



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

---

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**PROTOTIPO PROFESIONAL DEL *GAME DESIGN DOCUMENT* Y GUIÓN  
DEL VIDEOJUEGO *LEFT BEHIND***

**PROTOTIPO PROFESIONAL**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

**P R E S E N T A:**

**AXEL CORTÉS MARTÍNEZ**

ASESORA

**MTRA. CLARA CISNEROS HERNÁNDEZ**



**Ciudad Universitaria, CDMX, 2022.**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Investigación realizada gracias al programa UNAM-DGAPA-PAPIME: Programa de Apoyo a Proyectos para la Innovación y Mejoramiento de la Enseñanza. Clave del proyecto PAPIME: PE304320 “Manual para la elaboración de guiones de videojuegos”. Responsable del proyecto Dr. José Ángel Garfias Frías. Agradezco a la DGAPA por la beca recibida.

## AGRADECIMIENTOS

Al Programa de Apoyo a Proyectos para la Innovación y Mejoramiento de la Enseñanza (PAPIME) por financiar este proyecto y permitirme escribir sobre videojuegos, una de mis más grandes pasiones en la vida, para así fomentar futuras investigaciones que permitan ampliar el estudio de este tema que hoy en día aún es mal visto por algunos.

Al Dr. José Ángel Garfías Frías, Dr. David Cuenca Orozco y otros miembros de la Finisterra, a quienes actualmente considero como mis amigos, por abrir y promover espacios para la discusión de materias como videojuegos, manga, anime y animación dentro de la institución para así dignificar su estudio y seguir motivando a estudiantes a investigar sobre temas que les apasiona. Gracias a ustedes mi camino en la facultad fue agradable, se los agradezco mucho.

Al jurado y mi grupo de sinodales, Mtro. Roberto Carlos Rivera Mata, Mtro. Adolfo Gracia Vázquez, Mtra. Jimena Yisel Caballero Contreras y al Mtro. Omar Chávez Bautista por leer mi trabajo, por su seguimiento, por las observaciones ofrecidas para el enriquecimiento del mismo y por su confianza.

A mis dos amigas y también asesora, Clara Cisneros Hernández y Fanny Tapia, con quienes compartí mi breve periodo en la docencia, por creer en que podía realizar este proyecto y motivarme a hacerlo aun cuando yo no me sentía lo suficiente para ello. Muchas gracias Clara por la toda la paciencia, el apoyo, los consejos y la atención que tuviste conmigo a lo largo de este recorrido.

A mi abuelito, Ángel Martínez Pérez, por siempre motivarme a esforzarme en la vida para no sólo crecer en el ámbito laboral sino también como persona, por velar por mi bienestar y el de mis hermanos en todo momento y por haber sido la figura paterna que nunca tuve. Te agradezco mucho por haber cuidado de mí siempre.

A mi abuelita, María del Pilar Rubio Hernández (Q.E.P.D), quien siempre fue como mi segunda madre y por ser la fuente de inspiración de este trabajo. Me hubiese gustado que estuvieras hoy conmigo para poder celebrar el término de esta etapa juntos, estoy seguro de que esto te habría hecho muy feliz. Te extraño y no ha pasado un día en el que no haya pensado en ti.

A mi mamá, Cristina Martínez Rubio, porque con fuerza, desvelos y sacrificio siempre procuró que tuviera una educación y una vida digna. No tengo palabras para expresar toda mi gratitud, cariño y admiración; ni manera de compensar todo lo que has hecho y me has dado durante todos estos años, pero juro que daré lo mejor de mí siempre y haré que todo ese esfuerzo no haya sido en vano.

A mis hermanos, Christian y Alan, y a mi tía Silvia por haberme acompañado toda mi vida y durante mi trayectoria escolar. Por apoyarme con gestos que, por más pequeños que hayan parecido, para mí han significado bastante.

A mi amigo Albert García, por ser esa persona con quien siempre pude hablar de mis gustos y tener gratas pláticas de anime y videojuegos, por haber compartido conmigo buenos momentos dentro de la facultad, por ser de las pocas personas a quienes sentí realmente les interesó mi proyecto; pero, sobre todo, por siempre estar conmigo durante los momentos más difíciles, por tu ayuda incondicional y por escucharme cuando más lo he necesitado.

A Marina, Juan, Vinny, Franco, Moon, Felps, ShaKi, Erik, Nelson y otros amigos a quienes he conocido durante este tiempo reciente. Porque cuando comencé este proyecto fui desalentado en repetidas ocasiones, hubo días en los que creí que no tenía sentido seguir escribiendo y otros en los que verdaderamente pensé que el mundo estaba en mi contra, por lo que a menudo llegué a considerar en darme por vencido y abandonar todo. Pero en ustedes y en los varios momentos de compañía encontré aliento y motivación para seguir. Muchas gracias por hacer esos días mejores, no hubiese podido continuar este trabajo si no hubiera sido por ustedes.

**Desde el fondo de mi corazón, gracias a todos.**

## Índice

Introducción.....	1
Capítulo 1. Presentación del proyecto.....	4
1.2 Justificación.....	17
1.3 Perfil del usuario ( <i>Target</i> ) y análisis de mercado.....	19
Capítulo 2. Game Design Document .....	35
2.1 Game Overview .....	37
2.1.1 Tema, argumento y género.....	37
2.1.2 Storyline .....	40
2.1.3 Sinopsis .....	41
2.1.4 Influencias para la elaboración del juego.....	41
2.2.1.3 NPC Non Playable Character .....	55
2.2.1.4 Objetos .....	58
2.2.2 Diseño de niveles.....	59
2.2.2.2 Mapas, escenarios y descripción visual .....	62
2.2.2.3 Checkpoint.....	64
2.2.3 Mecánicas de interacción .....	65
2.2.3.4 Recompensas y objetivos .....	69
2.2.3.5 Mapa de acciones interactivas .....	77
Capítulo 3. Guion literario.....	85
Conclusiones.....	142
Consulta de fuentes .....	144

## Introducción

El presente proyecto pretende la presentación formal de un prototipo profesional para un *Game Design Document* (GDD, documento de diseño) y guion de videojuego interactivo de autoría propia titulado *Left Behind*, como propuesta de titulación para la licenciatura en Ciencias de la Comunicación.

En ese sentido, un documento de diseño especializado en videojuegos (o por su denominación en inglés, GDD) es equivalente a un formato de preproducción para la creación de sistemas interactivos y se trata de un documento que fundamenta las bases para el desarrollo de este tipo de productos, ya que forma una guía específica para la primera etapa de producción. Por ello consta de los elementos primarios que constituyen el *core* (núcleo) de relaciones fundamentales de progreso y es imprescindible como una guía para demarcar mecánicas de jugabilidad, elementos conceptuales, visuales y narrativos.

El análisis y desarrollo de un *Game Design Document* es pertinente para los estudios de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, puesto que su construcción conceptual, de personajes o argumental no dista de productos audiovisuales de carácter cinematográfico o televisivo, mismos a los que se está habituado en el plan de estudios.

De este modo, el GDD como una creciente variante de preproducción, cumple con los componentes antes mencionados además de uno adicional, esto es, el carácter interactivo, el cual es necesario para hacer partícipe al usuario. Por este motivo, su realización profesional como prototipo es recomendable para involucrar a futuros estudiantes del área dentro de propuestas capaces de incentivar y estandarizar las bases de este novedoso formato por su capacidad de ampliar las áreas de oportunidad del ejercicio profesional en sus egresados, ya que en los últimos años el sector del videojuego ha presentado un ascenso en demanda dentro de la industria de la producción audiovisual.

En ese sentido, se plantea que, el objetivo general del proyecto se sustenta en delimitar y elaborar la estructura de un *Game Design Document* con el fin de orientar el desarrollo de un prototipo profesional y demostrar la validez del producto como formato innovador de preproducción en el campo de la comunicación. Asimismo, como objetivos particulares están el identificar y analizar al público meta al cual será dirigido el producto para evaluar la viabilidad del prototipo, desde el cual se determinarán elementos de preproducción desarrollados dentro del proyecto.

Posteriormente, la distribución del texto se centra en definir y producir la estructura del *Game Design Document* para delimitar los componentes argumentales de la historia, el desarrollo visual, la construcción conceptual y las mecánicas que darán sentido y coherencia al videojuego. De esta forma, el trabajo se encuentra sintetizado en tres capítulos, los cuales son abordados y desarrollados de la siguiente manera:



El primer capítulo es destinado a la parte introductoria del proyecto. En él, se detalla la razón de ser del escrito, esto es, su objetivo. Posteriormente, se justifica la dirección que toma el documento como propuesta creativa, innovadora y relevante para la carrera en Ciencias de la Comunicación; y es finalizado con un tercer punto en donde se reúne una investigación en la que se comprueba el perfil del usuario y el mercado al que es destinado el producto.

Un segundo capítulo sirve para explicar la estructura del trabajo y ayudará a dilucidar qué es y de qué consta un *Game Design Document*, lugar donde se profundizará en los aspectos creativos de un *game overview* que dará muestra a la información general del juego. Aquí es explicada la temática, el argumento y las características del género desde los cuales se estructurará la historia, la trama y las inspiraciones en las que se basa la elaboración, así como el diseño de personajes y de niveles que, a su vez, darán origen a las mecánicas que comprenderán al videojuego.

Finalmente, en el tercer capítulo se da redacción a un guion literario como formato para trasladar la acción mecánica del videojuego a un texto con diálogos y locaciones funcionales para complementar la información contenida en los capítulos anteriores, apartados necesarios para el desenvolvimiento de la historia integral como propuesta del prototipo profesional en su etapa de preproducción.

## Capítulo 1. Presentación del proyecto

A lo largo de este primer capítulo se podrá encontrar una introducción sobre qué es el *Game Design Document*, un breve recorrido sobre las etapas que lo conforman y algunos conceptos de la terminología básica utilizada en el diseño de preproducción en la industria de los videojuegos; así como, una justificación sobre la importancia del estudio y desarrollo del GDD para el campo de la Comunicación y un análisis de mercado en el que se identifique al público al que se planea orientar el proyecto.

El proyecto propuesto, pretende la presentación formal de un prototipo profesional para un *Game Design Document* (GDD, documento de diseño) y guion de videojuego interactivo de autoría propia titulado *Left Behind*, como propuesta de titulación para la licenciatura en Ciencias de la Comunicación.

En ese sentido, un documento de diseño especializado en videojuegos o por su denominación GDD, es equivalente a un formato de preproducción para la creación de sistemas interactivos y se trata de un documento que fundamenta las bases para el desarrollo de este tipo de productos, ya que forma una guía específica para la primera etapa de producción, por ello consta de los elementos primarios que constituyen el *core* (núcleo) de relaciones fundamentales de progreso y es imprescindible como una guía para demarcar mecánicas de jugabilidad, elementos conceptuales, visuales y narrativos.

Adicionalmente, como parte final del proyecto, se creará un guion de videojuego que ponga en uso a los elementos vinculados al GDD, el cual desde una propuesta propia plantea la elaboración de una narrativa capaz de representar de manera videolúdica a los procesos de duelo y aceptación posteriores a la pérdida de un ser querido. El prototipo de preproducción estará constituido por los requerimientos específicos de un formato gamificado a partir del diseño de mundos, niveles y personajes; así como de las mecánicas que apoyarán a la jugabilidad del videojuego y de las plataformas de distribución a las que será orientada la propuesta.

La razón de ser de este esquema de producción tiene por objetivo llevar a cabo una propuesta formal y profesional en la que se incorpore a los videojuegos como un medio de interés común en México con el propósito de incentivar al mercado de los juegos de video, no desde el punto de vista del consumidor, esquema habituado en los estudios dentro del país, sino a través de la etapa de preproducción en donde se ubican los procesos creativos inherentes para el desarrollo del producto final que se pondrá al alcance del público.

Para ello, se desarrollará dentro de las siguientes páginas un *Game Design Document* (GDD, por sus siglas en inglés), el cual es un documento altamente descriptivo que deberá contener información sustancial para servir como una guía para la elaboración del *software*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Se conoce mediante este término a todo aquel programa que ejecuta una serie de tareas, instrucciones, procedimientos y rutinas mediante la ayuda de algún sistema computacional. Pueden distinguirse en dos categorías: *software* de sistema, que se encargan del funcionamiento de la computadora; y *software* de aplicación, como es el caso de los videojuegos.

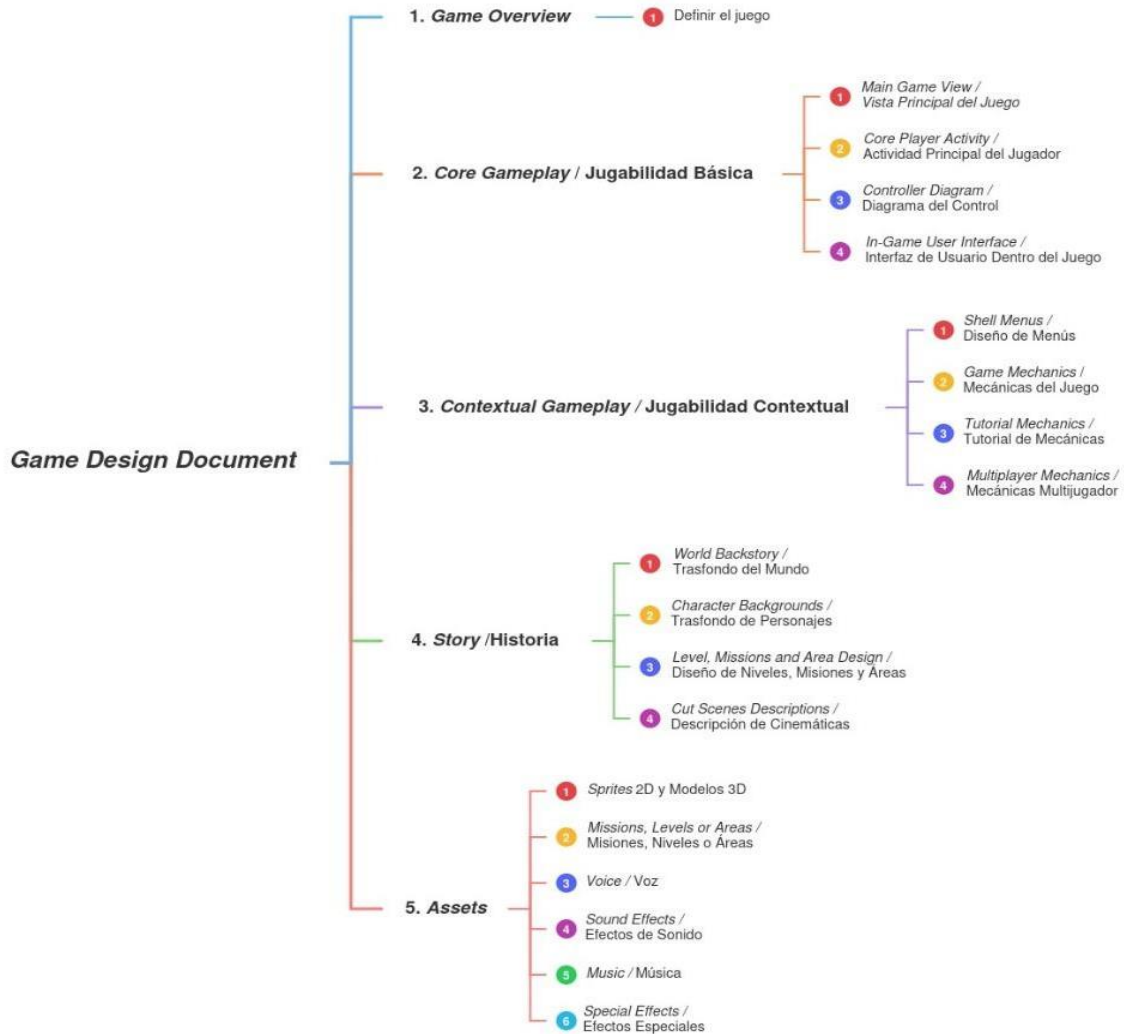
en la etapa de producción del juego. Para ofrecer una mayor claridad sobre la composición de este documento conozcamos una visión referente al tema.

De acuerdo con Bethke (2003), el *Game Design Document* es la compilación de documentos donde se detalla todo sobre los personajes, los niveles, las mecánicas del juego, los visuales, menús y otros componentes potenciales para describir al juego que se está creando, con la finalidad de que todos los miembros del equipo de desarrollo conozcan sobre las características a implementar dentro del proyecto.

A partir de lo descrito en su libro, *Game Development and Production*, el autor coloca en cinco secciones a las piezas necesarias en la elaboración del documento para creación del videojuego, las cuales, a partir de una síntesis, se pueden observar en el siguiente esquema:

### **Figura 1**

Elementos del *Game Design Document* según Erik Bethke.



*Nota:* Traducción y adaptación realizada por el autor. Tomado de *Game Development and Production*, por Erik Bethke, 2003, Worldware Publishing.

Para dar paso y familiarizar al lector con el formato postulado, es de vital importancia elaborar una rápida exposición sobre cada una de las secciones descritas por Bethke para disponer con total claridad al GDD y a la terminología a la que se encuentra habituada el diseño de videojuegos.

Al igual que en los tráilers de alguna película donde se da muestra a un adelanto sobre el audiovisual que podrá visualizar el espectador en el producto final, la primera sección de un GDD debe cumplir con la misma función. Dentro de este apartado, también conocido como *game overview*, en los proyectos profesionales de preproducción se debe ofrecer un esbozo general de la información del videojuego que deje en claro el tipo de material que se va a crear, esto es: De qué tratará la historia, cuál será el género del videojuego; y a su vez, se otorga una descripción del mundo en el que se encuentra situada la narrativa, para posteriormente explicitar las mecánicas de jugabilidad (*gameplay*), además de explicar qué es lo que motivará al jugador dentro del juego.

Una vez definida la idea general del videojuego se dará paso a la producción del **Core Gameplay** en la que se describen los elementos de la jugabilidad básica del juego, es decir, un sumario que ayude, tanto al equipo de diseño como a los jugadores, a comprender y visualizar cómo se podrá interactuar con el contenido del producto. Los puntos para definir en esta sección son:

- **Main Game View:** Es donde se acota la visión principal del juego y el ángulo de cámara que se situará dentro del videojuego. Esto significa, que el productor define si utilizará una perspectiva de **dos dimensiones (2D)**, la cual carece de profundidad en su proyección y muestra una representación plana de imágenes; o bien, si elije una de **tres dimensiones (3D)** en la que, a diferencia de la bidimensional, ofrece volumen

en sus gráficos gracias al tercer plano o eje “z” dentro de la dimensión espacial que añade la cualidad de profundidad; o la vista **isométrica**<sup>2</sup>.

Del mismo modo, se debe indicar la escala de los personajes, es decir, si se situarán en entornos cerrados o si se hará uso de ambientes exteriores para de este modo, reconocer qué tantos elementos serán visibles en pantalla. En el caso de este último aspecto es importante tener en cuenta las limitaciones tecnológicas que se encuentran presentes en el sistema en el cual se planea ejecutar el videojuego.

- **Core Player Activity / Actividad Principal del Jugador:** En este punto se detalla cuál será el papel que tomará el jugador dentro del videojuego y cuáles serán las interacciones clave dentro del mismo; además de especificar las herramientas de las que podrá hacer uso el usuario dentro de la aplicación.

- **Controller Diagram / Diagrama del Control:** Es un diagrama en el que se debe mostrar cuáles botones o teclas reaccionan a cada acción u objeto dentro del juego al ser presionados. A partir de su lectura, el jugador puede tener una mejor noción de lo que puede ser capaz a nivel de interacción.

---

<sup>2</sup> La vista isométrica refiere al estilo de perspectiva que logra la simulación de gráficos 3D gracias al ángulo de visión en el que son elaborados los dibujos 2D. La proyección se sitúa en un ángulo de 120 grados para aparentar la vista tridimensional.

- ***In-Game User Interface / Interfaz de Usuario Dentro del Juego:*** También conocido como HUD (*Head Up Display*), se refiere a la información que el jugador podrá visualizar en pantalla en todo momento. Algunos ejemplos son: Minimapa, radar, tiempo, cantidad de vida y puntos de maná<sup>3</sup>.

En un segundo momento, la preproducción del GDD necesita el desarrollo del ***Contextual Gameplay / Jugabilidad Contextual***, espacio en el que se confiere la explicación de las mecánicas del juego que no lograron ser determinadas a detalle en el punto anterior. En este sentido, se debe iniciar con la parte de la presentación de menús (***Shell menus***) donde se esquematizan las opciones que se mostrarán en el juego con posibilidad de acceso para el jugador.

En cuanto a mecánicas (***Game Mechanics***), en este apartado se dejan de lado las generalidades para hablar de concreciones. Las ideas de las acciones que se podrían ejecutar dentro del videojuego pasan a ser aplicadas y explicadas en cada circunstancia. Para este caso es conveniente hacer uso de tablas u hojas de cálculo para organizar todo movimiento.

---

<sup>3</sup> Se conoce como “maná” al recurso que se utiliza para realizar hechizos y encantamientos en el mundo de los videojuegos y la magia.



Con la creación de una tabla capaz de mapear las acciones, se solventará a nivel técnico cualquier duda que pudiese existir para el diseño de la jugabilidad en el proyecto, pero no será del todo entendible para los jugadores. Por ello, el siguiente punto trata sobre la discusión para enseñar al jugador cuál será su actuar en el juego.

***Tutorial Mechanics*** o **Tutorial de Mecánicas**, como su nombre lo indica, tiene por intención decidir qué es lo que se planea que el jugador aprenda durante su primer acercamiento al juego. Esta cuestión puede ser solucionada de dos formas: La primera de ellas es mediante la inclusión de algún nivel que explique al jugador el funcionamiento de los controles y las distintas combinaciones de acciones existentes en el juego; y la segunda, consiste en programar niveles con menor dificultad para que sea el mismo usuario quien descifre y se relacione con la jugabilidad básica de manera intuitiva.

Asimismo, debe tenerse en cuenta si el videojuego tendrá la opción de alojar a más de un jugador mediante un modo multijugador y, de ser así, se debe considerar si serán modos de juego en simultáneo en la misma consola o sistema, así como el tipo de conexión (multijugador local o en línea), entre otras variantes posibles.

El cuarto apartado versa sobre una de las partes más sustanciales de un videojuego, el motivo por el cual el espectador elige consumir y permanecer en el proyecto a desarrollar, es decir, la historia. De la misma manera en que se desarrolla en cualquier otro producto audiovisual, en esta división, el diseñador debe elaborar el relato a partir de un esquema

deductivo, que concreta elementos de lo general a lo particular. Mientras más detallada y amplia sea la descripción de cada componente de la historia, habrá mayor riqueza en la construcción y extensión del mundo o universos que se tengan en mente.

