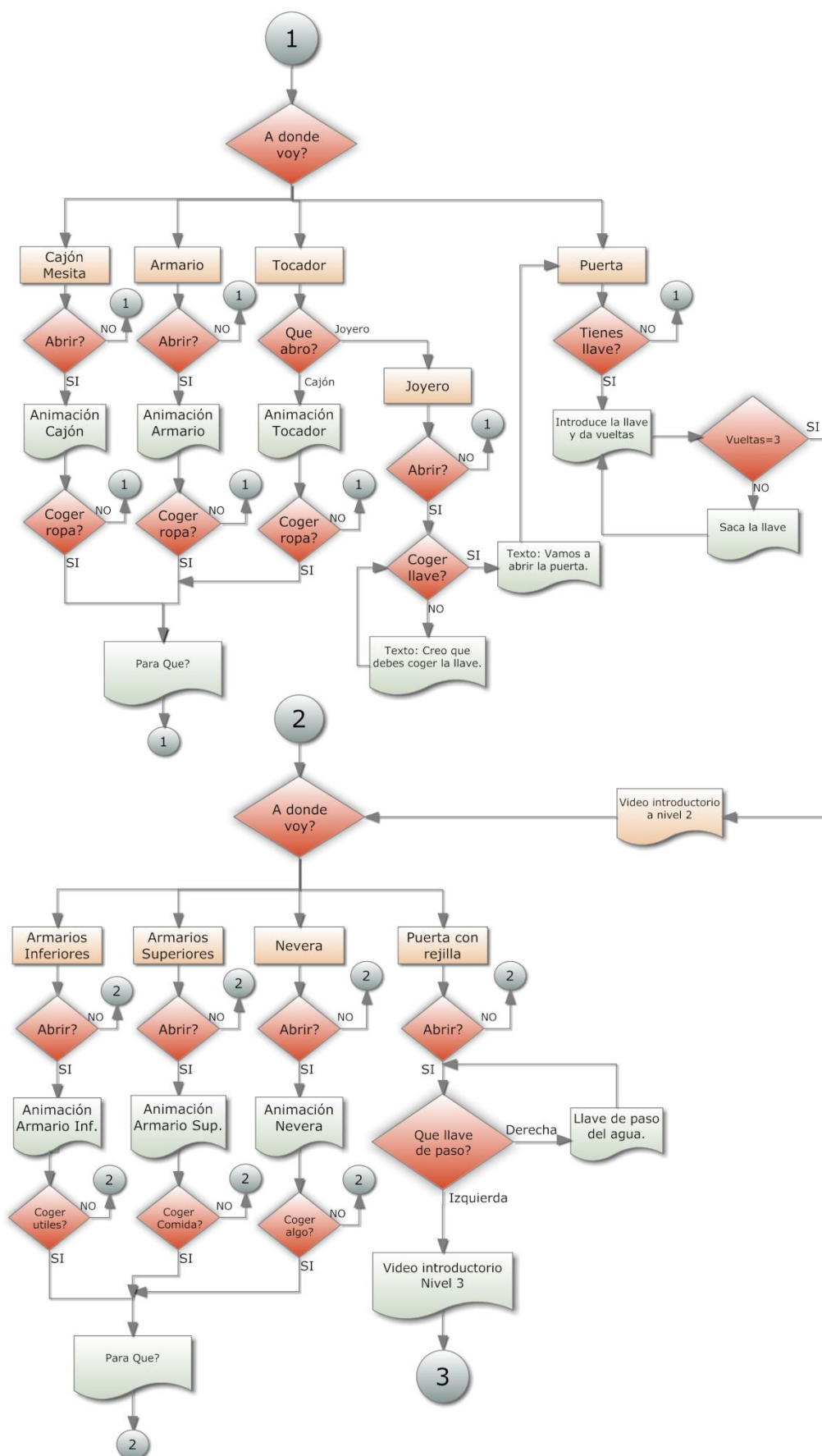
En la versión para smartphone/tablet aparecerán flechas de dirección sobreimpresionadas en la pantalla para los movimientos del personaje e iconos para coger y utilizar objetos.