Para iniciar con el desarrollo de la historia es necesario comenzar esclareciendo el ***World Backstory*** o trasfondo del mundo lugar en el que serán situados tanto los objetos, las locaciones, los personajes e incluso el propio jugador. Por ello, un diseño eficaz consiste en dar especificidad a cada aspecto espacio-temporal relevante en la historia del mundo, disponiendo información del origen, rutas de acceso a otras regiones del mapa y su proximidad, descripción del tipo de ambiente que predomina en determinada zona, entre otros elementos. La creación de un mapa guía, ayudará al diseñador de videojuegos a formar una visión más clara de la extensión del terreno y los elementos a distribución.

Asimismo, el diseño de personajes no se limita únicamente a otorgarles un nombre dentro de la historia, es necesaria la construcción de ***Character Backgrounds*** o el trasfondo de los personajes que aluden al establecimiento de características propias de los participantes en la historia. Éstas van desde la representación visual de las figuras mediante una elaboración de bocetos en conjunto con una descripción textual que los acompañen. En un

segundo momento, la redacción de una prosopografía<sup>4</sup>, ayudará a dar profundidad descriptiva del comportamiento y la psicología del personaje para otorgar solidez a su construcción.

Posteriormente, es necesario establecer cuál es el rol o papel que tendrán los personajes recurrentes en la narrativa, ya sean protagonistas, antagonistas o personajes incidentales. Puesto que se trata de un videojuego, hay que tener en cuenta si será un personaje jugable, un personaje no jugable o **NPC**<sup>5</sup> (*Non Playable Character*, por sus siglas en inglés), o bien, explicitar si se tratará de un aliado o un jefe (*boss*) ubicado en alguno de los niveles.

En caso de que el género del videojuego lo precise, también será imprescindible mencionar otros atributos tales como las mecánicas estadísticas que corresponden al personaje dentro del juego, las cuales consideran atributos como la fuerza, la agilidad, la defensa o armadura y el inventario que poseerán los personajes.

---

<sup>4</sup> Prosopografía es una figura retórica que consiste en la descripción de las características externas de una persona o animal. Por ejemplo: Altura, vestimenta que porta, rasgos faciales, tonalidad de la piel y otras características únicas a simple vista.

<sup>5</sup> Son personajes programados para realizar determinadas acciones o movimientos. Algunas funciones de los NPC's pueden ir desde proveer información y objetos mediante la interacción dentro del juego, operar como enemigo o incluso mostrarse mediante apariciones aleatorias para poblar los niveles y escenarios.

*Level, Mission and Area Design* o el **Diseño de Niveles, Misiones y Áreas**, como su nombre lo indica, consiste en la esquematización de niveles, áreas, caminos, vías, episodios u otra manera de partición de localización en la historia. Para una correcta elaboración del diseño de niveles hay que considerar la jugabilidad que se planea llevar a cabo puesto que influirá en la manera en que será seccionado y ayudará a determinar el género del videojuego

Como menciona Bethke (2003), este punto puede resolverse de dos maneras, ya sea que se cuente con conocimientos en herramientas de diseño y se produzca un primer modelado de los niveles; o, en el defecto de no tener los suficientes conocimientos, optar por una descripción detallada y acompañarla de bocetos que esclarezcan la idea de los niveles a incluir (como es el caso de este prototipo profesional).

Para imaginar una amplia visión de lo que compondrán los entornos, es preciso explicar con un gran nivel de detalle aspectos como los colores dentro de la composición, las texturas, la iluminación, los personajes que aparecerán en cada lugar; las trampas, los obstáculos y los acertijos que el jugador deberá resolver dentro del nivel; de la misma forma, es necesario explicitar cómo es que se relacionarán las áreas que se crearán y cuál será su propósito o valor dentro de la historia; además de mencionar si el jugador tendrá la posibilidad de explorar sin restricciones en los entornos o si será limitado a seguir un recorrido lineal o direccionado.

Para finalizar la sección cuatro, especializado en la formación de la historia que integrará al videojuego, se ubica el punto sobre *Cut Scene Descriptions* o **Descripción de las Cinemáticas**, sección en la que se decide si los diálogos configurados para la historia serán resueltos mediante cajas de texto desplegadas en pantalla o si serán plasmados en escenas. Aunque en materia de videojuegos no existe algún formato especial estandarizado para la escritura de cinemáticas, la industria se guía mediante dos componentes esenciales de la cinematografía: 1) la escritura de un guion técnico y 2) la elaboración de un *storyboard* (guion gráfico).

Para concluir con los apartados que encuentra Bethke para la elaboración de un GDD, el quinto de ellos refiere a los *Assets*, los cuales son recursos visuales y sonoros para materializar al videojuego, como lo son: *Sprites*<sup>6</sup> 2D o modelos 3D, archivos de voz, animación de fotogramas clave y captura de movimiento, efectos de sonido, pistas de música y efectos especiales. No obstante, para fines de este proyecto, no se abordarán en profundidad dado que estos activos pertenecen a la etapa de producción y no a la de preproducción en la que se está ciñendo el trabajo.

Cabe mencionar que no es de total obligatoriedad incorporar en el juego cada uno de los componentes que se encuentran dentro de las secciones descritas en la “Figura 1”, como

---

<sup>6</sup> Se conoce como *sprites* al conjunto de imágenes trazadas mediante mapas de bits para la representación visual de personajes u objetos, los cuales son necesarios para la realización de la animación de movimientos dentro del juego. Este recurso se utiliza cuando se trabaja con una perspectiva en 2D.

si se tratase de una serie de pasos a seguir, por el contrario, debe existir un proceso de selección de las fracciones que se adecuarán a las necesidades de cada propósito, género e historia que se planee desarrollar.

Si bien, la estructura del *Game Design Document* y su utilización ha estado presente desde hace décadas en la historia e industria de los videojuegos, su desarrollo en el país aún es bajo, por lo cual se espera con este prototipo profesional perseguir fines como el de aportar al estudio de las etapas de producción del videojuego e incentivar a futuros alumnos a escribir historias mediante este modelo, tomando en cuenta los conocimientos teóricos en el campo de la Comunicación en aras de diversificar las posibilidades creativas anexas al campo de la producción audiovisual, con el objetivo de ampliar en la agenda el estudio y desarrollo creativo de esquemas videolúdicos.

### **1.1 Objetivo del proyecto e hipótesis**

El proyecto tiene como objetivo general, concretar la delimitación y la elaboración de la estructura de un *Game Design Document*, con el fin de orientar el desarrollo de un prototipo profesional, para así demostrar la validez del producto como formato innovador de preproducción en el campo de la Comunicación. Para poder solventar este supuesto general será necesario apoyarse en varios puntos.

En un primer momento, se identificará y analizará al público meta al cual será dirigido el producto, con el fin de evaluar la viabilidad del prototipo. A partir de los datos recabados en el análisis será posible determinar los elementos de preproducción a desarrollar dentro del proyecto.

Posteriormente se dará paso a definir y producir la estructura del *Game Design Document* que compete a este prototipo profesional para delimitar los componentes argumentales de la historia, el desarrollo visual-conceptual y las mecánicas que darán sentido y coherencia al videojuego.

Finalmente, se elaborará un guion literario capaz de articular los elementos conceptuales del *Game Design Document* bajo los parámetros narrativos y de jugabilidad necesarios dentro del formato de preproducción.

## **1.2 Justificación**

El estudio de los videojuegos es de vital importancia, no sólo porque se trata de una forma de entretenimiento común en la actualidad, sino también por su sólido impacto dentro del campo de lo económico.

Como consecuencia de la pandemia por COVID-19 a inicios de 2020, el mercado de juegos vio un incremento a nivel mundial a partir de las medidas de aislamiento, lo cual

reditúa al término del año la cantidad de 177.8 mil millones de dólares; mientras que para 2021 se estiman ingresos de 175.8 mil millones, ligeramente menores al periodo pasado, pero la cifra de jugadores en el mundo se espera ascienda a 2.9 mil millones (Newzoo, 2021).

De acuerdo con una investigación publicada por *The Competitive Intelligence Unit* (Arteaga, 2021), el mercado de los videojuegos en México se ha convertido en uno de los sectores de entretenimiento de mayor contribución al aparato productivo nacional a partir del uso de internet, gracias a actividades como la venta y distribución de juegos en tiendas y nuevos modelos de negocio como juegos gratuitos con publicidad, compras integradas (o *in-app*), *eSports* (deportes electrónicos) y servicios de *streaming* (plataformas de distribución de video en línea).

A partir de lo anterior mencionado, se reconoce que el país mayormente recauda ganancias como consumidor y no como productor. Por ello, se plantea que este trabajo pueda aportar y motivar a la creación de narrativas para visibilizar e impulsar al país cada vez más como desarrollador de videojuegos.

En el aspecto social, el videojuego además de ofrecer entretenimiento tiene otras funciones. De acuerdo con la psicóloga Kelli Dunlap (Bach, 2021), el videojuego como objeto de consumo tiene la capacidad de ayudar a contrarrestar las narrativas autodestructivas que a menudo acompañan a condiciones como la ansiedad y la depresión y; asimismo, se



establecen como formatos terapéuticos que ofrecen experiencias únicas donde se sitúa al espectador en roles que difícilmente se conseguirían en la vida cotidiana u otros medios.

Por este motivo, el presente proyecto es un planteamiento para incursionar en la realización de narrativas interactivas profesionales capaces de comunicar y promover un impacto positivo en la salud mental de los consumidores del sector de los videojuegos.

### **1.3 Perfil del usuario (*Target*) y análisis de mercado**

Para continuar con la delimitación del prototipo profesional es imprescindible demarcar el público específico o *target* al que se pretenderá enfocar el videojuego. Por ello, dentro de los siguientes párrafos se comprenderán cuestiones como el número de consumidores activos de videojuegos en el país, las plataformas de distribución en las que se alojan algunos de los juegos desarrollados en México, el estudio de casos específicos para la revisión de sus modelos de negocio y algunos elementos complementarios para la comprensión del área de oportunidad a la que podría aspirar la propuesta de proyecto.

En los últimos años, el mercado de los videojuegos ha visto un incremento exponencial por parte de públicos de distintas edades alrededor del mundo como consecuencia del confinamiento por COVID-19 que se vive actualmente. Tan sólo en México, la cifra de personas en el país que se consideran como videojugadores fue de 72.3

millones al término del año 2020, lo cual significó un aumento del 5.5% a comparación con 2019, esto de acuerdo con una investigación realizada por *The Competitive Intelligence Unit* (CIU) (Arteaga, 2021).

Dentro del mismo estudio se arroja que, durante el 2020, se hizo uso de 116.9 millones de dispositivos en el país para el acceso a videojuegos y el entretenimiento de la población, en donde el 75% de *gamers* o videojugadores posibilitan su acceso a este tipo de industrias creativas desde dispositivos inteligentes (*smartphones*); en segundo lugar, se ubican las consolas fijas con el 20% del total de dispositivos; debajo se encuentran tabletas con el 8%; PC's o computadoras personales con el 6% de preferencia; y finalmente consolas con un 4%.

Y si se es aún más específico en cuanto al mercado de las consolas preensambladas, la de mayor adquisición en ese mismo año fue la Xbox de Microsoft —en sus tres presentaciones— con un 60.7%, de las cuales se comparten ese porcentaje la Xbox One con 36.9% del total, la Xbox 360 con 17.7% y, su generación de consolas más reciente, la Xbox Series S y Series X con apenas 3.4% del registro, dado el corto periodo de existencia entre su fecha de lanzamiento y el periodo de elaboración de la estadística.

En segundo lugar, se colocan los sistemas de la empresa Sony con el 29.2% del total, de los cuales 18.8 puntos porcentuales pertenecen a la Playstation 4 (PS4), 5 puntos de la Playstation 3 y 1.2% de la Playstation 5 que comparte junto con Microsoft y con la misma

razón de un menor porcentaje a pesar de ser su consola con menor antigüedad. Mientras que en el último lugar Nintendo se halla con una cifra del 10.1% en la lista de preferencias, donde sus consolas Wii y Switch se reparten 3.5 y 3.1 puntos porcentuales, respectivamente.

El éxito de las consolas anteriores se debe, mayoritariamente, a la accesibilidad que ofrecen al público al ser un producto preensamblado, listo para su uso una vez desempacutado, y de fácil adquisición (en términos prácticos) puesto que los juegos y sistemas se venden en algunos establecimientos y tiendas de autoservicio mexicanos (como Walmart, Liverpool y Sears) o en tiendas físicas dedicadas a la venta de tecnología, videojuegos y mercancía referente a ellos (Gameplanet, Gamers, Radioshack, Mixup).

Una de las desventajas de la venta de videojuegos a nivel global es la poca oportunidad para la visibilidad de juegos de desarrolladores independientes (*indies*) en tiendas como las recién mencionadas puesto que el catálogo de títulos que se oferta al público se limita generalmente a contenido de grandes distribuidoras y aquellos con menor popularidad son distribuidos sin costo, ofertados o relegados al mercado digital.

Una tienda digital o *e-shop* es un servicio por internet en el que se ofrecen diversos videojuegos y contenido adicional descargable (*Downloadable Content*, comúnmente llamado “**DLC**” por sus siglas en inglés) para su compra, en donde la mayoría de ellas ofrecen métodos de pago que van desde tarjeta de crédito o débito, pago mediante

aplicaciones de banco como PayPal o incluso mediante la recarga de crédito o divisa propia de la plataforma.

Algunas de las *e-shops* actualmente presentes para consolas son Microsoft Store, Playstation Store y Nintendo eShop; mientras que en el caso de PC existen más de cinco —al menos de manera oficial: Steam, Epic Games, GOG Galaxy, Origin, Ubisoft Store (o uPlay), Battle.net y Microsoft Store; siendo las dos primeras las más populares entre ellas, de acuerdo con información recabada por el sitio Eurogamer (Wesley, 2021).

Steam, plataforma creada por Valve Corporation en 2003, además de ser la plataforma pionera en materia de distribución digital de videojuegos y la más popular de todas actualmente, también se ha posicionado como uno de los mejores medios en el apoyo para la distribución y publicación de contenidos elaborados por desarrolladores independientes mediante el programa Steam Direct.

El programa para desarrolladores independientes de Steam inicialmente fue conocido como Steam Greenlight en su lanzamiento en 2012, aunque en 2017, luego de una serie de quejas por parte de los usuarios en las que expresaban la deficiente calidad de varios de los contenidos dentro de la plataforma y la poca regulación de ellos, evolucionó a lo que hoy se conoce como Steam Direct, una renovación de dicha plataforma en donde Valve Corporation posee un mayor control de los materiales que ingresan o se publican dentro de la plataforma.

Esta vía para la publicación de videojuegos elaborados por grupos pequeños de desarrolladores o programadores en solitario surge como una excelente solución para la problemática, en donde productores independientes aspiran monetizar su contenido en línea al encontrar imposibilitada su aspiración de ver su producto exhibido en tiendas físicas ante la falta de incentivos brindados por estudios de desarrolladores de mayor calibre.

Adicionalmente, Valve ofrece constantemente en festividades (Halloween, Navidad, Año Nuevo) y en distintas temporadas del año (primavera, verano, otoño, invierno), numerosas series de descuentos en juegos pertenecientes a la plataforma Steam con el objetivo de motivar a los jugadores a adquirir nuevos títulos con precios más asequibles que los de sus competidores en consolas e, incluso, para la promoción de videojuegos de reducidos grupos de desarrolladores.

Ejemplo de ello es el reciente *Latam Games Festival* en Steam, que tiene como meta el impulsar a videojuegos elaborados en América Latina. Entre los países que conforman este festival se encuentran Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, El Salvador, Paraguay, Perú, Uruguay y México.

Si bien son varios los videojuegos nacionales presentes en festivales como el anterior mencionado, lo cierto es que el número de títulos que logran destacar frente a otros producidos en el extranjero es reducido, además de presentar una mayor dificultad para ser producidos.

Ejemplo de ello es *Neon City Riders*, creado por el estudio independiente de desarrollo de videojuegos “Mecha Studios”, el cual nació a partir de una campaña de *crowdfunding*<sup>7</sup> en 2017 y posteriormente lanzado en 2020, puesto que presentó una serie de adversidades desde sus inicios para lograr el desarrollo de su proyecto al ser elaborado totalmente en México, y cuyo principal desafío para posicionamiento fueron los recursos económicos limitados, la poca difusión en medios sobre su contenido, y la desconfianza de los consumidores en el apoyo de iniciativas por internet. Finalmente, *Neon City Riders* logró alcanzar la meta establecida en su campaña de Kickstarter y tuvo su lanzamiento en consolas Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch y en PC mediante las plataformas Steam y Epic Games Store de manera digital.

Otro caso particular es *Pato Box*, un juego elaborado por Bromio, un pequeño estudio de desarrolladores Puebla, el cual se apoyó de la misma manera que *Neon City Riders* para poder llevar a cabo la realización y publicación de su proyecto, es decir, mediante el lanzamiento de una campaña de *crowdfunding* para poder costear los costos que la producción implicaba.

---

<sup>7</sup> *Crowdfunding* o micromecenazgo es el término por el cual se conoce a la financiación colectiva de algún proyecto o idea de tipo artístico, cultural y deportivo desarrollado en el entorno digital. Algunos sitios de *crowdfunding* son Kickstarter, Indiegogo, Patreon o GoFundMe.

En sus inicios, Bromio era originalmente dedicada a la elaboración de aplicaciones y algunos videojuegos, aunque sólo eran dirigidos a dispositivos móviles, pero tras la idea de crear *Pato Box* propusieron expandirse al mercado de las consolas. Para lograr su objetivo, crearon en marzo de 2017 una campaña en el sitio Kickstarter donde su meta era la recaudación de 250 mil pesos mexicanos y tras una semana lograron la aprobación temprana de Steam Greenlight para la publicación de su proyecto y para marzo del siguiente año finalmente vieron publicado su trabajo.

La campaña para el fondeo de *Pato Box*, aunque con ciertas dificultades, no sólo logró posicionar al juego en PC y Mac OS a través de Steam y en Playstation Vita como inicialmente tenían planeado, sino también llegó a otros sistemas como la Playstation 4, Xbox One y Nintendo Switch gracias a la alta aceptación recibida por el público mexicano y la difusión que tuvo el videojuego en convenciones, medios e incluso por algunas figuras relevantes dentro de la industria como lo es Goichi Suda, conocido por su seudónimo “Suda 51” y afamado por ser el director creativo de obras como *Lollipop Chainsaw* y la saga *No More Heroes*, quien escribió sobre *Pato Box* en la edición número 98 de su columna sobre videojuegos independientes “KITERU”<sup>8</sup> dentro de la revista japonesa *Dengeki G's Magazine*.

---

<sup>8</sup> *Kiteru*, en este contexto, significa “los nuevos y más geniales”. Algunas otras de sus connotaciones son: aquello que está por venir, enojo o locura, o la alusión a algo que está volviéndose popular.

Por otro lado, también existen videojuegos que han sido concretados bajo mayores facilidades en su realización. Tal es el caso del título *Guacamelee*, el cual posee una gran influencia mexicana y fue desarrollado por el estudio canadiense *Drinkbox Studios* a partir de la idea de Augusto Quijano, animador y miembro del estudio, quien es proveniente de Yucatán, estado ubicado al sur de la República Mexicana.

Lo interesante de *Guacamelee* no es el que posea un alto contenido simbólico referente a la cultura mexicana sin haber sido elaborado en México, sino el potencial para la creación de videojuegos desde el cual parte la producción para poder llevar a cabo una historia interesante así como también vanagloriada por el público y la crítica especializada, la cual la hizo acreedora a varias nominaciones y algunos premios en ceremonias y festivales como los *NAVGTR Awards*, organizados por la *National Academy of Video Game Trade Reviewers*, y los *Canadian Videogame Awards*, además de tener la posibilidad de crear una secuela.

Finalmente abordadas las plataformas existentes para la distribución de videojuegos y algunos ejemplos sobre el panorama de la producción nacional, demos paso a conocer sobre el consumidor y las categorías de clasificación para los contenidos videolúdicos que ayudarán a la definición de la propuesta de proyecto.

Según un reporte realizado por la *Entertainment Software Association* (ESA, 2020) en el que se detallan los hábitos de juego y los perfiles de los consumidores de videojuegos,



se encontró que 214.4 millones de habitantes en el territorio estadounidense se consideran videojugadores, entre los cuales el 51.1 millones poseen una edad menor o igual a 17 años y 163.3 millones son adultos de 18 años en adelante.

Aunque el reporte se enfoca en un territorio productor, la investigación previa es útil para explicar un punto angular para el presente proyecto, los motivos por los cuales los *gamers* dedican su tiempo al consumo de videojuegos. En ese sentido, la ESA encontró que la mayoría de los usuarios opina que los juegos tienen un impacto positivo en su vida, pues el 80% del total encuestados considera que los juegos les proveen estimulación mental; 79% concuerda en que son una fuente de relajación y alivio del estrés; el 63% menciona que los videojuegos les ayudan a la resolución de problemas; 57% encuentra el sentimiento de alegría al jugarlos; 55% dice que los videojuegos les permiten interconectarse con amigos; y el 50% sostiene que los juegos son óptimos para pasar tiempo junto con su familia.

Es decir, el público encuentra en los videojuegos razones más allá de únicamente ocuparlos para satisfacer su tiempo de ocio como lo son: funcionar como terapia, la mejora de alguna habilidad cognitiva o psicomotriz, o incluso como herramienta para fomentar la unión entre individuos. Aunque estos motivos pueden variar dado que están sujetos al género del videojuego que se elija y a las posibilidades que cada uno les permita (herramientas multijugador, la presencia de una narrativa con la cual puedan sentirse identificados, entre algunas más).

Observemos algunos de los géneros de videojuegos preferidos por los distintos rangos de edad de los usuarios recolectados por la ESA (2020):

- 18 a 34 años: *Shooters* o Disparos, Juegos de Aventura y Juegos de Rol (RPG), en el caso de hombres; Juegos Familiares, Juegos de Acción y Juegos de Carreras, en mujeres.
- 35 a 54 años: Juegos Casuales, *Shooters* y Juegos de Aventura, son los preferidos por hombres; en tanto que en el caso de mujeres son Arcades, Juegos Familiares y Juegos de Acción.
- 55 a 64 años: Los hombres en este grupo de edad mencionan preferir *Shooters*, Juegos de Rol y Arcades, además de los Juegos de Carreras; mientras que los géneros predominantes en el caso de las mujeres son los Juegos Familiares y Arcades, Juegos de Acción y Aventura.