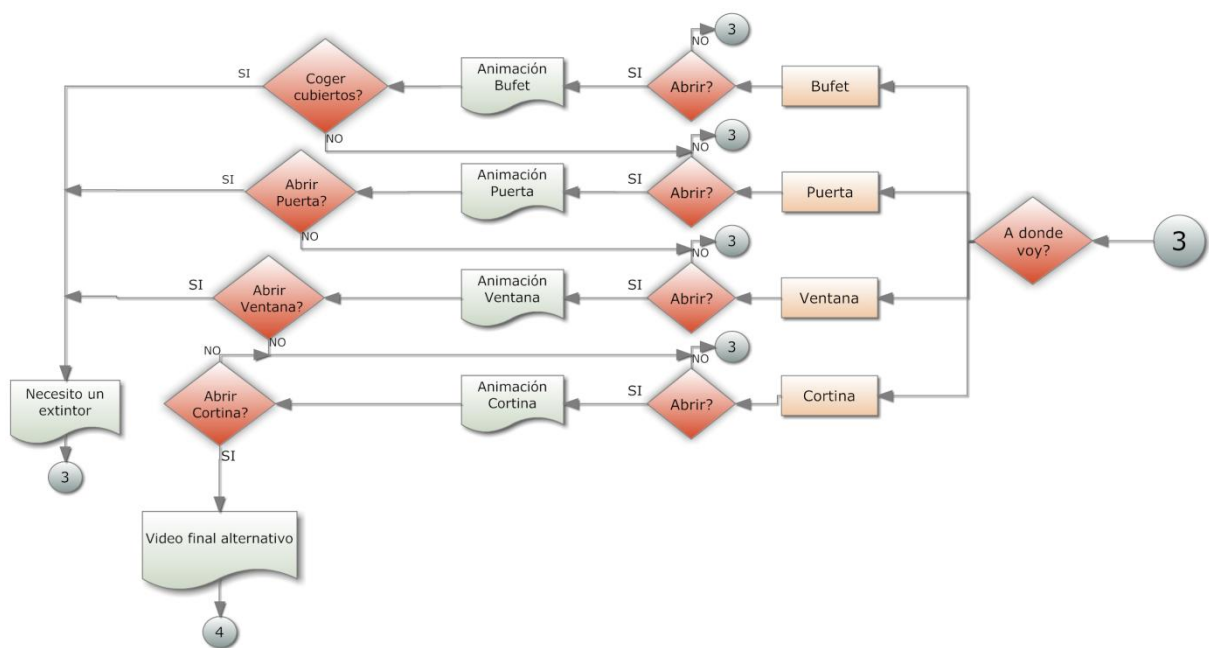
Dentro de cada nivel habrá objetos que reaccionarán y cambiarán de color cuando el personaje se sitúe encima. Esta acción es necesaria para que el usuario perciba cuáles son los elementos que tiene a su alcance para completar el nivel del juego.

Si el usuario consigue superar los tres niveles y completar el juego, se reproducirá un video que representará el final de la película. Se trata de un final alternativo al guión de la película, en el que el personaje logra librarse de la muerte.

## Diseño de Navegación:







## Diseño lógico

### ***Pantalla inicio:***

Se inicia la aplicación y se reproduce un vídeo donde observamos al protagonista, Jaime, conduciendo un coche por una carretera secundaria. Seguidamente, se oye un fuerte golpe y un estridente frenazo. Inmediatamente después, se ve una escena en la que Jaime ha atropellado a una anciana. Jaime, despavorido, intenta huir del lugar, pero la anciana le hace un conjuro de muerte: Jaime puede morir al llegar la medianoche. La anciana muere y Jaime huye en su coche a toda prisa hacia su mansión.

AVI: Introducción a la historia

ENTRADA (!)

TXT: Menú

WAV: AudioFondo1.mp3

ETI: “Instrucciones”

ETI: “Configuración”

ETI: “Comenzar Juego”

ETI: “Acerca de”

ETI: “Salir”

### Zonas Sensibles

1.RAT: Botón “Instrucciones”

CLIC: Muestra un documento con las instrucciones del juego.

2.RAT: Botón “Configuración”

CLIC: Muestra el menú para seleccionar: Idioma, controles y sonido.

3.RAT: Botón “Comenzar Juego”

CLIC: Entra en el primer nivel (Dormitorio) → Escena 1

4.RAT: Botón “Acerca de”

CLIC: Muestra un documento con información de la película.

5.RAT: Botón “Salir”

CLIC: Cierra la aplicación.