A partir de ello, se observa que el público que muestra mayor interés en el género de videojuegos que se está proponiendo en el presente proyecto se ubicaría dentro del rango de edad de 18 a 34 años puesto que los géneros de Aventura y Acción son aquellos con mayor predominancia dentro del rubro.

Para finalizar con el análisis de mercado y dar comienzo al desarrollo de la narrativa del proyecto en el siguiente capítulo, únicamente resta conocer los sistemas de clasificación

existentes, que otorgan organización a títulos de videojuego, con el fin de orientar una distribución previa a su venta al usuario.

De acuerdo con la *Entertainment Software Rating Board* (ESRB, 2021), organización dedicada a la clasificación de videojuegos, existen cinco categorías en las que un contenido puede ser encasillado:

- **(E) *Everyone* / Todos:** El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede contener una mínima cantidad de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.
- **(E+10) *Everyone +10* / Todos +10:** El contenido es apto para personas de 10 años o más. Puede contener más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.
- **(T) *Teen* / Adolescentes:** El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.

- **(M) Mature +17 / Maduro +17:** El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamientos de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.

- **(A.o) Adults Only +18 / Adultos Únicamente +18:** El contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.

Cabe añadir que este sistema de clasificación se encuentra vigente en países como Canadá, Estados Unidos y México, sin embargo, en caso del territorio nacional se encuentra regulado y etiquetado bajo los “Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencia de Clasificación de Contenidos de Videojuegos” (SMECCV) desde el día 18 de agosto de 2021. Entre las variaciones en la clasificación y etiquetado establecidos en dichos lineamientos se hallan:

- Clasificación “A”: Contenido para todo público
- Clasificación “B”: Contenido para adolescentes a partir de 12 años
- Clasificación “B15”: Contenido para mayores de 15 años.
- Clasificación “C”: Contenido no apto para personas menores de 18 años.
- Clasificación “D”: Contenido extremo y adulto.

**Figura 2.**

Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencia de Clasificación de Contenidos y su equivalencia en relación con ESRB.



*Nota.* Reproducido de “Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos” por Diario Oficial de la Federación de México, 2020. [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5606047&fecha=27/11/2020](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5606047&fecha=27/11/2020). Todos los derechos reservados [2021].

## Conclusiones del capítulo

A partir de la información previamente expuesta, se considera que la clasificación a la que será enfocada el desarrollo del producto será la denominada T (*Teen / Adolescentes*) —en el caso de ESRB— o B15 —si se trata de la legislación mexicana—. Si bien la historia tratará temas como el suicidio y la muerte, se considera categorizar al videojuego dentro de este nivel porque no se pretende mostrar violencia explícita en ningún momento, sino que se

planea disponer elementos gráficos como la sangre, sustituyéndose por el uso de las sombras como recurso de autocensura.

Tomando en consideración las vertientes revisadas, en este caso Steam de *Valve Corporation*, es seleccionada como la plataforma potencial en donde primariamente se podría publicar el presente proyecto. Los motivos de elección empatan con su capacidad de posicionamiento, su extensión en distintos países del mundo, así como su ascenso en el número de jugadores activos dentro de ella, además de su popularidad de uso que, implica una mayor oportunidad en la venta del videojuego propuesto en un nivel de preproducción.

Asimismo, el proceso para la publicación de un proyecto independiente en ella implica una cuota de 100 dólares estadounidenses, reembolsables en el caso de obtener una venta mínima de mil dólares, lo que permite una accesibilidad y garantía para nuevos desarrolladores; además que la distribución de las ganancias es repartida en un 70% para los creadores del *software* y 30% restante es dirigido a la plataforma como retribución.

Como alternativas a Steam, se han encontrado dos sitios adicionales en los cuales cabe la posibilidad para la futura publicación del proyecto: Epic Games Store y Microsoft. La primera de ellas, se trata de la tienda digital Epic Games Store, lanzada oficialmente en 2018 y perteneciente a la compañía homónima, en la cual desarrolladores independientes tienen la posibilidad de publicar su contenido con una repartición de las ganancias del 88% para los creadores y un 12% restante como comisión a la plataforma.

Una de las ventajas que obtienen los desarrolladores para la publicación de su videojuego en esta plataforma es el ahorro en el pago de regalías en caso de hacer uso del motor gráfico<sup>9</sup> propio de la compañía, Unreal Engine 4, pues, de ser utilizado, se deberá hacer una entrega del 5% de los ingresos totales que generen las ventas (únicamente aplicable en caso de que el producto alcance una venta mínima de un millón de dólares).

Cabe mencionar que el precio para la publicación de algún material a través de esta plataforma es nulo y la participación en eventos de descuentos son voluntarias y el videojuego sólo será sujeto a alguna rebaja en su precio únicamente si los propietarios así lo deciden, lo cual propicia un ahorro en el costo

Por otro lado, igualmente es factible la publicación de algún proyecto independiente con ayuda de Microsoft mediante Xbox Live Creators, un programa para desarrolladores principiantes que optan por el videojuego como formato para materializar sus ideas y que aspiran a anunciarlo a mayor escala. Para incorporarse, sólo es necesaria la creación de una cuenta como desarrollador y una cuota única de 20 dólares.

---

<sup>9</sup> Un motor gráfico es un *software* especializado utilizado para la elaboración de videojuegos, el cual se encarga de proveer herramientas para el renderizado de modelos 3D y 2D, las animaciones, inteligencia artificial, las físicas de los personajes y de los entornos, música, iluminaciones y sombreados dentro del juego y otros elementos para su posterior compilación.

Entre las ventajas que ofrece el servicio está la posibilidad de realizar pruebas o *testeo* sin la necesidad de un equipo especializado o kit de desarrollo por medio de la ayuda del modo de desarrollo incorporado en las consolas Xbox, además de una aceleración en el proceso para la implementación del *software* puesto que sólo es necesario el cumplimiento de las directivas de la Microsoft Store.

De igual modo, a través de este programa el juego no sólo podrá aspirar a asentarse en computadoras personales, sino también podrán estar disponibles para los equipos de Microsoft, es decir, en las consolas Xbox y expandirá el contenido a una base de más de 90 millones de jugadores gracias a la incorporación del videojuego en los servicios en línea de Xbox; por último, la repartición de las ganancias es del 70% para el desarrollador y un 30% para Microsoft.



## Capítulo 2. Game Design Document

En el capítulo anterior se realizó una revisión sobre el concepto del *Game Design Document* y sus componentes, así como una delimitación de objetivos generales y específicos que se pretenden lograr mediante un proceso de preproducción para la elaboración de un videojuego de autoría propia. En estos avances se incorporó un análisis de mercado, en el que se identificó al público al que será dirigido el trabajo, la plataforma de distribución en la que potencialmente se posicionará el producto y algunos casos nacionales para dar cuenta de la escena independiente mexicana en la industria, en comparación con los grandes desarrolladores de videojuegos. Este preámbulo, vislumbra un escenario viable y posible al que se enfrentaría el proyecto en su concreción.

Dicho de otro modo, hasta el momento se han abordado rasgos conceptuales y teóricos que son necesarios para el desarrollo de un prototipo profesional, por lo que este segundo capítulo será enfocado al aspecto creativo donde se pondrán en uso herramientas prácticas para contar una narrativa a partir de un formato interactivo y videolúdico como lo es un videojuego.

Durante este segundo capítulo se podrá encontrar subdividido en dos partes el contenido que conformará al juego. La primera de ellas refiere a los puntos generales para la comprensión de la historia mediante apartados como el *Game overview*, donde se proporcionará un panorama general en el que se dará muestra de manera sintética de los elementos conformantes de la composición del videojuego; se detallará el **tema**, el

**argumento** y el **género** del videojuego con la finalidad de contextualizar al lector hacia el tipo de juego que podrá esperar. Subsecuentemente, se dará delimitación de un *Storyline* desde el que se demarcará el conflicto principal de la trama desarrollada; asimismo, se acompañará de una **Sinopsis**, la cual describirá los puntos esenciales de la historia; para finalizar con el concepto creativo, a partir de las **influencias** sobre las cuales se basa el proyecto desarrollado.

El segundo apartado estará especializado en el proceso de preproducción para el diseño del videojuego, mediante la elaboración de: el diseño visual y conceptual de los personajes principales y secundarios, villanos y jefes, NPC's; así como de los objetos que se podrán utilizar dentro del juego, el diseño de niveles, escenarios y ambientes, mapas, *checkpoints*; y, por último, la descripción de mecánicas indispensables para el formato videolúdico.

Como recordatorio para el lector, téngase en mente que el GDD, funciona como un documento base en el que son especificadas y detalladas a profundidad cada una de las partes, tanto conceptuales como visuales, que conformarán al videojuego a elaboración, siendo el caso de elementos a contemplar como el planteamiento de la temática sobre la cual girará la trama, las mecánicas del juego y el mapeo de controladores para su manejo, información sobre el mundo y personajes que forman parte de la historia, así como otros elementos más que servirán como guía para la creación del formato lúdico.

En el caso de que existiese alguna duda sobre las partes o la terminología que involucra a la producción de un documento de diseño de videojuego, se recomienda la revisión de los elementos explicitados a profundidad en el primer capítulo de la investigación. Finalmente, en el siguiente apartado, se dará concreción de las especificaciones del *Game Design Document* destinado al desarrollo del prototipo profesional del videojuego de autoría propia titulado “*Left Behind*”.

## **2.1 Game Overview**

El *Game Overview* es entendido fundamentalmente como un documento conceptual reconocido como una descripción general, funcional dentro del eje de preproducción para entrega a potenciales negociantes, inversores o equipos de producción y desarrolladoras. Es estructurado como un resumen ejecutivo que presenta al tema, el argumento, el género, así como una breve sinopsis que antecede y presenta formalmente a cualquier proyecto videolúdico e interactivo.

Asimismo, como forma complementaria al *Game Overview* y a los elementos mencionados en la presente propuesta, se incluirán también las subcategorías que definen y describen detalles de influencias sobre temáticas, aspectos visuales y mecánicas de interacción que son retomadas como eje de descripción y referencias para el proyecto planteado.

### **2.1.1 Tema, argumento y género**

#### **Tema**

Las temáticas principales entorno a las cuales estará enfocada la historia del videojuego serán la muerte, particularmente la etapa de duelo a la cual se enfrentan los individuos tras la partida de algún ser querido que, en ocasiones, su inadecuado manejo conlleva a cometer acciones fatales contra la propia integridad de la persona; de la misma forma, el proyecto busca reflejar el valor de las relaciones interpersonales y los vínculos afectivos formados en vida.

La intención principal de la obra es situar al jugador en una circunstancia común —como lo es afrontar la muerte de un ser querido— y guiarlo durante el proceso de duelo para que, de este modo, logre una mejor reflexión y comprensión de las etapas necesarias para alcanzar el sentimiento de resignación.

### **Argumento**

Después del fallecimiento de su abuelo, Shiro caerá en un profundo estado de depresión y locura, condición que le llevará a un ciclo de cuestionamientos sobre la vida, donde llegará a asegurar que la consciencia, las memorias, los miedos y las vivencias acumuladas de las personas se esparcen cuando llegan a morir para permanecer dentro de un submundo alterno al de los vivos y muertos.

Convencido de lo anterior, Shiro se verá afectado y cegado por el dolor, lo cual lo llevará a entrar en un estado de demencia donde ignorará toda lógica y llegará a cometer una “agresión impulsiva”, misma que lo encaminará a un intento de suicidio con la intención de

explorar el submundo, travesía que le permitirá recuperar todos los fragmentos en los que se dispersó su abuelo al morir.

Al caer en el submundo, Shiro mantendrá la integridad de su cuerpo debido a que ignora que sigue con vida en el mundo real. Atrapado en este lugar alterno, se dispondrá a recuperar todos los fragmentos de su abuelo por medio de niveles de juego, desde los que reflexionará a partir de recuerdos, motivaciones, memorias y pasajes de su vida, para completar el recipiente que los mantendrá unidos, es decir, su cuerpo material.

Consciente de la presencia de Shiro, existirá un antagonista/villano con la personalidad de un sicario que rastreará y perseguirá al personaje principal durante el juego para acabar con su vitalidad dentro del mundo de los muertos, de forma que no exista posibilidad de que recobre su consciencia, quedando atrapado. Para cumplir con su cometido, el villano manifestará los miedos y traumas de las personas ya fallecidas desde una apariencia monstruosa, y dichos personajes se revelarán como los *bosses* o jefes de cada serie de niveles o capítulos conformantes de la historia.

En ocasiones, las criaturas utilizadas no serán suficientes para eliminar al personaje principal, por lo que el villano se verá obligado a manifestarse personalmente e intentar derrotar a Shiro en los niveles, de esta forma el jugador deberá enfrentarlo repetidamente para poder continuar con su viaje dentro de cada submundo presente en el videojuego.

La manera en la que el protagonista podrá conseguir traer de vuelta a su abuelo será consiguiendo las vasijas que contendrán los fragmentos que lo componían: 1) memorias y motivaciones, 2) alma, 3) miedos y traumas, y 4) cuerpo; que serán necesarias para dar unidad al ser.

## **Género**

El género en el que se catalogará al proyecto será el de *Metroidvania*. Este término refiere al subgénero perteneciente a los videojuegos de plataforma 2D, el cual adquiere su nombre de la unión de dos series: *Metroid* y *Castlevania*.

Un *metroidvania* tiene como esencia la exploración de zonas o calabozos en un mapa interconectado a través de un recorrido no lineal como método para otorgar al jugador un sentido de exploración libre, con el propósito de que el usuario logre retornar de manera determinada a diversas áreas para encontrar objetos y adquirir habilidades que le permitan acceder a nuevas zonas y enemigos para así favorecer la progresión del juego y el desenvolvimiento de la historia.

### **2.1.2 Storyline**

Después del fallecimiento de su abuelo, Shiro cae en una profunda depresión y convencido de que las memorias, miedos y recuerdos de los seres humanos quedan esparcidos al morir, se suicida en un intento desesperado por encontrar esos fragmentos en el submundo de los muertos para así traer de vuelta a su única familia.

### **2.1.3 Sinopsis**

*Left Behind* es un videojuego *metroidvania*, con mecánicas de exploración, recorrido en plataformas y combate, destinado para un solo jugador. A través del recorrido el usuario conocerá la historia de Shiro, quien luego de arrojarse al vacío y aterrizar en el submundo decide emprender un tortuoso viaje a través de seis mundos, los cuales deberá explorar y enfrentar a diversos enemigos para cumplir con su objetivo: Recuperar los fragmentos de su abuelo para así traerlo de vuelta a la vida.

### **2.1.4 Influencias para la elaboración del juego**

En este apartado serán presentadas algunas de las obras audiovisuales que servirán como influencia para la creación del proyecto titulado *Left Behind*. Entre ellas se encuentran productos como series televisivas, series animadas, videojuegos y otras fuentes que ayudarán a la definición de elementos gráficos, narratológicos y de jugabilidad desde los cuales partirá la propuesta para la elaboración del diseño y preproducción del videojuego de autoría propia. A continuación, se dará descripción de las categorías de influencias a retomar en el proyecto, distribuidas en las siguientes secciones: a) Temática; b) Apariencia visual; y c) Mecánicas de juego.

#### **a) Temática**

##### **1. Bungo Stray Dogs (2016)**

Serie animada japonesa creada por el autor Kafka Asagiri, basada en el manga japonés del mismo nombre, la cual desarrolla la historia de Atsushi Nakajima, un joven que, luego de ser expulsado del orfanato en el que vivía, se ve involucrado con dos miembros de

una agencia de investigadores con poderes sobrenaturales encargados de mantener el orden y la paz dentro de la ciudad de Suribachi en Japón.

Los personajes de la obra se encuentran fuertemente influenciados en autores de la literatura japonesa como Atsushi Nakajima, Ryunosuke Akutagawa y Edogawa Ranpo, además de algunos otros reconocidos en el ámbito de la literatura universal como lo son Francis Scott Key Fitzgerald o Fiodor Dostoievski.

En este caso, es de interés estudiar el personaje basado en la figura de Osamu Dazai, escritor reconocido por su libro *Indigno de ser humano* (1948), quien a través de su personalidad y diálogos expresados a lo largo de la animación trata en recurrentes ocasiones referencias al suicidio, el sentido de la vida, la venganza y la soledad. Ejemplo de ello es la segunda temporada de la serie, arco narrativo enfocado en la amistad entre los personajes de Odasaku (Sakunosuke Oda), Anko Sakaguchi y Osamu Dazai, donde se retoman aspectos específicos como la muerte, la soledad, el valor de las relaciones humanas y el sufrimiento experimentado durante el recorrido de la existencia humana.

### **Figura 3**



*Bungo Stray Dogs* (2016), Odasaku realiza reflexiones sobre el dolor y condena a la que se ven enfrentados los individuos durante su existencia.



Nota: Fotogramas extraídos de la serie *Bungo Stray Dogs 2*. Enokido, Y. (escritor), & Igarashi T. (2016).

“Perros callejeros literarios”, Temporada 2, Episodio 4. Bones.

## 2. Sweet Tooth (2021):

La idea que se recupera de esta serie se encuentra en el capítulo número cinco de su primera temporada titulado “What’s in the freezer?”, en el cual Gus —personaje principal del programa— entra un mundo alterno luego de sufrir una caída de un puente que lo hace perder la consciencia. Dentro de ese mundo alterno, se muestran ilusiones de algunos de sus objetos apreciados, deseos y recuerdos que habitan en su inconsciente; ejemplo de ello, es el momento en el que se materializa su padre ya fallecido y le permite tener un diálogo con él.

El concepto visto en *Sweet Tooth* servirá para la realización de uno de los mundos diseñados en el juego en donde es posible encontrar espíritus de vidas pasadas y proyecciones de algunos recuerdos alojados en la mente del protagonista.

### b) Apariencia y elementos visuales

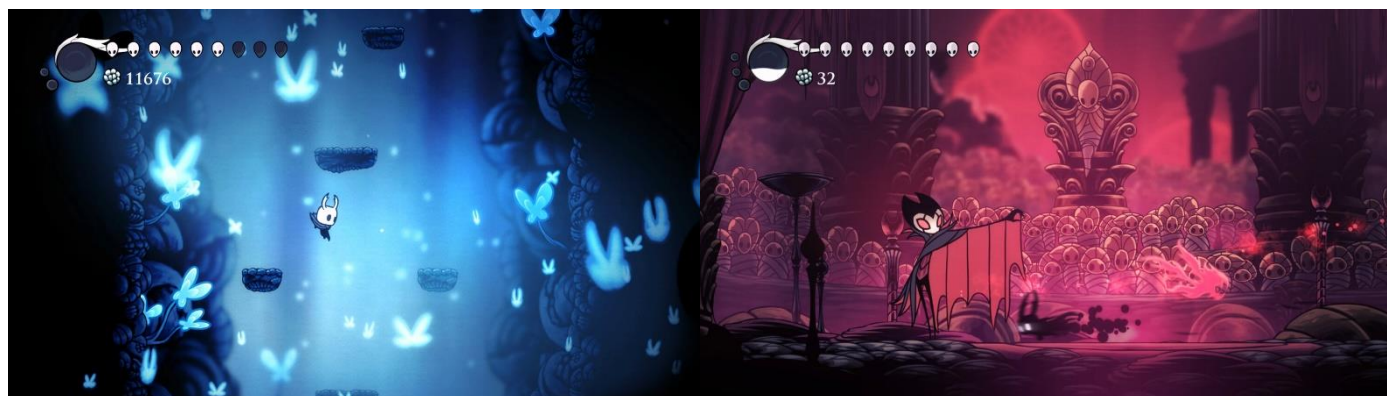
- *Hollow Knight* (2017)

*Hollow Knight* es un videojuego independiente perteneciente al género *metroidvania* desarrollado por el estudio Team Cherry, disponible para dispositivos Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One, y PC. El juego trata la historia de un caballero forastero quien arriba a la pequeña ciudad de *Dirtmouth* (Bocasucia) para emprender su viaje en el vasto Reino de Hallownest, territorio que alguna vez fue una región en apogeo, con la intención de explorar y descubrir la razón por la cual ha terminado en ruinas y decadencia.

De este videojuego se retoman dos rasgos para la elaboración de la propuesta de videojuego: el aspecto visual y elementos pertenecientes a la jugabilidad. Por parte de los visuales, *Hollow Knight* incorpora un estilo de representación 2D en el cual, durante su recorrido a través de los distintos mundos y escenarios, ofrece una experiencia gráficamente estética y atractiva para el público mediante su estilo de dibujo tradicional elaborado a mano, acompañado de una gama de colores en tonalidades oscuras.

**Figura 4**

*Hollow Knight* (2017). Muestra del estilo visual de personajes, escenarios y paleta cromática.



*Nota:* Se muestra el estilo caricaturesco de los personajes y escenarios, además de los tonos de los colores utilizados en la elaboración de los escenarios. Hollow Knight (Versión para computadora) [Videojuego]. (2017). Team Cherry. Fotogramas extraídos de: <https://www.hollowknight.com/>

En cuanto a la jugabilidad, el videojuego pone a prueba las habilidades y reflejos del usuario en varias ocasiones mediante series de retos y obstáculos presentados en distintas fases de la historia, los cuales el jugador deberá superar tras una constante curva de aprendizaje lograda a partir de la prueba y error en combates donde se utilizan comandos básicos como saltar o esquivar, habilidades mismas que representarán un verdadero reto para el jugador en la resolución del juego.

#### - **GRIS (2018)**

Elaborado por el estudio español “Nomada Studio” y publicado por la compañía Devolver Digital, GRIS es un videojuego *indie*, perteneciente al género plataforma y acción en el cual se toma el control de una joven del mismo nombre que un día, de manera misteriosa, descubre que ha perdido su voz y se verá envuelta en una travesía emocional para recuperarla.

Si bien, las mecánicas del juego no son lo más distinguible del proyecto, puesto que únicamente se limitan a un botón para ejecutar un salto y otro para accionar e interactuar con los escenarios, lo destacable es el aspecto visual y preciosista que se ofrece durante el desenvolvimiento de la historia. GRIS hace uso de una paleta de colores que irán ajustándose y alternando como dependencia al estado anímico del personaje, mismos que teñirán los

escenarios mediante la representación de una mimesis de la técnica de coloreado por acuarela.

En cuanto a la paleta de color utilizada en GRIS se encuentran presentes colores como el azul y el rosa en tonos luminosos para manifestar la sensación de bienestar en el personaje principal al finalizar alguna etapa del juego, mientras que, en contraparte, los enemigos o amenazas encontradas en el trayecto transforman los entornos a colores más puros y con menor luminosidad como el azul marino y el negro para denotar el temor que experimenta el personaje principal.

### **3. *Limbo* (2010) [Paleta de color y temática]**

Limbo es un videojuego independiente desarrollado por la compañía Playdead. El título fue por primera vez publicado para la consola Xbox 360, pero pronto fue expandida a otros como la Playstation 3 y PC. A la fecha se encuentra disponible en sistemas Playstation 5 y Xbox Series X —mediante sus respectivas tiendas digitales—, y en Steam para computadoras con sistema operativo Windows.

De este producto audiovisual se retoman aspectos como la temática pues aborda tópicos como la muerte, la soledad y el suicidio utilizando como recurso principal escenarios monocromáticos donde el negro es el color predominante ya que resulta interesante la apuesta de Limbo por explotar la coloración como aspecto gráfico principal dentro del juego, puesto que comúnmente es asociada con aspectos lúgubres y funestos. De la misma manera, los monstruos gigantes en comparación con el tamaño del protagonista, sumados con el color

negro, intensifican el miedo y angustia que experimenta el niño mientras transita en el purgatorio.

#### **4. *Little Nightmares* (2017) [Paleta de color y diseño de escenarios]**

*Little Nightmares* realiza una combinación de elementos visuales en su composición para transmitir una amenaza y miedo de las cuales se retoman dos: su paleta de colores y la relación de proporciones de sus personajes.

La primera de las herramientas utilizadas en el juego para transmitir la sensación de miedo e intrusión es su diseño de colores, ya que utiliza una paleta cromática en tonos oscuros (azul y negro) en la construcción de sus escenarios, puesto que estos carecen de luz con la intención principal de reflejar un aspecto lúgubre, capaces de otorgar sentido a la apariencia monstruosa y deformada de los villanos o enemigos mostrados en pantalla.

El segundo punto que se retoma de este material es la proporción que se muestra entre sus personajes jugables, villanos y los entornos dentro del juego pues al situar al jugador en los pies de un personaje tan diminuto como lo es Six (protagonista de la serie) en oposición a enemigos gigantes, la jugabilidad cumplirá la función de infundir un sentimiento de miedo e incluso cobardía que provoque al jugador a estar en un estado de alerta constante.

#### **c) Mecánicas del juego**

**1. Bioshock Infinite (2013).** Irrational Games. Disponible para consolas Xbox 360, Playstation 3, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PC y macOS.

La mecánica o habilidad que se retoma de *Bioshock Infinite* es aquella que caracteriza a su personaje secundario, Elizabeth, quien es capaz de crear brechas entre dimensiones para hacer aparecer objetos y/o armas que sirvan para dar asistencia al jugador. Para el caso del presente proyecto, se busca que esta habilidad de ruptura espacio-tiempo funcione como una herramienta y habilidad para la resolución de acertijos.

**2. Mirror's Edge (2008).** DICE. Lanzado para sistemas Xbox 360, Playstation 3 y PC.

El videojuego basa su *gameplay* en las habilidades del *parkour* que consiste en el correr, saltar, deslizarse e impulsarse haciendo uso de los obstáculos que se encuentren en los entornos para así aprovecharlos a su favor y encontrar la manera más rápida de desplazarse. Para intenciones del prototipo profesional, se buscan similares mecánicas aplicadas a un modo de visualización 2D.

**3. Vector (2012).** Nekki. Disponible en plataformas Android, iPhone, iPad y Microsoft Windows.

Vector es un videojuego de plataforma donde el jugador toma el control de un agente que es perseguido por un enemigo con el fin de impedirle el conseguir su libertad. Este título funcionará como inspiración para la elaboración del diseño de niveles, ya que, la técnica de *parkour* es aplicada a mapas 2D combinados con elementos del género *endless runner* que consta de avanzar en una sola dirección mientras se escapa de alguna amenaza.

#### **4. Mega Man X (1993 – 2001).** Capcom. Originalmente lanzado para la consola Playstation.

Las mecánicas de juego que se retoman de la saga Mega Man X son los saltos en paredes y los desplazamientos (o *dash*) pues funcionan como principales recursos para dotar a la jugabilidad con la cualidad de agilidad que se busca para el proyecto.

### **2.2 Diseño del videojuego**

El diseño de un videojuego es la definición y descripción de los componentes esenciales de un producto videolúdico, en el cual se detallan los elementos **narrativos** y **visuales** que integrarán al formato en función con las **mecánicas de juego**, que harán posible el desarrollo de los primeros componentes.

#### **2.2.1 Diseño de visual y conceptual**

De manera conceptual, dentro de la narrativa del juego se abordan nociones como la muerte y el proceso de duelo interno que padecen las personas cuando algunos de sus familiares y seres queridos pierden la vida y que, en ocasiones, devienen en cuadros depresivos. Asimismo, habrá reflexiones sobre la vida misma y sentimientos como la soledad, la tristeza y el miedo a la muerte se verán materializados en monstruos y enemigos de gran tamaño.

##### **2.2.1.1 Personajes principales y secundarios**

#### **Descripción de los personajes**

- **Personaje Principal: Shiro**

**Edad:** 17 años **Altura:** 1.66 metros **Peso:** 60 kg. **Especie:** Humano

**Descripción Física.** Complexión delgada, cara con barbilla afilada, tez blanca, su color de ojos se encuentran en una tonalidad entre el gris y blanco. Su tipo de cabello es quebrado y completamente negro con una longitud que llegará a la altura de la ceja. Posee una marca a la altura de su pecho que se asemeja a un tatuaje, este tendrá sentido en el mundo de los muertos pues se iluminará cada que reciba dolor físico y emocional (pero no descubrirá esto sino hasta casi al final del juego).

**Descripción del Personaje.** Es un joven estudiante de 17 años, introvertido y de carácter pesimista. Es una persona solitaria e insegura y con una personalidad inestable, misma que explotará a partir de perder a su abuelo y se verá orillado a cometer suicidio con la meta de poder recuperar sus recuerdos y todo aquello que lo conformaba como persona.

### **Figura 5**

*Shiro, muestra de vista frontal*



*Nota: Personaje de autoría propia*



- **Personaje Secundario: Abuelo Kenji**

**Edad:** 71 años **Altura:** 1.63 metros **Peso:** 82 kg. **Especie:** Humano

**Descripción Física.** Robusto, apariencia cansada, tez apiñonada, su rostro transmite seguridad. Su tipo de cabello es lacio, de aspecto canoso. El color de ojos es café. Viste un suéter rojo, pantalón negro y zapatos del mismo color.

**Descripción del Personaje.** Es el abuelo de Shiro y quien ha visto por él durante la mayoría de su vida pues su único familiar restante luego de que sus padres lo abandonaron. Es amable, sabio y su personalidad transmite seguridad a quienes lo rodean, su intención es la de ayudar a las personas cada que pueda y parece ser que nunca muestra miedo a pesar de las condiciones que se le presenten.

### **Figura 6**

*Aspecto visual del personaje “Abuelo Kenji”*



*Nota: Personaje de autoría propia*

- **Personaje Secundario: Rin**

**Edad:** 25 años **Altura:** 1.65 metros **Peso:** 55 kg **Especie:** Humano

**Descripción Física:** De complexión delgada y estatura promedio, Rin posee un rostro de forma afilada, ojos rasgados, tez blanca, cabello negro a la altura de los hombros estilizado con dos mechones (uno por cada lado de su cara) y una coleta corta a la altura de la nuca. Tiene una cicatriz a la altura del pecho como significado de que ha sido extraído su corazón.

El conjunto que lleva puesto se asimila al estilo *techwear* pues utiliza pantalones cargo color negro; un top de manga larga y un yukata, las mangas llegan a la altura del antebrazo; además de unas zapatillas negras con detalle blanco en la suela y una katana enfundada.

**Descripción del personaje:** Es una chica de 25 años que habita en el mundo de los muertos que, busca rastrear al Ayakashi para derrocarlo y recuperar el corazón que alguna vez le fue arrancado por sus manos. Su carácter la muestra como una persona solitaria y ruda. Rin, dentro de la historia, simboliza la voluntad de consciencia y cordura de Shiro al apoyarlo e impedir que muera en ambos mundos.

### **Figura 7**

*Aspecto visual del personaje Rin*



*Nota: Personaje de autoría propia.*

- **Villanos y jefes**

1. **Antagonista: Ayakashi**

**Edad:** Desconocida. **Altura:** 1.90 metros. **Peso:** Desconocido. **Especie:** Espiritu.

**Descripción Física.** Es de aspecto sombrío y puede alterar su cuerpo debido a su control de las sombras. Dentro del juego, podremos verlo en su forma física como una silueta negra que viste un yukata desgarrado, un sombrero largo que ocultará la totalidad de su rostro y cargará una espada.

**Descripción del Personaje.** Es un ser vengativo afectado por todas las emociones negativas que dejaron las personas al morir. Su propósito es el de eliminar, mantener presas y consumir todas las almas en pena que pisen el submundo. El Ayakashi es el antagonista principal de la trama.

### **Figura 8**

Aspecto visual del personaje Ayakashi.



*Nota: Personaje de autoría propia*

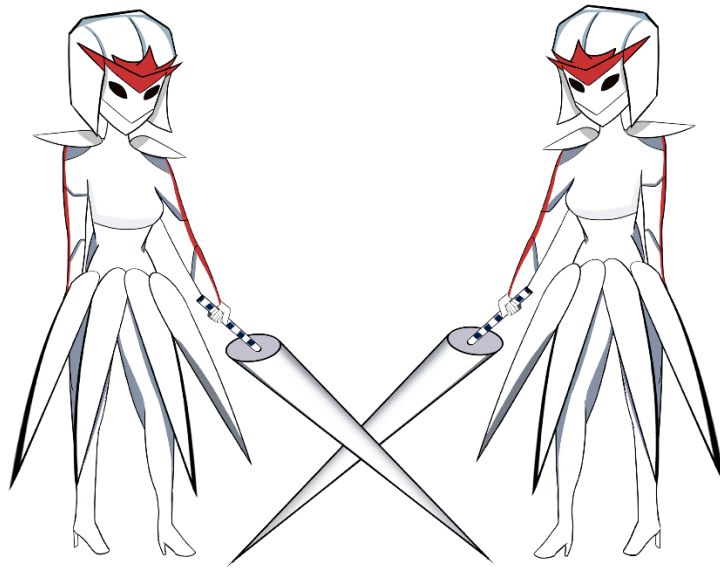
## 2. Antagonistas: **Doncellas dobles / Double Mistress (Pendientes sus nombres)**

**Edad:** Desconocida. **Altura:** 1.75 **Peso:** 64 kg **Especie:** Humanas

**Descripción física:** Son dos mujeres de apariencia idéntica, altas y de complexión delgada. Ambas ostentan vestidos blancos, largos, elegantes y revestidos de metal que asimilan a una armadura; la caída en pliegues de su falda da formación a puntas afiladas. Sus rostros están cubiertos por un yelmo y cada una carga una lanza de color blanco como arma.

**Descripción del personaje:** Los ataques de cada una, si bien no son los mismos, se complementarán para estar en alta sincronización durante su pelea. Sus personalidades representan a los sentimientos de **penuria** y **soledad**, respectivamente.

**Figura 9 (Doncellas)**



Nota: Personajes de autoría propia.

### 2.2.1.3 NPC Non Playable Character

Un *Non Playable Character* o NPC, por sus siglas en inglés, es un personaje no jugable programado dentro del sistema, que puede tener varias funciones, ya sea la de ayudar al jugador dentro de su transcurso a lo largo de la historia proporcionando información útil para el desenvolvimiento de la trama, fungir como enemigo a través de los distintos mundos o únicamente para servir como formato complementario. Los NPC están diseñados para ser elementos de interacción que agregan la cualidad de inmersión en los distintos escenarios dentro del juego. Para la propuesta de videojuego que se está planteando, los NPC's funcionarán de tres maneras; a continuación, explicitadas:

1. **Umare Kaku.** Es un joven inventor de complexión delgada y estatura media (alrededor de 1.72 metros); su apariencia lo hace ver entre la edad de 20 años. Su vestimenta es una camisa blanca fajada y arremangada, un chaleco color café claro, una corbata de moño roja, boina color café del mismo tono que el chaleco, pantalón gris claro, tirantes negros y lentes redondos. Carga una serie de planos de papel en su espalda que lo hace parecer un arquitecto.

Su personalidad es introvertida pero amigable y entusiasta cuando se trata de crear algo. Siempre está en su taller dibujando, ya sea mapas o planos. Su utilidad dentro del juego será la de transformar las partes de planos que el personaje principal encuentre en el camino en objetos que mejoren sus estadísticas.

### **Figura 10**

*Aspecto visual del personaje*



*Nota: Personaje de autoría propia*

2. **Akemi Saori.** Es una joven entre la edad de 21 años. Su atuendo es un vestido de holanes de un color verde con botones a la altura del pecho, su cabello es blanco y corto con longitud a la altura de la mitad del hombro.

Su papel dentro del juego será de utilidad pues en una sección existirá una puerta gigante que impida el paso hacia un camino y el jugador deberá completar una misión de búsqueda que le ayude a recuperar su voz, que le ha sido desprendida pues ésta ayudará a desbloquear la entrada, dado que sólo puede ser accionada mediante la entonación y canto de una melodía. Tras la apertura de la puerta se le permitirá al jugador acceder al mundo contiguo para dar seguimiento a su camino.

### **Figura 11**

Aspecto visual del personaje Akemi Saori.



*Nota: Personaje de autoría propia*

3. **Kazuya Kaito:** Será un comerciante de apariencia joven que se dedica a la venta de alimentos y bebidas; se podrá encontrar una de sus tiendas en cada región del mapa. Con él podremos comprar objetos consumibles que servirán para recuperar vida y guardar el juego.

**Figura 12 (Vendedor)**



*Nota: Personaje de autoría propia*

#### **2.2.1.4 Objetos**

1. **Galleta lunar / Moon Flavored Cookie:** Este objeto será el objetivo principal para conseguir en una búsqueda durante una misión secundaria (*side quest*); nos otorgará un aumento de un punto de vida.

2. **Armadura samurái blanca:** Otorga una mejora de 3 puntos en las estadísticas de ataque y defensa cuando es equipada.

3. **Capa desgarrada:** Aumenta la velocidad de movimiento en 1 punto.



**4. Espada nivel 2:** Esta mejora se consigue después de la búsqueda de los materiales necesarios para ser forjada. Aumenta el daño de ataque en 2 puntos.

**5. Kabuto:** Otorga 3 puntos de armadura. Es conseguida después de la pelea donde nos ayuda un antiguo guerrero arrepentido.

**6. Cinturón de yurei:** Permite al jugador ser invulnerable por más tiempo después de recibir daño.

### 2.2.2 Diseño de niveles

De acuerdo con Rudolf Kremers (2009), en el texto *Level Design: Concept, Theory and Practice*, el diseño de niveles dentro de la teoría de juegos se entiende como la definición de escenarios posibles que el usuario recorre o transita para cumplir los objetivos generales de un sistema lúdico que generalmente se esquematizan definiendo reglas, lugares, ambientes, áreas o espacios donde se desenvuelve la acción. El diseñador de niveles se encarga de definir los objetivos explícitos y motivaciones para el jugador, selectivamente arraigados a una respuesta lógica y controlada desde la planeación.

Las mecánicas de exploración —reconocidas como particularidad del género *Metroidvania*— que tienen incidencia dentro del diseño de niveles, se pueden categorizar en tres variantes de exploración de acuerdo con el ingeniero en programación, Javier Gómez (2019):

**1) Exploración ramificada.** Tipo de exploración caracterizada por presentar múltiples caminos que llevarán a un esquema de progresión que se lleva a cabo de manera aleatoria o por decisión determinada del usuario, con un orden secuencial relacionado con la narrativa.

**2) Exploración lineal.** Modo de exploración caracterizada por carecer de múltiples caminos por

los cuales progresar y que conllevan un recorrido determinado o pautado por un orden.

**3) Backtracking.** Es un término que refiere a una exploración aleatoria o determinada por el usuario, que refiere a la acción de retornar continuamente a localizaciones anteriormente exploradas sobre el diseño de niveles, con el fin de que el usuario concrete determinados objetivos.

Para el caso concreto del proyecto, se optará por un modelo de exploración *backtracking*, puesto que se dará total libertad al jugador para explorar y descubrir cada área a voluntad. Sin embargo, existirán condiciones donde sólo se le permitirá el alcance o acceso a nuevos territorios mediante el dominio de determinadas habilidades que le permitan superar esas barreras, mismas que le harán visitar zonas previamente exploradas para su obtención.

### **2.2.2.1 Descripción de niveles**

El diseño de niveles se articula a partir de un mundo que se podrá recorrer de manera aleatoria, correspondiente al género *metroidvania*; a continuación, se demarcan las características narrativas del trayecto del usuario, cuyos elementos argumentales se delimitarán en el tercer capítulo del proyecto correspondiente al guion literario:

#### **Tabla 1**

*Diseño de niveles de acuerdo con el desarrollo narrativo del juego "Left Behind"*

---

**Inicio** El abuelo muere en un accidente donde se sacrifica para salvar a su nieto. Luego de su pérdida, el personaje principal salta de un puente con la intención de quitarse la vida, pues su existencia ahora carece de sentido.

---

**Desarrollo o planteamiento** El personaje principal comienza su travesía en la Ciudad Caída, donde conocerá la historia del submundo, su muerte y la posibilidad de poder revivir a su abuelo mediante la obtención de todos los fragmentos que componían a su ser.

El personaje recorrerá y escapará del Ayakashi, un ser maligno que buscará acabar con su viaje y vida, en un mapa dividido en seis áreas, donde se contempla que el personaje recorra de manera aleatoria los siguientes espacios:

**1. Ciudad:** Centro del mapa, aparece el espíritu del Ayakashi, el objetivo de Shiro es conocer a Rin y la posibilidad de traer de vuelta a su abuelo.

**2. Sendero espiritual:** El mundo representa metafóricamente el sentimiento depresivo que experimenta al perder a su abuelo. El objetivo es conocer al zorro espiritual y conseguir la bendición que le permitirá curarse en batalla.

---

---

**3. Bosque de los suicidios y almas en pena:** Los objetivos son recuperar los fragmentos de los miedos y traumas de su abuelo y a su vez, traer de vuelta a la voz de la princesa Akemi, que es la única persona capaz de abrir la inmensa puerta que bloquea el camino dentro del área.

---

**Clímax**      **4. Castillo de los Saori:** El jugador - quien representa al personaje principal Shiro- será capaz de recuperar el fragmento primordial del cuerpo de su abuelo, suceso que le lleva a enfrentar al Ayakashi; Rin muere en combate para permitir la búsqueda del protagonista.

---

**Desenlace**      **5. Mundo de los sueños y alucinaciones:** Shiro obtendrá las memorias y motivaciones de su abuelo con el fin de traerlo de vuelta al mundo material.

**6. Terreno de las almas corrompidas:** Se efectúa la batalla final contra el Ayakashi, se recupera la pieza restante (el alma) y el abuelo de Shiro es materializado de nuevo, por lo que se disponen a salir del mundo de los muertos para retornar con vida.

---

#### 2.2.2.2 Mapas, escenarios y descripción visual

El proyecto se encuentra conformado por un mapa total que compondrá el videojuego, y a su vez, se encontrará dividido en 6 áreas:

**1. Ciudad Caída / *Fallen City*:** Será el escenario base desde el cuál partirá el jugador. Se encontrará al centro del mapa y los demás mundos se localizarán en las extremidades. En esta área el protagonista, controlado por el videojugador, conocerá lo esencial del submundo gracias a uno de los habitantes restantes que le contará lo necesario para sobrevivir y sobre la existencia del Ayakashi. Allí sólo quedan restos de lo que alguna vez fue una ciudad habitada, algunas de las casas de madera apenas pueden mantenerse de pie, su apariencia da muestras de que fue arrasada por fuertes vientos y existen marcas de la presencia del Ayakashi, de un tiempo pasado en el que eliminó a las formas de vida que llegaban a resguardarse.

**2. Sendero espiritual / *Spirit Path*:** Es un mundo subterráneo que inicia luego de caer en un abismo. El mundo se compone de ríos, piedras, una cueva, arbustos y árboles luminiscentes con colores dentro de la gama de tonalidades frías. En este escenario el jugador se encontrará con un zorro, el cual es conocido dentro de la mitología japonesa por desempeñar (en ocasiones) una función de ser protector y guardián.

**3. Bosque de los suicidios y almas en pena:** Este será un terreno con árboles altos, donde se observan algunos cuerpos de personas que decidieron quitarse la vida. Está inspirado en el bosque de Aokigahara (Japón). En esta área el jugador deberá completar la misión para devolverle su voz a la princesa Akemi que es la única persona capaz de abrir la inmensa puerta que bloquea el camino y así continuar con su trayecto.

**4. Castillo de los Saori:** En este escenario el jugador deberá combatir al Ayakashi en una pelea doble junto con Rin. La pelea se tornará bastante complicada para ambos puesto que, aun con su fuerza combinada, no son lo suficientemente capaces para detenerlo. Rin morirá para salvar al personaje principal y le permitirá continuar en la búsqueda por la recolección de las piezas, con el fin de que Shiro pueda traer de vuelta a su abuelo. Rin, antes de morir, empuja al personaje principal a un elevador que conecta con el siguiente mundo.

**5. Mundo de los sueños y alucinaciones:** Esta zona estará repleta de arbustos, árboles de gran altitud y con la presencia de una neblina gruesa. Durante el recorrido del jugador, acontecerán apariciones distorsionadas de los recuerdos de seres ya fallecidos. En este mundo las estadísticas del personaje se verán debilitadas dada la suposición donde se cree que, cuando se está en los sueños, las personas están completamente frágiles y desprotegidas sin posibilidad de evitarlo.

**6. Terreno de las almas corrompidas:** Esta zona presentará caída de nieve en algunas zonas. Es un campo abierto con colinas y pasto corto lo cual transmite un ambiente zen. Aquí habitarán algunas de las almas que pudieron ser salvadas, pero finalmente terminaron corrompidas y ahora atacan a quien ronde el lugar. Al final del área, encontraremos un templo donde estará el Ayakashi aguardando a la llegada del personaje principal, lo que dará paso a la batalla final.

### 2.2.2.3 Checkpoint

Un *checkpoint* o “punto de guardado” dentro de un videojuego refiere a la posibilidad de salvar el progreso realizado hasta determinado momento de la historia, con la función de

no volver a comenzar desde el inicio y que el usuario pueda reanudar desde algún punto previo en el que se haya dejado el juego.

Los *checkpoints* comúnmente utilizados dentro de los juegos son dos: 1) Mediante su accionamiento manual a través de una opción dentro del menú que permita guardar el juego en cualquier momento que el jugador desee. 2) Puntos de autoguardado fijados por el diseñador, que permitan retornar al jugador a algún capítulo o al escenario más reciente tras su muerte dentro del juego.