### ***Escena 1. INT. DORMITORIO NOCHE (Nivel 1)***

Jaime se encuentra en su dormitorio encerrado con llave. La gran lámpara del techo comienza a oscilar y está a punto de caer sobre él. Jaime necesita encontrar la llave para salir de la habitación y únicamente dispone de 5 minutos para encontrar la llave antes de que caiga la lámpara.

BMP: Dormitorio.bmp

BOC: Estoy encerrado, tengo que encontrar la llave para salir de aquí antes de que se caiga esa lámpara.



### Zonas Sensibles

- 1.RAT: Cajón de la mesita.  
ROL: Este cajón se puede abrir.  
CLIC cajón: FLI-P: Abre-cajon.fli  
BOC: Solo hay ropa.
- 2.RAT: Armario.  
ROL: Este armario se puede abrir.  
CLIC armario: FLI-P: Abre-armario.fli  
BOC: Solo hay trajes y camisas.
- 3.RAT: Tocado.  
ROL: Hay un cajón que se puede abrir.  
CLIC tocador: FLI-P: Abre-tocador.fli  
BOC: Hay más ropa y un joyero.
- 4.RAT: Joyero  
ROL: Este joyero se puede abrir.  
CLIC cajón: FLI-P: Abre-joyero.fli  
BOC: Esta llave que abrirá la puerta! La cogemos?(enter=coger) (space=dejar)  
\$llave
- 5.RAT: Puerta.  
ROL: Para abrir esta puerta hace falta una llave.  
CLIC cajón: FLI-P: puerta.fli  
BOC: Es necesario dar vueltas a la llave. (enter=dar vueltas)

### **Escena 2. INT.COCINA NOCHE (Nivel 2)**

Jaime se encuentra en la cocina, ha llegado alertado por un fuerte olor a gas. Hay un escape y tiene que encontrar la llave de paso para cortar el gas. Jaime dispone de 5 minutos para encontrar la llave de paso y cerrar el gas antes de que explote todo por los aires.

BMP: Cocina.bmp

BOC: Hay un escape de gas, tengo que encontrar la llave de paso o habrá una gran explosión.

### Zonas Sensibles

- 1.RAT: Armarios inferiores.  
ROL: Estos cajones se pueden abrir.  
CLIC cajon2: FLI-P: Abre-cajon2.fli  
BOC: Solo hay utensilios de cocina.
- 2.RAT: Armarios superiores.  
ROL: Estos armarios se pueden abrir.  
CLIC armario2: FLI-P: Abre-armario2.fli  
BOC: Solo hay botes de comida.
- 3.RAT: Nevera.  
ROL: La nevera se puede abrir.  
CLIC nevera: FLI-P: Abre-nevera.fli  
BOC: No creo que aquí este la llave.
- 4.RAT: Rejilla en la pared.  
ROL: Esta puerta con rejilla se abre.  
CLIC rejilla: FLI-P: Abre-rejilla.fli  
\$llavedepaso  
BOC: Hay dos llaves de paso cual cierro?(enter=derecha) (space=izquierda)



**Escena 3. INT. SALON NOCHE (Nivel 3)**

Jaime está en el salón. La lumbre de la chimenea ha prendido las cortinas y están en llamas. Jaime tiene que encontrar rápidamente un extintor para apagar el fuego. Sólo dispone de 5 minutos para localizar el extintor que se encuentra en algún lugar del salón.

BMP: Salon.bmp

BOC: Hay un escape de gas, tengo que encontrar la llave de paso o habrá una gran explosión.

Zonas Sensibles

1.RAT: Bufet.

ROL: Estos cajones se pueden abrir.

CLIC cajon3: FLI-P: Abre-cajon3.fli

BOC: Solo hay cubiertos.

2.RAT: Puerta.

ROL: Esta puerta se comunica con el jardín y parece cerrada.

CLIC jar din: FLI-P: jardin.fli

BOC: Está cerrada.

3.RAT: Ventana.

ROL: Es una ventana.

CLIC ventana: FLI-P: Abre-ventana.fli

BOC: No puedo abrir la ventana, parece que está sellada.

4.RAT: Cortina.

ROL: Esta cortina se puede mover.

CLIC cortina: FLI-P: Abre-cortina.fli

\$extintor

BOC: OK! Aquí detrás de la cortina hay un extintor (enter=Usar)