Dentro del proyecto, se planea que la persona salve su progreso mediante puntos de guardado preestablecidos, esto con la intención de incentivar al jugador a accionarlos en su trayecto en el juego.

### **2.2.3 Mecánicas de interacción**

Las mecánicas del juego refieren a la serie de reglas y sistemas que rigen a la jugabilidad de cualquier videojuego y el modo en cómo el jugador puede interactuar con los avatares y objetos dentro de los entornos virtuales. En pocas palabras, es la manera en que funciona el juego. A continuación, en las siguientes tablas de autoría propia, se profundizará en las habilidades, ataques y formas de defensa que articulan las mecánicas de jugabilidad contempladas en el proyecto.

**Tabla 2**

*Habilidades, ataque y defensa del personaje Shiro.*

<b>Tipo</b>	<b>Descripción</b>
-------------	--------------------

<b>Ruptura del espacio-tiempo</b>	Shiro abre una brecha en el espacio-tiempo para poder esquivar o evitar algún objeto (un muro, por ejemplo) en un tiempo en el que no lo había. Esto ayudará a la resolución de <i>puzzles</i> y a pasar a otras zonas del juego.
<b>Salto</b>	La altura del salto dependerá del tiempo en que sea presionado el botón.
<b>Ataque</b>	El personaje ataca con su espada hacia la dirección que el jugador apunte. Puede acumular hasta 3 ataques consecutivos.
<b>Desplazamiento</b>	El personaje realiza un desplazamiento hacia la dirección en la que esté mirando. Puede ser utilizado de forma ofensiva para acercarse a un enemigo o como movimiento defensivo para alejarse de él. El desplazamiento no lo hace inmune a daño.
<b>Ataque “Punto sin retorno”</b>	El personaje realiza un ataque concentrado que deberá canalizar por 1 segundo para posteriormente embestir a los enemigos que estén frente a él y transportarse detrás de ellos sin verse afectado por daño.
<b>Salto en paredes (Wall jump):</b>	El jugador puede alcanzar puntos altos en los escenarios al saltar de una pared a otra. Esta habilidad no estará disponible al inicio del juego, sino que deberá ser conseguida en el área correspondiente al <b>Sendero Espiritual</b> .
<b>5. Bendición del zorro / Kitsune’s blessing</b>	Otorga al jugador la posibilidad de recolectar las almas de enemigos que venza en combate y transformarlas para recuperar vida.

**Tabla 3**

*Estadísticas iniciales del personaje Shiro*



<b>Ataque</b>	1 punto
<b>Defensa</b>	1 punto
<b>Vida</b>	4 puntos

**2. Rin:** Rin sólo será un personaje jugable por única ocasión en una batalla contra el Ayakashi donde se alternará el control entre ella y el personaje principal.

**Tabla 4**

*Habilidades, ataques y defensa de Rin*

<b>Tipo</b>	<b>Descripción</b>
<b>Réplica</b>	Se activa cuando el personaje está en el aire y dirige su ataque hacia abajo. Rin puede aumentar su velocidad de caída y realizar un ataque con su espada que azotará el piso y creará una onda expansiva corta que afectará a los enemigos que alcance.
<b>Salto</b>	La altura del salto dependerá del tiempo en que sea presionado el botón.
<b>Ataque</b>	El personaje ataca con su espada hacia la dirección que el jugador apunte.
<b>Desplazamiento</b>	El personaje realiza un desplazamiento hacia la dirección en la que esté mirando. Puede ser utilizado de forma ofensiva para acercarse a un enemigo o como movimiento defensivo para alejarse de él. El desplazamiento no la hace inmune al daño.

**3. Ayakashi:** El Ayakashi irá transformándose cada vez que se le derrote e irá aumentando de dificultad en cada forma.

**Tabla 5***Habilidades, ataques y defensa del Ayakashi (Primera forma)*

<b>Habilidades, ataques y defensa de Ayakashi (Forma 1)</b>	
<b>Tipo</b>	<b>Descripción</b>
<b>Invocación</b>	El Ayakashi abandona el escenario e invoca a dos espíritus simples para que combatan por él.
<i>Hack &amp; Slash</i>	Efectúa tres ataques consecutivos hacia adelante con su katana.
<b>Ataque</b>	El personaje ataca con su espada hacia la dirección que el jugador apunte.
<b>Desplazamiento</b>	El personaje realiza un desplazamiento hacia la dirección en la que esté mirando. Puede ser utilizado de forma ofensiva para acercarse a un enemigo o como movimiento defensivo para alejarse de él. El desplazamiento no lo hace inmune a daño.

**Tabla 6***Habilidades, ataques y defensa del Ayakashi (Segunda forma)*

<b>Habilidades, ataques y defensa de Ayakashi (Forma 2)</b>	
<b>Tipo</b>	<b>Descripción</b>
<b>Invocación</b>	El Ayakashi abandona el escenario e invoca a dos espíritus simples para que combatan por él.
<b>Muerte desde abajo / <i>Death from Below</i></b>	El personaje desaparece del escenario y realiza cuatro ataques rápidos en vertical a lo largo del escenario. Estos provienen del suelo y se irán desplazando en sentido horizontal. No le podrán dirigir contraataques mientras los libere.
<b>Ataque básico</b>	El personaje ataca con su espada hacia la dirección que esté mirando.

<b>Desplazamiento</b>	El personaje toma impulso y se prepara para lanzar un poderoso ataque con su espada
-----------------------	---

### **Habilidades para el desarrollo general del videojuego:**

**1. Invocación de cuervo:** Para avanzar dentro del juego, se hará uso de un cuervo que sobrevuele el mundo 3 (Bosque de los suicidios) para recolectar información de ese terreno y el área siguiente (Castillo de los Saori). Habrá una pantalla donde se reproduzca una animación en la que veamos al cuervo sobrevolar y desplazarse por encima del área.

Dependiendo del mundo, veremos neblina u otros objetos —como las copas de los árboles— que nos obstaculicen la amplia visibilidad del área durante su recorrido o desplazamiento. Cuando el cuervo se sitúe en la parte superior de algún mundo, se despejará la neblina o vista borrosa para permitirnos ver con claridad la nueva zona.

#### **2.2.3.4 Recompensas y objetivos**

En esta sección se delimitarán los objetivos y recompensas dispuestas en las secciones del mundo dividido en 6 áreas.

#### **Tabla 7**

Objetivos y recompensas dentro de los seis mundos desarrollados en el videojuego

<b>Mundo 1: Ciudad Caída / <i>Fallen City</i></b>	
<b>Escenario 1: Cementerio</b>	Es el lugar donde partirá el jugador. Es una zona en la que se pueden avistar tumbas para significar el fin de la vida, pero el comienzo del viaje del personaje.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>

Es el inicio del juego, donde Shiro consigue su arma al ser salvado por Rin.	Espada nivel 1
<b>Escenario 2: Casa del Anciano Sabio</b>	Se encuentra en el centro de <i>Fallen City</i> . En su interior se halla el joven inventor
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
Shiro debe hablar con el Anciano Sabio para así conocer al inventor	Recibe mapa de la Ciudad y la posibilidad de conocer el mapa de otros mundos.

<b>Mundo 2: Sendero espiritual / <i>Spirit Path</i></b>	
<b>Escenario 1: Abismo</b>	Es la entrada al mundo espiritual. El jugador cae en un abismo gigante hasta chocar con agua y deberá regresar a tierra firme.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
Explorar el área circundante y encontrar un camino que lo regrese al camino al siguiente mundo.	Ninguna
<b>Fortaleza de los Espíritus del Río</b>	Es una fortaleza de maleza, piedra y agua. Dentro hay un grupo de enemigos y el Dragón Elemental.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>

El jugador debe eliminar a todos los enemigos para así rescatar al zorro blanco	Habilidad “Bendición del zorro”
<b>Escenario 3: Fin del Abismo</b>	Es un camino sin salida dentro de la cueva donde únicamente se puede salir al escalar plataformas de madera y piedra.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
Escalar el escenario y evitar ser devorado por el Monstruo del Abismo.	Habilidad “Salto en paredes / <i>Wall jump</i> ”
<b>Escenario 4: Salida del Abismo</b>	Es la vía anterior al Mundo de los Sueños y Alucinaciones
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
Encontrar a Rin después de ponerse a salvo del Monstruo del Abismo y hablar con ella.	El jugador recibe el amuleto del aire que le permite a Shiro hacer desplazamientos

<b>Mundo 3: Mundo de los sueños y alucinaciones</b>	
<b>Escenario 1: Campo de las alucinaciones</b>	Es un campo abierto donde casi no se puede percibir nada en pantalla por la densa neblina que existe.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>

Explorar dentro de la densa neblina hasta encontrar alguna pista o rastro de vida.	Galleta lunar
<b>Escenario 2: Interior del molino de viento</b>	Es un antiguo molino de viento descompuesto, en su interior se encuentra el operador de la maquinaria.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
Hablar con el operador para iniciar la búsqueda para poner de nuevo en marcha el molino.	Ninguna.
<b>Escenario 3: Sala de operaciones</b>	Se halla debajo del Campo de las Alucinaciones. Allí está el generador de energía que alimenta el suministro de energía del molino.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
Vencer al subjefe que ha averiado el generador de energía del molino	El molino vuelve a funcionar y da energía al cañón de luz.
<b>Escenario 4: Colina</b>	En la parte alta del Campo de las Alucinaciones está situado un cañón de luz inactivo.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>

Activar el cañón de luz.	Se muestra el camino hacia la Vereda Astral
<b>Escenario 5: Vereda Astral</b>	Es un camino que asemeja a una galaxia. En este lugar se iluminan puentes y superficies al entrar en contacto con ellas.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
Encontrar al Guardián del Tiempo	Shiro obtiene la habilidad para abrir brechas espacio-temporales.

<b>Área 4: Bosque de los suicidios y almas en pena</b>	
<b>Escenario 1: Entrada al bosque</b>	Es el camino hacia el interior de un bosque de gran extensión.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
En la entrada de este bosque el jugador será perseguido por el Ayakashi en una fase de <i>endless running</i> hasta llegar a una zona segura para poder continuar su viaje.	
<b>Escenario 2: Campo de batalla</b>	A la salida del bosque se encuentran en el piso cuerpos de personas con aspecto de guerreros que murieron en batalla.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>

Vencer al guerrero samurái consumido por el miedo y el odio.	Ninguna.
<b>Escenario 3: Gran Portón</b>	A la salida del bosque se halla un portón de inmenso tamaño que bloquea el paso hacia la siguiente área.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
Salvar a la princesa Akemi que está siendo rodeada por enemigos.	Desbloquea la misión secundaria para recuperar la voz de Akemi y lograr abrir la puerta bloqueada.  -Una vez recuperada la voz, es posible pasar más allá del portón.
<b>Escenario 4: Interior del bosque</b>	Es otro de los escenarios al interior del Bosque de los Suicidios. Únicamente hay árboles y cuerpos de personas fallecidas alrededor.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
Derrotar a la Geisha de la Orden Prohibida.	Se recupera la voz de la Princesa Akemi.

### Área 5: Castillo de los Saori

<b>Escenario 1: Jardín marchito</b>	Es una senda hecha de bloques de adoquín gris, en sus costados existe pasto corto con algunas áreas
-------------------------------------	---



	huecas, personas petrificadas y algunas estructuras rotas.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
Acabar con los enemigos que se crucen en el camino hacia el castillo.	Ninguna.
<b>Escenario 2: Calabozo</b>	Dentro del interior del castillo se encuentra un calabozo que es resguardado por las Doncellas Dobles.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
El jugador debe vencer al <i>sub-boss</i> (Doncellas Dobles / <i>Double Mistress</i> ).	Fragmento del cuerpo del abuelo Kenji.
<b>Escenario 3: Salón principal del Castillo. Primera planta.</b>	Es un salón de gran extensión con un candelabro en el centro. A la salida existe una puerta hacia un teleférico que conduce al último mundo.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
Sobrevivir al ataque del Ayakashi	Acceso al siguiente mundo ( <b>Terreno de las almas corrompidas</b> ).

Área 6: Terreno de las almas corrompidas	
<b>Escenario 1: Terreno de las almas corrompidas.</b>	Es una zona con clima ventoso, hojas vuelan y el pasto está cubierto con nieve.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
Derrotar junto con el guerrero pesante la oleada de enemigos que aparezcan en el escenario.	Armadura samurái blanca
<b>Escenario 2: Templo</b>	Es un templo tradicional japonés, con puertas corredizas elaboradas de madera.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>
Es la pelea final contra el Ayakashi. El jugador deberá acabar con él.	El último fragmento para traer de vuelta a su abuelo: <b>El alma.</b>
<b>Escenario 3: Montaña</b>	Es una montaña cubierta de nieve, en la cima se alcanza a distinguir la brecha de luz donde se podrá retornar con vida si es alcanzada.
<b>Objetivo</b>	<b>Recompensas</b>

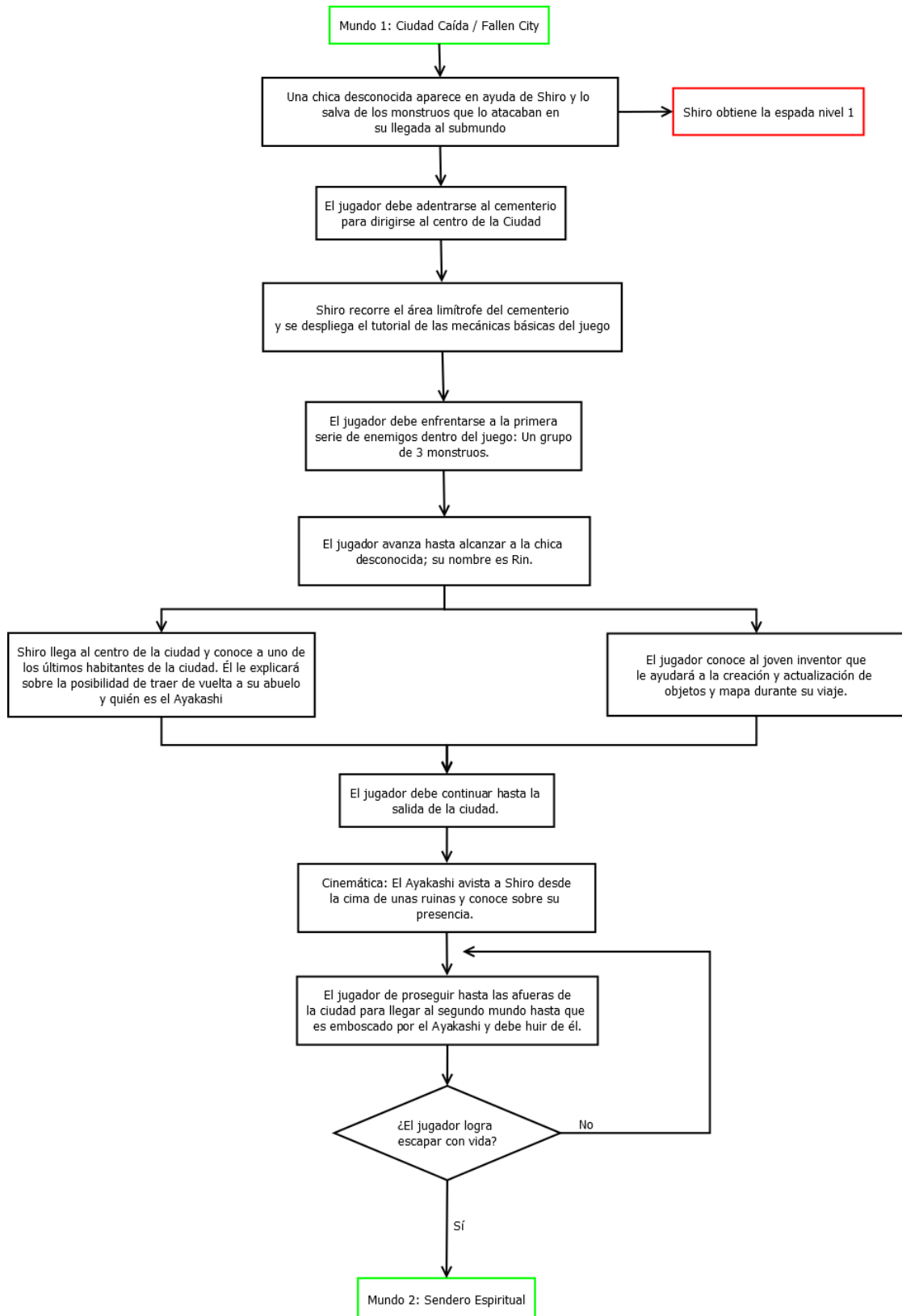
<p>Huir de la última forma del Ayakashi mediante el uso de las habilidades conseguidas y aprendidas a lo largo del juego.</p>	<p>Fin del juego.</p>
---	-----------------------

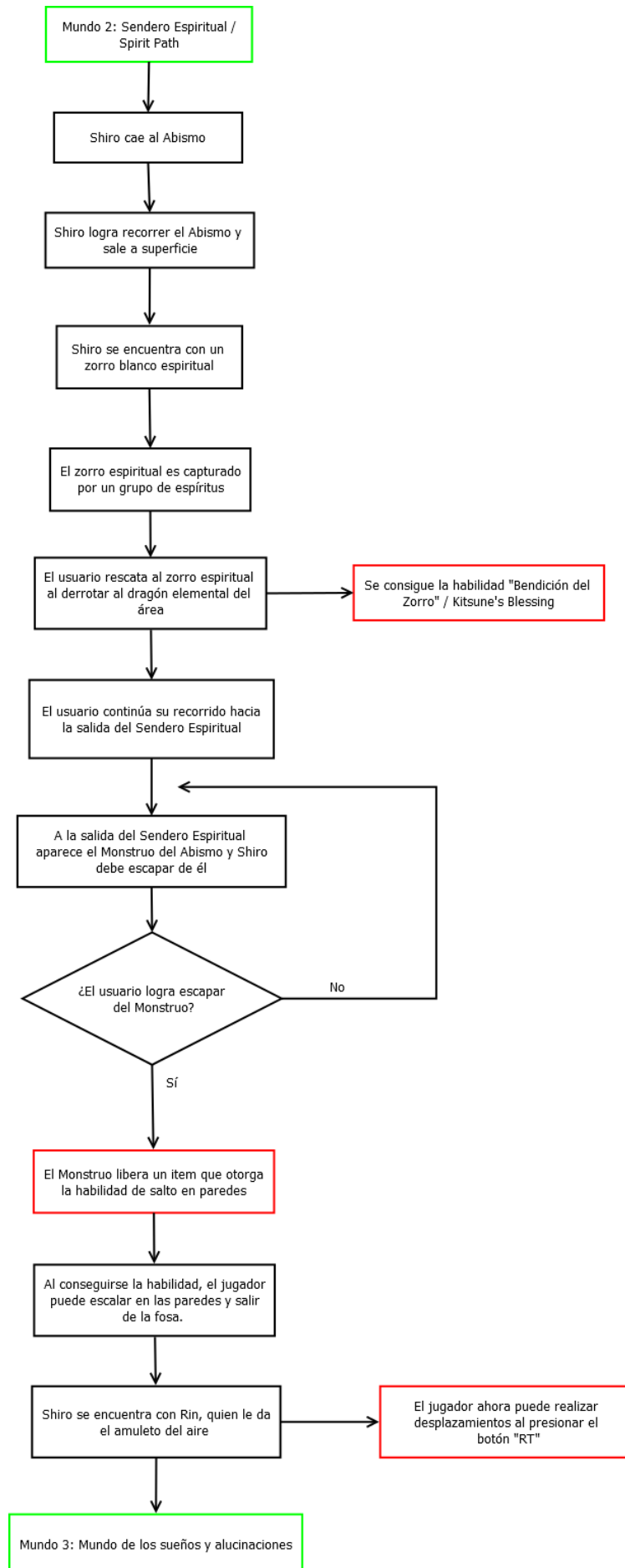
### 2.2.3.5 Mapa de acciones interactivas

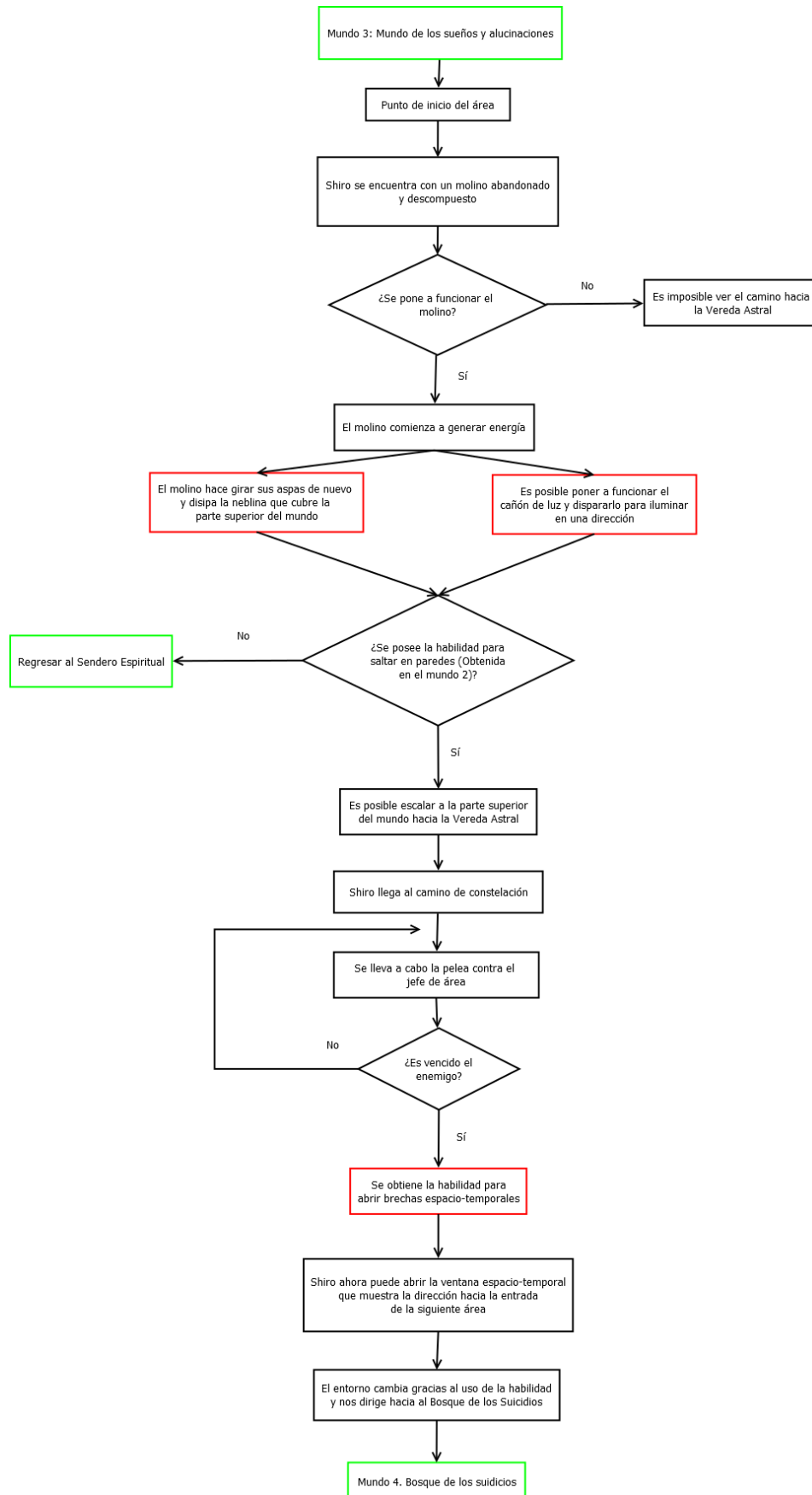
Como se logra observar, se han concretado las secciones correspondientes al *Game Design Document*, dando inclusión del diseño narrativo y conceptual relacionado al *Game overview*. De esta manera, se dará previsualización al mapa de acción ligado al guion literario que en el siguiente capítulo dará conclusión al presente proyecto.

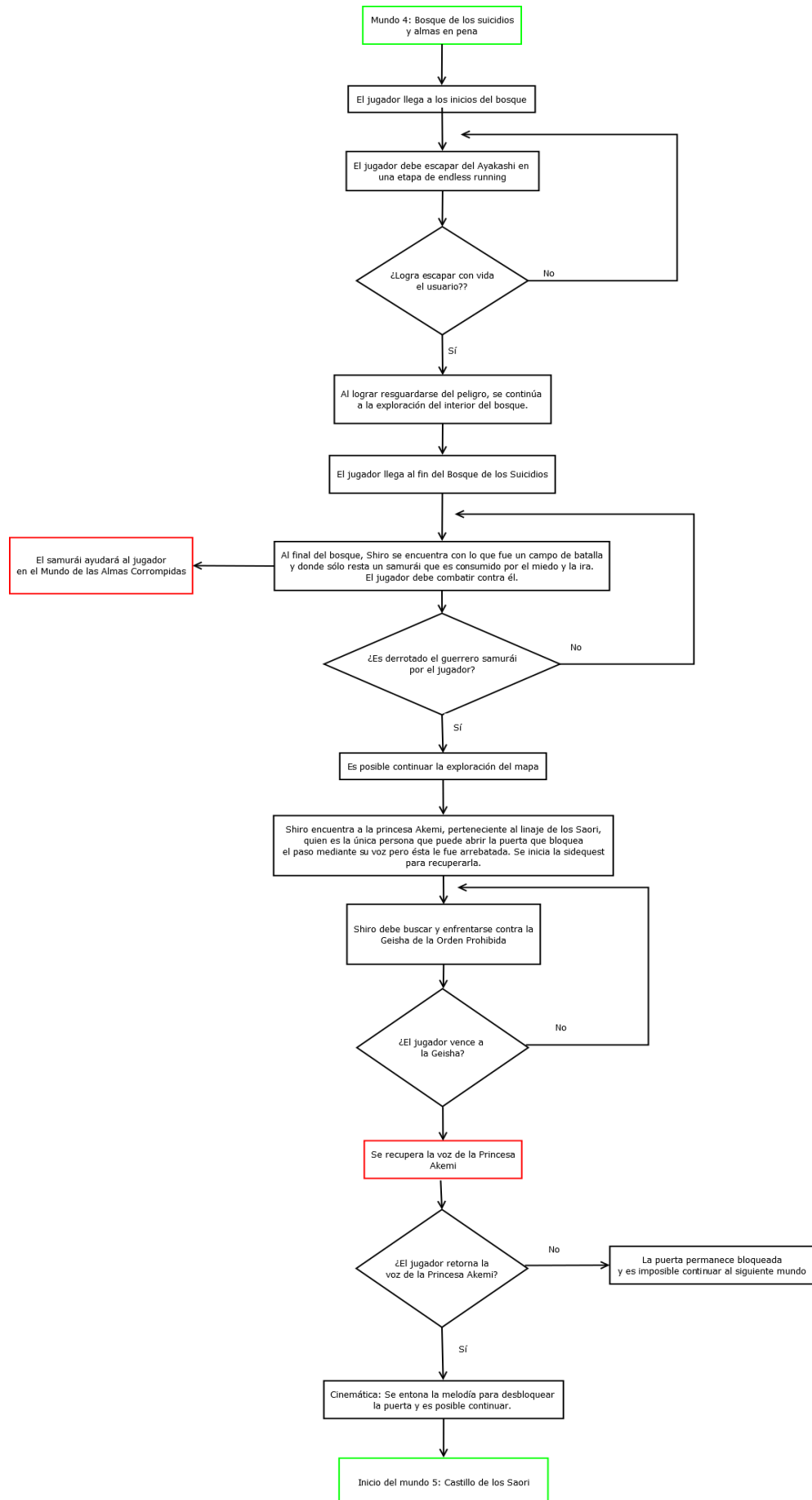
#### **Figura 12**

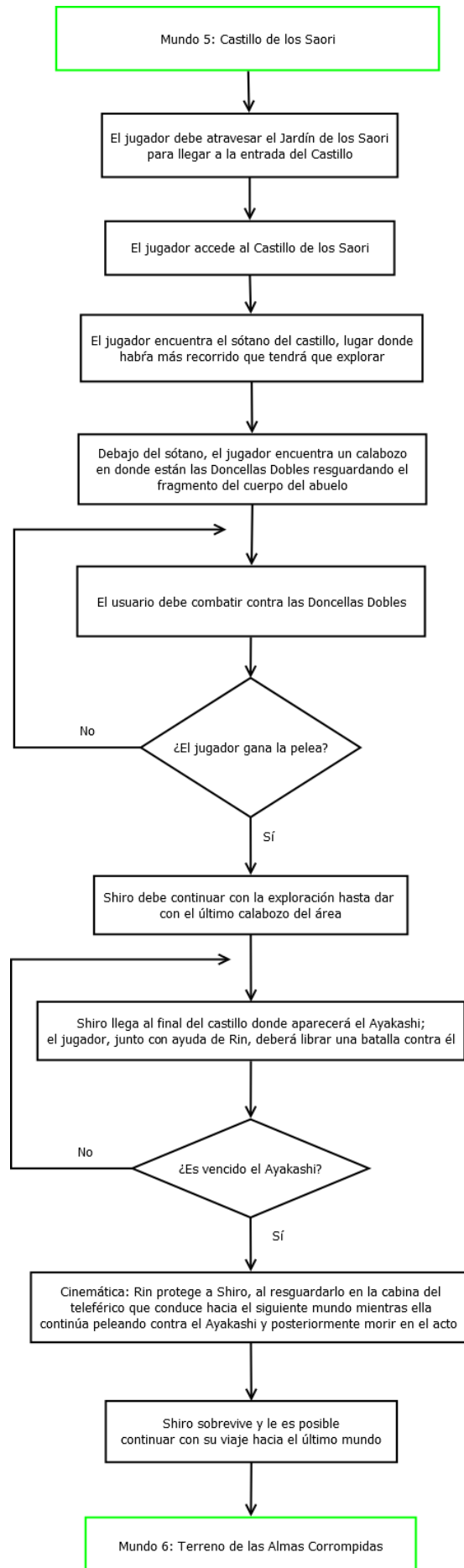
*Mapa de acciones interactivas correspondiente a los 6 mundos del proyecto "Left Behind".*



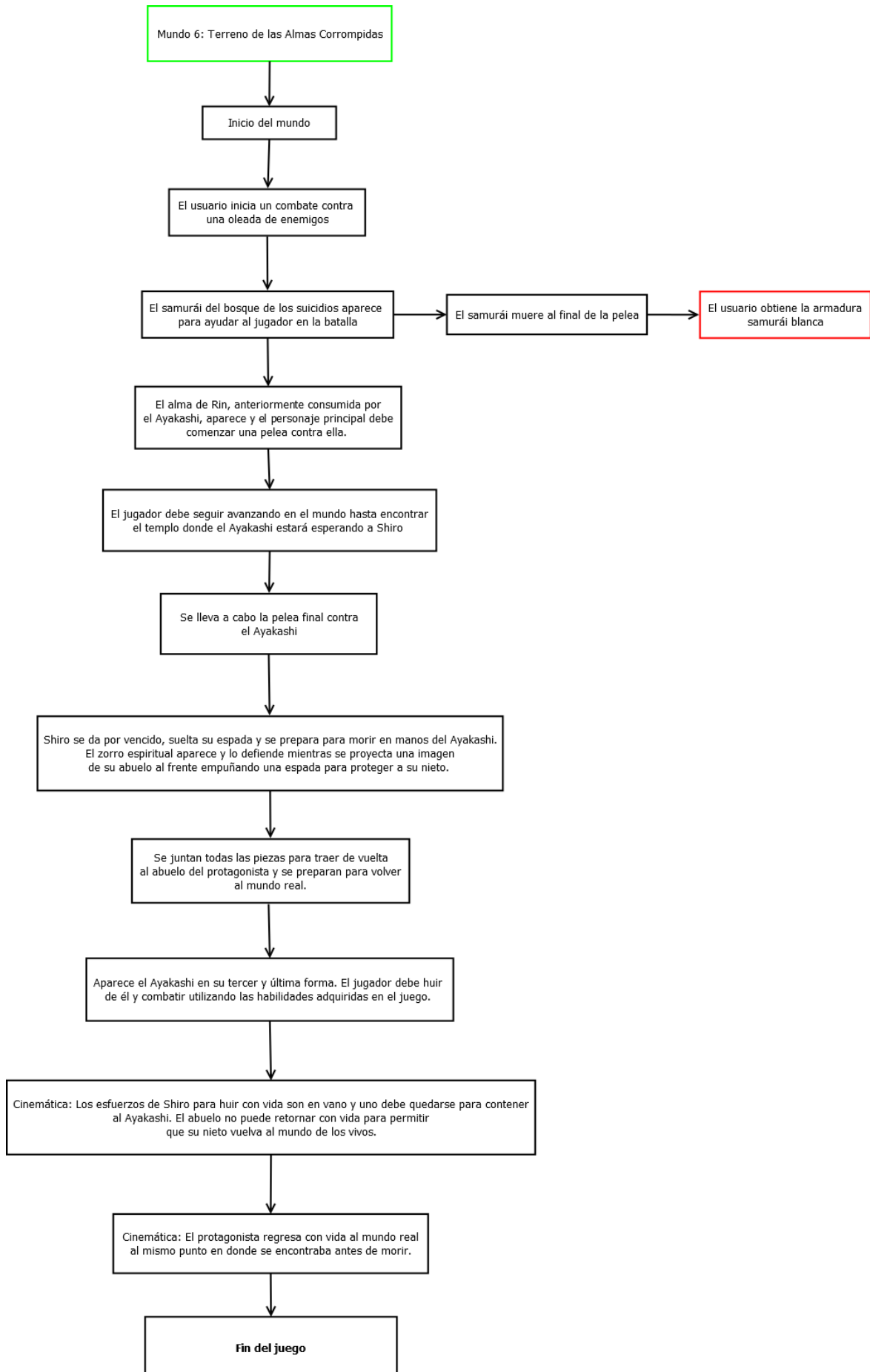






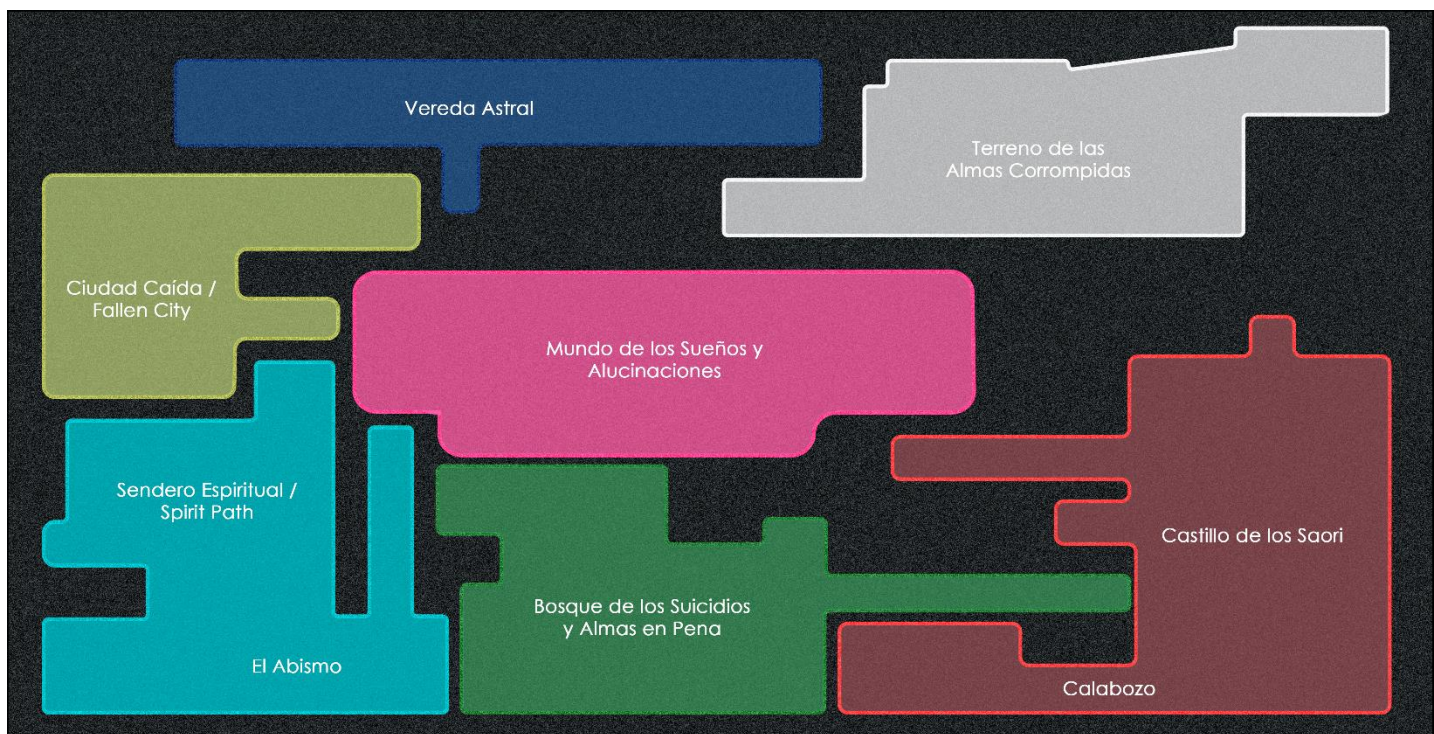






**Figura 12**

*Mapa general del videojuego "Left Behind".*



*Nota: Ilustración de autoría propia.*

### Capítulo 3. Guion literario

Finalizado el capítulo dos, enfocado en el *Game Design Document*, se describe que ha sido elaborado el panorama conceptual del producto, en el que se retoma el tema, el argumento general, la trama y el género al que pertenece el videojuego; donde se explica de forma particular las relaciones narrativas implícitas a describir en el guion; así como el panorama comercial para potenciales clientes y usuarios, sin dejar de lado las influencias creativas retomadas para la preproducción de la actual propuesta de videojuego.

En una segunda parte, fueron tratados elementos relativos al apartado de las características gráficas y de jugabilidad que componen al GDD como lo son el diseño de personajes, la descripción textual de su elaboración visual, así como su rol y función dentro del proyecto. Asimismo, el esquema de preproducción también concreta las características complementarias del producto, en el que se describe el uso de objetos, mecánicas de juego y la lista de objetivos que fomentarán el desarrollo del *gameplay* dentro del programa; dando secuencia a partir de una esquematización general del flujo de la historia, a través de un mapa de acción que dispone el recorrido que tendrá el usuario en el videojuego.

Para continuar con la última parte del proyecto, en este tercer y último capítulo perteneciente al esquema de preproducción del videojuego, se da paso al guion literario donde es contenida la descripción de cinemáticas, escenas y diálogos que tendrán los personajes para el desenvolvimiento de la historia e interacción dentro del juego.

## Guion literario del proyecto “Left Behind”

Autoría: Axel Cortés Martínez

### Descripción general para mecánicas de jugabilidad:

#### Controles generales

- Movimientos de navegación - Flecha izquierda y Flecha derecha.
- Botón “A”- Seleccionar / confirmar / Salto.
- Botón “B” - Ir atrás en la selección (*Back*).
- Botón “x” – Ataque con espada.
- Gatillo derecho – Desplazamiento.
- Gatillo izquierdo – Abrir brechas espacio-temporales.
- Flechas direccionales / Joystick izquierdo- Arriba, abajo, izquierda, derecha.
- Botón “Start” – Pausar el juego.
- Botón “Select” – Acceder al inventario del juego (Mapa y objetos).
- Botón “A” y flechas direccionales – Salto en pared de doble altura.

### Descripción general de términos utilizados en el guion literario:

- **Cutscene:** Cinemáticos distribuidos en el juego por medio de secuencias.
- **Dinámica jugable por el usuario:** Esta acotación sirve para señalar que en el guion no hay *cutscenes* (cinemáticos), sino que el usuario se encuentra explorando y desplazándose dentro de las áreas del proyecto.
  - **Afirmación del usuario (el jugador presiona botón “A”):** En su recorrido, el jugador puede encontrarse con personajes y objetos con los que interactúa mediante cuadros de texto y da afirmación presionando el botón “A” para dar secuencia a los diálogos o información.

- **Cuadros de texto** – Pueden ser diálogos o información desplegada a partir de la interacción del usuario con objetos y personajes.
- **Mecánica realizada por el usuario:** Se refiere a las acciones a realizar por el usuario dentro de la trama.

## GUION LITERARIO: LEFT BEHIND

### Secuencia 1. Escena 1. Exterior. Noche. Escenario: Afueras del cementerio

**-CUTSCENE-**

**(Descripción)**

Mientras la pantalla se encuentra completamente en negro, de fondo se escucha una respiración y un jadeo a un ritmo agitado por unos segundos.

#### ***Fade in a secuencia***

La pantalla hace un fundido encadenado progresivo que muestra la perspectiva en primera persona de **Shiro Hikari** (protagonista de la historia), quien se encuentra corriendo a máxima velocidad y huyendo de unos sonidos monstruosos, como si se tratase de algunas bestias desesperadas. La resonancia de las bestias que siguen tras de él, parecen estar más cerca.

Shiro realiza un movimiento de cabeza rápido para mirar lo que hay detrás de él mientras continúa avanzando y puede observar que las bestias que lo persiguen son lo que parecen ser esqueletos cubiertos con sombras como piel, mismos que se desplazan en dos pies y otros en cuatro brazos como animales. Uno de ellos, se encuentra corriendo en dos pies a su izquierda, y el otro se mantiene a su derecha casi a nivel de suelo, asimismo, tres esqueletos más al fondo.

Las bestias están por alcanzar a Shiro, él tropieza y cae de espalda. Ahora se encuentra en el piso mirando a su alrededor desesperado mientras las bestias avanzan en su dirección. En uno de sus costados se encuentra un anciano derribado en el piso de espalda mientras forcejea con una de las bestias.

**Anciano**

Ayuda... ¡Por favor, ayúdame!

Shiro busca una manera de escapar mientras se arrastra en el piso. De pronto alcanza a ver una katana a su lado derecho, la empuña y se pone de pie.

Shiro está paralizado por el miedo y su indecisión lo hace ser incapaz de ayudar al anciano.

**Anciano**

¡AAAAAAGH!

El hombre es arrastrado y consumido por los monstruos. Su cuerpo ha desaparecido y no ha quedado rastro alguno de él.

La horda de monstruos que lo perseguía sigue avanzando hacia Shiro mientras que él, con una postura temerosa y poco firme, tira la katana.

Shiro monólogo interior (voz metadieética<sup>10</sup>)

(Con un sentimiento de pánico y desesperación)

No, no, no, no... No puede terminar así.

¡Noooo!

Shiro se cubre de brazos mientras los enemigos se le abalanzan y da un grito de coraje.

**- Fade out a pantalla en negro -**

Cuando la pantalla hace un fundido a negro, se hace legible el texto: “Unas horas antes”.

**Secuencia 2. Escena 1. Exterior. Atardecer. Escenario: Puente a las afueras de la Ciudad**

---

<sup>10</sup> Voz que el personaje imagina y escucha en su cabeza.

**- CUTSCENE –**

Se escucha a Shiro llorar y lamentarse mientras está en cuclillas en la orilla de un puente. Se pone de pie y trata de secarse las lágrimas. Sus ojos muestran una mirada de vacío y desolación.

**Shiro (monólogo)**

Todo esto es mi culpa... Yo debí ser quien debía morir, no él.

Si tan solo hubiera hecho algo más para ayudar en aquel accidente... Si tan sólo no me hubiera acobardado...

**Secuencia 3. Escena 1. Exterior. Noche. Escenario: Calle**

**-CUTSCENE-**

**(Descripción)**

Se muestra un flashback del momento del accidente donde Shiro y su abuelo (el señor Kenji), están rodeados por llamas. El abuelo Kenji tiene una expresión de temor y está cubriéndose la cara de desesperación.

**Secuencia 4. Escena 1. Exterior. Noche. Escenario: Puente a las afueras de la Ciudad**

**-CUTSCENE-**

**(Descripción)**

Shiro se pone de pie y hay un breve silencio. Una sombra escurre en el piso y se ata a sus pies. La sombra logra controlar el cuerpo del personaje, arrastrándolo a la orilla del puente.

**Shiro (monólogo)**

Sus pensamientos, sus ambiciones, su voz... Su vida.

Todo lo que él significaba se ha ido y es culpa mía.

Se muestra una imagen mental donde su abuelo está con el brazo extendido hacia Shiro,



parece ser que lo empuja fuera del fuego que hace un momento los rodeaba y lo aleja de la amenaza.

**Shiro (monólogo)**

No... No puedo continuar sabiendo que él murió por mí.

No merezco vivir.

**Secuencia 4. Escena 2. Exterior. Noche. Escenario: Puente a las afueras de la Ciudad**

Shiro deja caer su cuerpo desde lo alto del puente hacia el vacío. Desde una perspectiva en primera persona, se muestra que uno de sus brazos intenta alcanzar algo o a alguien. La cámara cambia súbitamente y el cuerpo de Shiro ahora está de espaldas. El brazo que parecía estar alcanzando algo, ahora da la impresión de que está pidiendo ayuda; mientras cae, vemos la orilla del puente alejándose cada vez más.

**Secuencia 5. Escena 1. Escenario: Mente de Shiro**

***-Fade out a secuencia de imágenes fijas -***

Se muestra una secuencia de imágenes en ráfaga donde Shiro está compartiendo momentos con su abuelo, y donde se puede observar: Una imagen del abuelo sosteniendo a un Shiro de 5 años de la mano durante el funeral de sus padres. Otra foto de los dos riendo juntos. Una más comiendo conos de helado mientras caminan. Sentados en una banca. Otra de su abuelo cargando a un Shiro de alrededor de 3 años. Y un último flashback de su abuelo de espaldas, quien se encontraba extendiendo sus brazos mientras era consumido por el fuego. Un instante previo a que el cuerpo de Shiro se encuentre a punto de chocar con el piso, el personaje cierra los ojos.

***- Fade out a pantalla en negro -***

Con la pantalla en negro, se escucha un fuerte sonido, que sugiere que el cuerpo de Shiro ha azotado contra el piso.

### **Secuencia 6. Escena 1. Exterior. Noche. Escenario: Cementerio**

***-CUTSCENE-***

**(Descripción)**

***-Fade in a secuencia-***

En un fundido encadenado la pantalla en negro nos regresa al momento en que los monstruos se abalanzaban sobre Shiro.

### **-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO<sup>11</sup>. Afueras del cementerio**

Shiro intenta defenderse de los esqueletos. Una chica desconocida aparece en un destello y elimina de un ataque con su espada a todos los monstruos que se encuentran encima del personaje, sin dejar rastro de ellos.

***Fade in: Se muestra texto en pantalla (tutorial).***

“Pulsa el botón A, para afirmar o dar secuencia a nuevos cuadros de texto”.

### **AFIRMACIÓN DEL USUARIO**

(El jugador presiona botón “A” para dar secuencia a los cuadros de texto)

### **Cuadro de texto para diálogo: Chica desconocida**

Si vas a rendirte tan fácil sin al menos intentar pelear es mejor que termines aquí lamentándote por tu vida, no tienes oportunidad contra lo que se encuentra cruzando este lugar.

<sup>11</sup> Las “Dinámicas jugables por el usuario”, describen una perspectiva del juego, esta acotación sirve para señalar en el guion que no hay *cutsscenes* (cinemáticos), si | no que el usuario se encuentra explorando y desplazándose dentro de las áreas del proyecto.

Abandona mientras aún puedes.

La desconocida desaparece del lugar nuevamente en un destello y avanza fuera del cementerio con dirección hacia *Fallen City*, la primera zona del juego.

**Cuadro de texto para diálogo: Shiro**

¡E-Espera un momento!

**Cuadro de texto, monólogo: Shiro**

Se ha ido. ¿Qué eran esas cosas y por qué me atacaron? Tampoco recuerdo qué es este lugar ni cómo es que llegué aquí. Tal vez ella pueda ayudarme a recordar y descubrir qué demonios eran esas cosas.

No tendría ninguna oportunidad de sobrevivir yo solo contra ellas si llegaran a aparecer de nuevo. Creo que lo mejor sería seguirla.

Shiro recoge la espada que recién había tirado.

**Disolvencia a texto**

**Mensaje:** “Obtienes espada nivel 1 (ésta se equipa por sí sola), presiona el botón ‘A’ para continuar.

**Área de exploración 1: Ciudad Caída/*Fallen City***

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Exploración en *Fallen City***

La entrada al lugar despliega el tutorial del juego.

- AFIRMACIÓN DEL USUARIO -

(el jugador presiona botón “A” para dar secuencia a los cuadros de texto)

***Fade in: Se muestra texto en pantalla.***

“Pulsa las flechas direccionales en el control para avanzar”

**Mecánica realizada por el usuario:** el jugador explora el área hasta que se encuentra con una pared que le dobla el tamaño.

***Fade in: Se muestra texto en pantalla.***

“Pulsa el botón ‘A’ y flecha direccional en el mando para realizar un salto”

Mecánica realizada por el usuario: Salto de obstáculos y paredes.

El jugador sigue explorando el área y a poca distancia aparece un enemigo frente al camino.

***Fade in: Se muestra texto en pantalla.***

“Presiona el botón ‘X’ para realizar un ataque con la espada”.

**Mecánica realizada por el usuario:** Prueba de la dinámica de ataque y defensa con la espada. El jugador sigue caminando por el área y por fin, se encuentra con la chica desconocida que le proporcionó ayuda.

**AFIRMACIÓN DEL USUARIO**

(el jugador presiona botón “A” para dar secuencia a los cuadros de texto)

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Hey, por fin te alcanzo. De no ser por ti no sé qué me hubiese sucedido. Gracias por la ayuda, uhm...

**Cuadro de texto, diálogo: Chica desconocida**

Rin. Me llamo Rin.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Gracias Rin. ¿Qué es este lugar de todos modos? ¿Alguna especie de calabozo, sueño o ilusión?

**Cuadro de texto, diálogo: Rin**

¿Qué? No. Este es el submundo, el lugar donde todos habitan una vez que terminas muerto.  
¿No recuerdas cómo fue la tuya o moriste de alguna manera inesperada?

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

No realmente... Lo último que recuerdo es haber parado en la orilla de un puente a la mitad de la nada y... Oh, ya lo recuerdo. Salté porque no podía soportar más el dolor y la culpa.

¿Es este el fin de todo, no es así?

**Cuadro de texto, diálogo: Rin**

Mira, si quieres recibir instrucciones para resolver todos tus problemas no será de mí. Te ayudaré en la medida de lo posible pero lo demás tendrás que resolverlo por tu cuenta. Ya tengo suficiente en mis manos cuidándome del Ayakashi.

Si buscas respuestas dirígete a la ciudad más cercana. Puede que halles algo más.

**Mecánica realizada por el usuario:** El jugador debe avanzar hasta llegar a la Ciudad Caída. El jugador tiene acceso a un punto de guardado.

**Secuencia 1. Escena 1. Exterior. Noche. Escenario: Área limítrofe de *Fallen City***

**-CUTSCENE-**

**(Descripción)**

El jugador llega al área limítrofe de *Fallen City*. Se pueden apreciar casas y edificios destruidos, un camino donde predomina la tierra y donde no hay ningún habitante a la vista salvo de un NPC que se encuentra parado a la mitad del camino.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO. Exploración en el área limítrofe de *Fallen City***

**- AFIRMACIÓN DEL USUARIO -**

(el jugador presiona botón “A” para dar secuencia a los cuadros de texto)

**Cuadro de texto, diálogo: Habitante 1 (NPC)**

Otro más al que se le ha terminado su tiempo en el mundo de los vivos, por lo que veo. Me gustaría darte una grata bienvenida, pero, el panorama no es de lo más acogedor.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

¿Qué es lo que ha sucedido aquí?

**Cuadro de texto, diálogo: Habitante 1 (NPC)**

Se ha ido todo. Lo que alguna vez fue esta ciudad terminó consumida por el Ayakashi, el espíritu que busca corromper todas las almas que tocan este submundo.

Hombres, mujeres, niños... Cada uno de los habitantes de esta ciudad fue cazado uno por uno y consumido por él.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Entonces no hay nada más que hacer...

**Cuadro de texto: Habitante 1 (NPC)**

Aunque, déjame decirte que, hay un anciano en el centro de la ciudad. Es otro de los últimos sobrevivientes del ataque del Ayakashi, puede que él sepa algo más si lo encuentras. Después de todo, es quien ha mantenido los registros de este lugar. Mientras aún exista el Ayakashi, yo esperaré a mi muerte, ya no me queda nada por qué huir...

**Mecánica realizada por el usuario:** El jugador debe seguir explorando hasta llegar al centro de *Fallen City* donde se encuentra el anciano informante.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Exploración en el Centro de *Fallen City*-**

**- AFIRMACIÓN DEL USUARIO -**

**(el jugador presiona botón "A" para dar secuencia a los cuadros de texto)**

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Me dijeron que aquí podía encontrar información sobre este lugar, ¿puede ayudarme?

**Cuadro de texto, diálogo: Anciano sabio**

Otro más que busca ayuda y, sin embargo, no soy quién para hacerlo. Sólo puedo observar mientras cada alma en pena enfrenta el mismo destino: Terminar consumido por el Ayakashi. A todos nos llegará el momento tarde o temprano.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Sí... Tiene razón. Tal vez morir sea la mejor opción. Después de todo ya no tengo nada por

qué vivir en mi antigua vida, ya lo he perdido por completo.

**Cuadro de texto, diálogo: Anciano sabio:**

¿Huh? Espera un momento... Tú te ves diferente. Tu alma no parece estar del todo dentro del plano de los muertos y posees esa marca a la altura de tu pecho.

Puede que no estés completamente muerto en el mundo de los vivos; es posible que esa sea la razón por la cual tus memorias están casi intactas. Aún hay oportunidad de que salgas de aquí.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Vine en busca de mi abuelo, ¿hay algún modo de que pueda volver a verlo?

**Cuadro de texto, diálogo: Anciano sabio**

Ah, sí, puede que la haya. Cuenta una antigua historia que cuando uno muere, todo lo que alguna vez fuiste en vida es esparcido en fragmentos individuales a lo largo de este submundo: Memorias y motivaciones; miedos y traumas; corporeidad; y alma.

No he conocido a alguien que haya explorado más allá de esta ciudad y librado el ataque del Ayakashi para documentar lo que ha visto.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

¿Qué es ese “Ayakashi” del que todos hablan?

**Cuadro de texto, diálogo: Anciano sabio**

El Ayakashi es un antiguo espíritu corrompido nacido de los sentimientos negativos de los humanos que busca consumir todas las almas en pena que rondan por este plano para poder sobrevivir.



A juzgar por tu apariencia distinta de los demás, es posible que él ya sea consciente de tu presencia. Si quieres cumplir tu deseo de reunirte de nuevo con tu familiar será mejor que te cuides él.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

¿Por dónde comienzo?

**Cuadro de texto, diálogo: Anciano sabio**

No hay un principio ni tampoco una vía exacta, es un viaje que varía para cada persona, tendrás que forjar un camino por ti mismo. Puede que tú seas el primero en intentar regresar al mundo real, por lo que necesitarás recursos si es que quieres sobrevivir.

Entra, adentro se encuentra un joven inventor. Puede parecer inexperto, pero no te dejes engañar por las apariencias, a pesar de su corta edad puede forjar armas y objetos que podrían serte de utilidad durante tu viaje.

**Mecánica realizada por el usuario:** El jugador entra a la morada del joven inventor y obtiene un mapa de la zona al interactuar con él. El jugador abandona el recinto donde se encontraban el anciano y el inventor y se embarca en el inicio de su viaje. Ahora debe continuar su camino a la siguiente área: **El Sendero Espiritual / *Spirit Path***.

**Secuencia 2. Escena 1. Exterior. Noche. Escenario: *Centro de Fallen City***

**- CUTSCENE –**

**(descripción)**

Una sombra con forma humana se aparece en lo alto de unas ruinas. Es el Ayakashi, quien observa a lo lejos a Shiro dirigiéndose a la salida de la ciudad y en dirección al “**Sendero**

**Espitual**". A continuación, se observa su yukata y la gran espada que carga consigo. El Ayakashi emite un sonido de molestia y desaparece con el viento.

**Mecánica realizada por el usuario:** El jugador abandona *Fallen City* y se llega al área que conecta a la ciudad junto con el camino que lleva hacia el Sendero Espiritual.

**Secuencia 3. Escena 1. Exterior. Noche. Escenario: Zona limítrofe entre *Fallen City* y *Spirit Path***

**- CUTSCENE –  
(descripción)**

Mientras Shiro recorre los límites de *Fallen City*, un sonido fantasmagórico se intensifica con cada paso que da, de forma repentina la pantalla tiene un fundido a negro.

Un segundo después, en un fundido encadenado se muestra a Shiro inmóvil, mientras el sonido perturbador se consume y un silencio sepulcral invade el ambiente. Shiro gira la cabeza en ambos lados en busca de algún ente, sin encontrar nada.

El Ayakashi hace presencia frente a Shiro y comienza a romper las estructuras de la ciudad.

**-Punto de autoguardado alcanzado por el usuario-**

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Zona limítrofe entre *Fallen City* y *Spirit Path***

El jugador es perseguido por el Ayakashi en una etapa de *side scrolling*, por lo que la dinámica de juego estará limitada a una vista en un solo plano lateral, y para poder completar

este escenario, el usuario únicamente podrá utilizar las habilidades básicas de salto y desplazamiento combinado con movimientos precisos para poder escapar. En esta zona, la mecánica no permitirá que el jugador pueda causar daños, ataques o defensa.

Si el usuario muere, será regresado al anterior punto de guardado; pero si no es derribado hasta el fin del nivel, se dará paso a la siguiente cinemática.

**Secuencia 4. Escena 1. Exterior. Noche. Escenario: Zona limítrofe entre *Fallen City* y *Spirit Path***

**- CUTSCENE –  
(descripción)**

Mientras Shiro huye, consigue llegar al límite de *Fallen City*, en donde se encuentra un puente que conecta con el *Sendero Espiritual (Spiritual path)*. El ente alcanza al personaje y a consecuencia de un ataque del Ayakashi, la estructura que conecta con la ciudad contigua se derrumba, por lo que Shiro desciende a un **Abismo**.

## **Área de exploración 2: Sendero Espiritual / *Spirit Path***

### **Secuencia 1. Escena 1. Interior. Noche. Escenario: El Abismo**

Después del ataque del Ayakashi, Shiro sufre una profunda caída de varios metros en el Abismo hasta chocar con agua.

La zona está compuesta por cuevas con poca iluminación, áreas rocosas y agua, además de estalactitas y monstruos que pueden hacer daño al jugador.

#### **-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Interior del Abismo**

El jugador debe explorar el área, mientras se defiende de los monstruos habitantes del abismo.

**Mecánica realizada por el usuario:** Desplazamiento para explorar el área. Ataque y defensa con activación de la espada (presiona X).

### **Secuencia 2. Escena 1. Interior. Noche. Escenario: El Abismo**

#### **- CUTSCENE – (descripción)**

Shiro llega a lo que parece el fin del Abismo, y se acerca a una luz que se ilumina al final del camino. Al alcanzar la fuente lumínica, se da cuenta que es un zorro blanco espiritual que se encuentra bebiendo agua en uno de los ríos al comienzo del Sendero Espiritual. El zorro se levanta y mira a Shiro por unos segundos, y mueve la cabeza para hacerle una invitación de seguimiento insistente.

**Mecánica realizada por el usuario:** El jugador debe seguir al zorro blanco espiritual por los siguientes dos escenarios.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Interior del Abismo**

Mientras el jugador da seguimiento al zorro blanco espiritual, es emboscado por dos grupos de espíritus del río.

Un grupo de espíritus se dispone a atacar a Shiro mientras que otra captura al zorro y huye.

El jugador tiene que acabar con ellos y buscar el lugar en el que lo tienen encerrado.

**Mecánica realizada por el usuario:** Desplazamiento para explorar el área en búsqueda de liberar al zorro. Ataque y defensa con activación de la espada (presiona X) para derrotar enemigos.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Cueva de los Olvidados**

Tras recorrer el abismo, Shiro llega a la Cueva de los Olvidados donde los espíritus se esconden y mantienen cautivo al zorro espiritual. En ese momento se bloquean las entradas y salidas del escenario, por lo que el usuario tiene que combatir contra una oleada de espíritus de agua.

Al acabar con ellos, un subjefe aparece, con la apariencia de un monstruo de cuatro patas, siendo reconocido como un dragón elemental que cambia su forma y habilidades de acuerdo con el elemento que adquiera. Estos pueden ser: tierra, agua y hielo.

El jugador debe esquivar y vencer al dragón en sus tres formas elementales, para lograr liberar al zorro. Una vez finalizada la batalla, el jugador retoma el seguimiento del zorro dentro del Sendero Espiritual, para salir de la “Cueva de los Olvidados”.

**Mecánica realizada por el usuario:** Desplazamiento para explorar el área en búsqueda de liberar al zorro. Ataque y defensa con activación de la espada (presiona X) para derrotar enemigos.

**Secuencia 3. Escena 1. Interior. Escenario: Sendero Espiritual**

**- CUTSCENE -**

El zorro consigue llevar a Shiro a uno de los puntos cumbre del Sendero Espiritual: El Gran Árbol de la Vida. Al llegar se sitúa frente al árbol haciendo una reverencia, mientras una ventisca comienza a producirse y hojas muertas de los árboles se levantan como consecuencia del viento. Los árboles grisáceos y apagados comienzan a cobrar vida de nuevo con colores brillantes: verde, azul, morado, rosa.

Lentamente las hojas muertas que rondaban por el aire adquieren color y se mezclan en una corriente que envuelve al zorro espiritual. Pronto, frutos de los árboles que acaban de recobrar vida se suman a la corriente de aire y aumentan la velocidad cada vez más.

Un pequeño tornado se forma y el zorro deja de ser visible gradualmente. Un orbe luminiscente emerge de él y paulatinamente los vientos se calman.

El orbe flota en el aire, se acerca hacia Shiro y se coloca a la altura de la marca que posee en el pecho. Pronto es absorbido por él.

**Shiro (monólogo):**

¿Qué es esto?

Este sentimiento lo he experimentado antes, pero ahora parece... Lejano. Dolor, calma, paz.

De alguna manera me siento... Seguro.

Shiro se mantiene cabizbajo mientras sostiene su mano en donde se ubica la marca en su pecho.

Shiro levanta la cabeza mientras el ruido del aire se dispersa.

**Shiro (monólogo):**

Gracias.

El lobo blanco espiritual ha desaparecido.

**Disolvencia a texto:**

“Has obtenido **La Bendición del Zorro / Kitsune’s Blessing**. Esta habilidad permite a Shiro la posibilidad de recolectar fragmentos de almas al derrotar enemigos y transformarlas para recuperar vida.”

**Mecánica realizada por el usuario:** Desplazamiento para explorar el área. Ataque y defensa con activación de la espada (presiona X) para derrotar enemigos.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Salida del Abismo**

El jugador llega a la última etapa del Sendero Espiritual donde se halla con el *boss* del mundo: Un monstruo gigante con aspecto de Leviatán con la capacidad de controlar el nivel de agua y manipularlo para alterar las físicas del personaje al arrastrarlo bajo el agua.

Para poder superar esta etapa, el jugador deberá saltar en plataformas, deshacerse de enemigos y esquivar proyectiles mientras escala su marcha fuera del Abismo.

Cuando el jugador completa esta etapa, un orbe se desprenderá de la bestia y podrá adquirir la **habilidad de salto en paredes**.

**Disolvencia a texto:**

“Has obtenido la habilidad de <salto en paredes>, presiona el botón A y las flechas direccionales para sostenerte o impulsarte de las estructuras cercanas”. Esta habilidad permite a Shiro la habilidad de escalar paredes de doble altura.

**Mecánica realizada por el usuario:** Desplazamiento para explorar el área caminando y por salto. Ataque y defensa con activación de la espada (presiona X). Salto en paredes de doble altura (flechas direccionales y botón “A”)

El jugador continúa en su camino al siguiente mundo y se encuentra con Rin en el transcurso. Debe avanzar y presionar el botón “A” para iniciar un diálogo con ella.

**Cuadro de texto, diálogo: Rin**

Aún sigues con vida, por lo que veo. Puede que después de todo aún tengas voluntad por vivir.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

No realmente... Necesito continuar si es que quiero recuperar todos los fragmentos de la vida.

**Cuadro de texto, diálogo: Rin**

¿Los que menciona el antiguo cuento?

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

De acuerdo con el anciano sabio, es posible traer de vuelta a la vida a cualquier persona si se juntan todos los fragmentos en los que fueron esparcidos al morir. Tal vez tenga una oportunidad todavía...

**Cuadro de texto, diálogo: Rin**

¿Cómo fue que terminaste aquí? ¿Cuál es tu razón por la que estás explorando este lugar?

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Perdí a mi abuelo. Él dio su vida para salvarme y, a pesar de ello, decidí darle fin a mis días de todas formas. Los días me pesaban, la culpa me invadía... Me sentía solo. Preferí estar



muerto a pasar más tiempo sin él.

**Cuadro de texto, diálogo: Rin**

Debió ser alguien importante para ti. ¿Qué pasó con tus padres?

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Ellos murieron cuando yo tenía 5 años. Desde entonces mi abuelo cuidaba de mí, así que no tengo muchos recuerdos de ellos.

¿Qué hay de ti? ¿Tuviste a alguien importante antes de morir?

**Cuadro de texto, diálogo: Rin**

No tengo ningún recuerdo además de mi nombre. Posiblemente ya los olvidé si alguna vez los tuve.

Estoy en busca del Ayakashi. Cuando caí en este submundo fui atacada por él y quiso consumir mi alma. Pude sobrevivir, pero en el intercambio me arrebató algo.

Fundido encadenado a una imagen de la cicatriz que Rin tiene a la altura del pecho, signo de que le fue arrancado el corazón-

**Cuadro de texto, diálogo: Rin**

Acabaré con él y recuperaré mi corazón a como dé lugar. Quizá ahí se encuentren mis recuerdos y pueda saber un poco más sobre quién fui antes de morir.

De cualquier forma, no podemos quedarnos aquí. Tenemos que seguir avanzando.

He escuchado que el área contigua atrapa el alma de quienes entran ahí y jamás regresan con vida, puede que sea obra del Ayakashi, así que no te dejes engañar por lo que veas. Ten

cuidado.

Oh, y toma esto antes de que continúes, puede que te sea de utilidad para pelear contra lo que te encuentres allá afuera.

**Disolvencia a texto:**

“Has obtenido **el amuleto del aire**. Esta habilidad permite a Shiro acortar distancia para acercarse a un enemigo o retroceder con mayor velocidad. Este desplazamiento también puede efectuarse al realizar un salto. Pulsa el botón “RT” del mando para hacer uso de él.

### **Área de exploración 3: Mundo de los sueños y alucinaciones**

#### **Secuencia 1. Escena 1. Día. Escenario: Campo de las alucinaciones**

*-CUTSCENE-*

*(descripción)*

Shiro avanza hasta el mundo de los sueños y alucinaciones, el cual luce como un gran campo abierto con poca vegetación y con una densa nube de neblina que imposibilita una clara visión del terreno.

Cuando el personaje se adentra en el mundo, se avista a lo lejos a un sujeto de espaldas.

Mientras más se acerca hacia él, se comienza a distinguir con mayor claridad la identificación de este sujeto: Es el Ayakashi quien se acerca a un niño.

El niño, sin haber notado la presencia del Ayakashi, corre hacia su dirección pues parece haber visto algo que llamó su atención, es la galleta de aspecto lunar que tanto estaba buscando.

#### **Secuencia 1. Escena 2. Día. Escenario: Campo de las alucinaciones**

Mientras tanto, Shiro continúa avanzando y nota las intenciones del Ayakashi, quien busca hacer daño al niño. El infante por fin llega a la ubicación del objeto que deseaba, pero, al agacharse a recogerla, levanta su cabeza y nota que el espíritu maligno se encontraba de pie frente a él. Shiro corre para acortar la distancia e intentar detener al Ayakashi.

El Ayakashi toma al niño de la ropa a la altura del cuello y lo levanta. Se muestran el rostro del niño con miedo, su mirada apunta a Shiro. Mientras el Ayakashi desenfunda su katana.

Shiro llega al lugar donde está el niño, pero ya es muy tarde. Se muestra que la pupila del infante se contrae al ser atravesado por la katana. El cuerpo del menor se desvanece y el

Ayakashi consume su alma, no sin antes voltear y mirar a Shiro para soltar una mínima risa y escapar una vez más.

El objeto que tenía el niño en la mano queda tirado en el piso.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Campo de las alucinaciones-**

Si el jugador camina hasta el lugar donde el niño dejó caer su objeto, podrá recoger la “Galleta lunar / *Moon flavored cookie*”, misma que habilita la posibilidad de realizar una *side quest* (misión secundaria). Ésta consiste en explorar el lugar para hacer entrega de la galleta a la madre del niño, ubicada en el primer mundo, donde el usuario deberá retornar. Al completarse, el jugador obtiene una mejora de un punto de vida adicional.

**Mecánica realizada por el usuario:** Desplazamiento de exploración en el área. Mientras el usuario recorre el espacio se revelan proyecciones que forman parte del escenario representados como espectros opacos que se revelan de manera aleatoria y que se manifiestan como los recuerdos y deseos de Shiro. Estos espejismos y alucinaciones que aparecen y desaparecen muestran a Shiro cuando era niño, asimismo se pueden visualizar instantes y fragmentos de vida de su abuelo y al final del recorrido el momento exacto antes de su muerte. Después, el jugador encuentra un viejo molino de viento al que debe dirigirse. Las estadísticas del personaje pueden verse disminuidas a lo largo de algunos pasajes debido a la concepción donde se cree que las personas son completamente vulnerables en los sueños.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: El viejo molino de viento dentro del “Campo de las alucinaciones”.**

**Mecánica realizada por el usuario:** Debe avanzar y presionar el botón “A” para iniciar un

diálogo con el operador del molino de viento.

**Cuadro de texto, diálogo: Operador de molino (NPC):**

Este lugar no solía ser así, pero desde que el molino dejó de funcionar, la neblina comenzó a nublar el horizonte y las ilusiones comenzaron a brotar. Pronto, el Ayakashi aprovechó esta situación para utilizar los deseos y anhelos de las personas como sus propias trampas y así atraerlas para darles muerte.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

¿Por qué no simplemente viajar en grupo para evitar las trampas?

**Cuadro de texto, diálogo: Operador de molino (NPC):**

Las ilusiones son generadas a partir de los deseos y recuerdos de las personas, sólo son visibles para el portador, pero es por esta misma razón por la cual nadie se ha atrevido a viajar e intentar hacer algo por arreglar el molino. Temen ser persuadidos por alguna visión y perderse en el trayecto.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro:**

¿Por qué no abandonaron el lugar apenas comenzaron a fallar las cosas?

**Cuadro de texto, diálogo: Operador de molino (NPC):**

Tratamos de huir por el camino que conecta hacia el Castillo de los Saori pero de igual manera quedó inhabilitado por el corte en el suministro de electricidad que permitía el paso. Estamos atrapados aquí hasta no conseguir eliminar la neblina y reestablecer la energía para hacer funcionar el camino que conecta a nuestro mundo con otros.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Exploración en el “Campo de las**

**alucinaciones” -**

El jugador debe buscar la manera de cómo hacer que el molino de viento vuelva a funcionar, esto se logra al vencer al *sub-boss* que se encuentra afectando el generador que lo alimenta.

**Mecánica realizada por el usuario:** Ataque y defensa con activación de la espada (presiona X). Cuando el usuario logra derrotar al *sub-boss*, debe regresar al molino y ponerlo en marcha. Debe avanzar y presionar el botón “A” para tener nuevamente un diálogo con el operador del molino de viento.

**Cuadro de texto, diálogo: Operador de molino (NPC):**

¡Lo has logrado! ¡El molino está funcionando otra vez!

Ahora sólo resta activar el cañón de luz y podrás ver el camino que lleva a la Vereda Astral. Aunque, si esta parte del mundo se vio afectada por obra del Ayakashi, no quiero imaginarme las condiciones en las que está ahora y lo que podría rondar por ahí.

**Mecánica realizada por el usuario:** El jugador debe dirigirse hacia el otro extremo del Campo para encender el cañón de luz que, al accionarse, despliega el camino que conduce hacia la Vereda Astral. Realizada esa tarea, el jugador ahora puede escalar a la parte superior del mundo mediante la ayuda de la habilidad de salto en paredes (flecha direccional y botón “A”).

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Vereda Astral-**

Llegado a la cumbre, el jugador debe explorar y avanzar por los pasajes de la Vereda Astral luchando contra los espíritus creados a partir de sus sueños más oscuros.

**Mecánica realizada por el usuario:** Exploración del área, el jugador tendrá que recorrer los escenarios para iluminar cuatro astros mientras derrota al Guardián del tiempo.

Activación de ataque y defensa con la espada (presiona X). Salto en paredes de doble altura (flechas direccionales y botón “A”).

Este *boss* tiene como habilidades el disminuir la armadura y ataque del jugador por determinado tiempo; aparecer y desaparecer dentro del escenario, generar ilusiones como enemigos y estructuras para atacar y protegerse, e incluso manipular el piso para forzar el movimiento lateral del jugador.

Si el jugador es derrotado vuelve al último punto de guardado.

### **Secuencia 2. Escena 1. Noche. Escenario: Vereda Astral**

Al ser derrotado el guardián, Shiro envasija los orbes que contienen las memorias y motivaciones de su abuelo registrados en el juego como ítems desbloqueables indispensables para continuar el juego.

#### **Disolvencia a texto:**

“Has obtenido **la habilidad para abrir brechas espacio-temporales**, al reconocer las rupturas en el escenario debes golpear con el botón LT”. Esta característica le permite a Shiro alterar el espacio-tiempo para evitar objetos.

**Mecánica realizada por el usuario:** Con la habilidad para abrir brechas espacio-temporales (Botón “LT”), el usuario será capaz de atravesar paredes u objetos lanzados por el Guardián del tiempo y los subsecuentes enemigos. El usuario debe combatir hasta que derrote al Boss y logre encender los cuatro astros. Ataque y defensa con activación de la espada (presiona X).

## Secuencia 2. Escena 2. Noche. Escenario: Vereda Astral

*-CUTSCENE-*  
(descripción)

Se muestran iluminados los cuatro astros, y de forma subsecuente se despliega un prisma al centro de ellos, el cuál comienza a girar a gran velocidad hasta que éstos explotan y son reducidos a un polvo de color azul cyan.

Shiro observa atónito las esporas flotando en el aire mientras poco a poco se muestra cómo comienzan a materializarse miles de memorias y motivaciones de su abuelo como si se tratasen de hologramas que le rodean.

Shiro trata de prestar atención a todos, pero se enfoca en sólo algunos con detenimiento como: el recuerdo de su abuelo donde se le puede observar siendo niño junto a quien parece ser su madre; otro del abuelo Kenji joven empuñando un sable de madera (*shinai*); y uno último donde está con Shiro momentos antes de su muerte.

La tristeza invade al personaje y rompe en llanto. Los recuerdos (comienzan a disiparse y se acumulan en orbes que viajan hacia él para posteriormente ser contenidos.

**Shiro (monólogo)**

Juro que volveré a traerte a la vida.

*-Fade out a pantalla en negro-*

**-PUNTO DE AUTOGUARDADO ALCANZADO-**

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO-**

El jugador debe abandonar la Vereda Astral y descender de nuevo al Campo de las



Alucinaciones para abrir una brecha espacio temporal que transforma el entorno y desbloquea el camino que dirige hacia el Bosque de los Suicidios.

#### **Área de exploración 4: Bosque de los suicidios y almas en pena.**

##### **-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Camino hacia el Bosque-**

El jugador se dirige hacia la entrada al Bosque de los suicidios y almas en pena. A mitad del recorrido, mientras más pasos da el jugador, la pantalla comienza a adquirir una tonalidad oscura que disminuye la visibilidad del escenario.

Se puede observar al Ayakashi escabullirse de un árbol a otro mientras observa a Shiro como si lo estuviese cazando. El Ayakashi desaparece y de pronto se encuentra detrás de Shiro, al que perseguirá para acabar con su vida.

**Mecánica realizada por el usuario:** El jugador debe escapar del enemigo en otra secuencia de *side scrolling* al usar sus habilidades aprendidas hasta el momento, cortando y esquivando objetos que se hallen frente a él.

##### **-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Parte central del Bosque de los suicidios-**

Al librarse de su persecutor, Shiro se localiza en el centro del Bosque de los Suicidios, lugar en el que pueden observarse cuerpos de personas sin vida. Estos pueden yacer en el suelo, colgados en la rama de un árbol como consecuencia de haber sufrido muerte por ahorcamiento, o pueden mantenerse con la apariencia de monstruos que encarnan los miedos y fobias comunes de las personas.

**Mecánica realizada por el usuario:** El objetivo del jugador en este mundo será explorar el área y defenderse de las almas en pena con las habilidades desbloqueadas de su elección. El usuario debe encontrar una vía que lo conduzca fuera del bosque, camino conectado con el siguiente mundo a recorrer.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Campo de batalla-**

El jugador llega a las afueras del bosque donde se encuentra con un campo de batalla en el que aconteció un enfrentamiento reciente. Cuerpos de combatientes desplazados por el suelo han perecido; sin embargo, Shiro observa al centro del escenario un guerrero samurái aún con vida.

El guerrero samurái se encuentra en el piso cabizbajo, con mirada perdida y de rodillas en el piso demostrando arrepentimiento.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

¿Qué ha pasado aquí?

**Cuadro de texto, diálogo: Samurái**

El Ayakashi... Todo fue obra de él.

Éramos la última línea de defensa de los Saori, nuestra tarea era contener y eliminar a todas las amenazas que trataran de llegar al Castillo, pero el Ayakashi hizo presencia frente a mí pelotón.

Vi a cada uno pelear con sus vidas contra él mientras yo me acobardé y deserté de la batalla. Vi caer a cada miembro frente a mis ojos mientras sus gritos podían escucharse a lo lejos.

Debíamos... Debí resistir.

**Secuencia 1. Escena 1. Noche. Escenario: Bosque de los suicidios y almas en pena.**

*-CUT SCENE-*  
(Descripción)

Un aura negra comienza a invadir el cuerpo del samurái mientras él desvaina su katana.

**Mecánica realizada por el usuario:** El usuario presiona “A”, para salir del cinemático y continuar con el diálogo entre los personajes.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Puede que aún exista esperanza, no es muy tarde para levantarte y pelear.

**Cuadro de texto, diálogo: Samurái**

No, ellos ya se han ido, ahora debo morir...

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

¡Noooo!

**Secuencia 1. Escena 2. Noche. Escenario: Bosque de los suicidios y almas en pena.**

*-CUT SCENE-*  
(Descripción)

El samurái empuña su espada, la coloca frente a él a la altura del vientre y comete *harakiri*. Rápidamente el aura incrementa y consume su cuerpo, dotándolo de un mayor poder.

**Mecánica realizada por el usuario:** Al finalizar el cinemático, el jugador debe pelear a muerte con el samurái y librarlo del aura maligna que lo posee, con las habilidades desbloqueadas a su elección. Al vencerlo, se activan cuadros de texto para continuar con el diálogo.

**Cuadro de texto, diálogo: Samurai**

Termina conmigo de una vez...

No puedo vivir sabiendo que mis actos ocasionaron la muerte de mis compañeros.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

No... Incluso cuando nuestros actos resultaron de distinta manera y hayan herido a otros, no podemos cambiar aquello que ya está hecho. Sólo podemos seguir avanzando, aun

cuando ese pensamiento nos atormente.

**Cuadro de texto, diálogo: Samurai**

No pude ayudar, tampoco puedo morir...

Sólo puedo cargar con la deshonra por el resto de mis días.

Sólo déjame en paz aquí.

**Disolvencia a texto:**

“Has obtenido los miedos y traumas del abuelo de Shiro. Consigue las piezas restantes para traerlo de vuelta con vida.”

-Punto de autoguardado alcanzado-

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: El Gran portón-**

El usuario continúa con el recorrido hacia el Castillo de los Saori que anteriormente había mencionado el Samurái, pero el camino está bloqueado por un portón gigante en donde está una joven llamada Akemi rodeada por enemigos. El jugador entra en combate para librarla de la amenaza.

**Secuencia 2. Escena 1. Noche. Escenario: Afueras del Bosque de los Suicidios.**

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Ese parece haber sido el último.

¿Te encuentras bien?

**Cuadro de texto, diálogo: Akemi**

Muchas gracias por la ayuda, viajero.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Por favor, llámame Shiro.

**Cuadro de texto, diálogo: Akemi**

Permíteme presentarme, me llamo Akemi, princesa y última descendiente del linaje de los Saori.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

¿Princesa? Creí que todo en este submundo fue destruido y era reinado por el Ayakashi.  
¿Es por eso que querían hacerte daño esas cosas?

**Cuadro de texto, diálogo: Akemi**

En efecto. Mi familia es la responsable proteger lo relacionado con la vida y el alma, o al menos lo éramos, no desde que el Ayakashi cortó el vínculo que unía a los dominios con el resto de los mundos dentro de este plano existencial.

Tratamos de dar aviso a los habitantes de los mundos cercanos y buscamos evacuarlos, pero el Ayakashi fue más fuerte que nuestros guerreros y logró eliminar a todas las tropas. Trató de matarme, pero no lo hizo porque soy el único vínculo restante que enlaza a los espíritus de los vivos junto con los no muertos.

En su lugar, me fue arrebatada parcialmente mi voz. Sin ella, nos es imposible desbloquear el camino para recuperar y mantener a salvo los fragmentos restantes de la vida.

Por favor, ayúdame a recuperarla, viajero.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Recorrido de exploración en búsqueda de la voz de Akemi-**

El usuario debe buscar el lugar donde el Ayakashi escondió la voz de Akemi.

**Mecánica realizada por el usuario:** El usuario debe explorar el área hasta encontrar y a la *sub-boss* de área, la cual es una geisha armada. El jugador realiza ataque y defensa a con las habilidades desbloqueadas a su elección.

La Geisha de la Orden Prohibida, tiene un sistema de combate a partir de dos abanicos metálicos, mismos que le funcionan para protegerse al utilizarlos como escudos y bloquear daño o puede lanzarlos al oponente y recuperarlos como *boomerang*.

La geisha, al robar la voz de Akemi, puede producir ondas de voz como forma de ataque. El jugador puede evitar el daño al saltar a través de ellas.

***-CUTSCENE-***

**Secuencia 3. Escena 1. Exterior. Noche. Escenario: Afueras del Bosque de los Suicidios.**

Shiro regresa la voz a Akemi, la cual está contenida en un orbe blanco resplandeciente. Ella sube a lo alto del muro ubicado a un costado del portón que bloquea el paso hacia el Castillo.

Mientras mantiene los ojos cerrados, Akemi toma un fuerte respiro para apaciguar los ánimos y darse seguridad. Hay un silencio.

La princesa parece ser segura de sí misma y vuelve a abrir los ojos para entonces entonar una melodía a la vez que una corriente de aire sopla. Al compás de su canto, los seguros dentro de la puerta comienzan a iluminarse y a abrirse.

Akemi termina de cantar y la puerta finalmente es abierta.

***-fade out-***

**Cuadro de texto, diálogo:** Akemi

La puerta está abierta, ahora te será posible entrar y cruzar por el patio que lleva hacia la entrada del Castillo. Cuando ingreses, busca en el interior del palacio, es posible que el alma de tu abuelo esté alojada en la fortificación.

No sé en qué condiciones se halle el lugar o qué seres hayan tomado posesión de él.

Te lo ruego, ten cuidado y regresa con vida.

**-Punto de autoguardado alcanzado-**



## Área de exploración 5: Castillo de los Saori

### **-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Jardín marchito-**

Desbloqueada la puerta, el jugador ahora debe avanzar hacia el castillo. La entrada muestra un camino elaborado con lo que parece ser adoquín, el cual está rodeado de flores y otra vegetación ya en un estado marchito.

Mientras más avanza, se pueden observar cuerpos de guerreros petrificados y acaecidos, estatuas dañadas y algunas otras estructuras rotas.

A mitad del camino, una oleada de enemigos se presenta ante el jugador y debe eliminarla. Vencidos los enemigos, el jugador se acerca la entrada del Castillo y accede a él.

**Mecánica realizada por el usuario:** Desplazamiento para explorar el área. Ataque y defensa con activación de la espada (presiona X) para derrotar enemigos. El jugador también puede usar otras habilidades desbloqueadas hasta el momento.

### **-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Interior del Castillo-**

El jugador accede al interior del Castillo con el objetivo de encontrar el lugar donde se encuentra el **fragmento del cuerpo** (componente 3 de 4), necesaria para revivir al abuelo de Shiro, por lo cual iniciará una búsqueda en el interior de la edificación hasta encontrarla.

Al llegar al sótano, el usuario debe encontrar uno de los pasadizos ocultos del castillo que alberga un calabozo, mismo que desbloquea más escenarios por explorar y donde se podrá llegar a encontrar la siguiente batalla contra las dos *sub-bosses* de área, Las Doncellas

Dobles, quienes resguardan el objeto reconocido como la **pieza del cuerpo**.

**Mecánica realizada por el usuario:** Desplazamiento para explorar el área. Ataque y defensa con activación de la espada (presiona X) para derrotar enemigos. Puede usar otras habilidades desbloqueadas hasta el momento.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Calabozo-**

Shiro llega a la parte del calabozo donde se hallan las Doncellas Dobles y el jugador comienza una batalla contra ellas.

**Cuadro de texto, diálogo: Doncellas (al unísono)**

Detente ahí. Identifícate

**Cuadro de texto, diálogo Shiro**

¿Quiénes son ustedes?

Somos las Doncellas dobles, guardias reales de los Saori y protectoras del alma.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Entréguenme el alma de mi abuelo y déjenme continuar con mi camino para poder recuperarlo.

**Cuadro de texto, diálogo: Doncellas (al unísono)**

No podemos permitirlo.

Vuelve por donde viniste.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

No me iré de aquí sin poder verlo de nuevo.

**Cuadro de texto, diálogo: Doncellas (al unísono)**

No nos dejas más opción.

Las Doncellas toman posición de ataque y comienza la pelea contra ellas.

Al derrotarlas, se reproduce la siguiente cinemática.

***-CUTSCENE-***

**Secuencia 1. Escena 1. Interior. Día. Escenario: Calabozo.**

Shiro logra dar un fuerte golpe con su espada a una de las doncellas, el cual destruye parte de su yelmo y fragmentos de él son esparcidos en el aire mientras ella es proyectada al otro lado de la habitación y cae al piso. Shiro recupera la postura al caer de pie y se prepara para rematar al enemigo.

Shiro corre hacia la doncella abatida mientras ella yace en el piso y, justo cuando está a punto de asestarle el golpe final, él observa el rostro de la doncella llorando a través de la porción del yelmo que quedó al descubierto.

Su apariencia muestra dolor y sufrimiento; ellas no querían pelear realmente. Shiro se da cuenta de ello y rápidamente se retracta de lo que estaba a punto de hacer.

A espaldas de Shiro, la segunda dama blindada está de rodillas al otro extremo de la sala tratando de levantarse mediante la ayuda de su arma para ir en socorro de su hermana, pero ya es muy tarde. El daño que le fue infligido es lo suficientemente grave como para afectar la integridad de su cuerpo y poco a poco comienza a desvanecerse.

**Doncella 1 (en voz baja)**

No, no, no, no...

Esto no debió suceder así... No...

**Shiro, diálogo**

¿Huh? ¿A qué te refieres?

**Doncella 1, diálogo:**

Desde que el Ayakashi irrumpió en este lugar, vimos caer a cada uno de los mundos sin oportunidad alguna y pronto el nuestro parecía ser el siguiente.

Primero acabó con todas las tropas y después fuimos controladas por él, por lo que fuimos obligadas a combatir contra aquellos que trataran de cruzar por este mundo para buscar escapar. Pelear significaría la muerte de otros, pero nos mantendría a nosotras con vida.

Nuestra intención nunca fue la de herir a nadie, tratamos de alejar a todo aquél que ingresara al Castillo para no perder lo poco que nos quedaba, pero tal parece que lo único que perdimos fue a nosotras mismas...

Tal vez tú puedas hacer lo que no pudimos: Proteger a los vivos y llevarlos de vuelta a casa.

A Shiro sólo le resta mirar afectado por lo recién hecho hasta que las damas terminan por disolverse en el aire. Ahora deberá cargar con su dolor.

**Fade out a negros**

**-Punto de autoguardado alcanzado-**

**Mecánica realizada por el usuario:** El fragmento del cuerpo no se encontraba en dicho lugar y el usuario debe seguir explorando el área. En el recorrido se encontrará con enemigos que deberá esquivar o atacar (presiona X para derrotar enemigos). El jugador puede usar otras habilidades desbloqueadas hasta el momento.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Antesala-**

En la exploración, Shiro regresa a la antesala, que se encuentra a la entrada del castillo. Al llegar reconoce a Rin.

**Cuadro de texto, diálogo: Rin**

¿Huh? ¿Estás herido?

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

No lo sé...

Se muestra que Shiro irradia a la altura del corazón una luz blanca con destellos azules.

**Cuadro de texto, diálogo: Rin**

Tu marca se ilumina como la mía al recibir daño, pero no pareces tener heridas físicas de gravedad. Nunca me ha ocurrido antes algo similar, no podría decir con certeza el motivo al que se deba.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro (con cara triste)**

....

**Cuadro de texto, diálogo: Rin**

Encontré esto en mi recorrido por el lugar, no me es de ninguna utilidad, pero puede que tú le des algún uso.

**Disolvencia a texto:**

“Has obtenido el **fragmento del cuerpo**. Consigue la pieza del alma para revivir al abuelo de Shiro”

**Descripción: Shiro recibe el fragmento del cuerpo necesario para revivir a su abuelo\***

**Cuadro de texto, diálogo: Rin**

El Ayakashi puede estar cerca, lo seguí por el bosque y ha saltado entre mundos desde

entonces, al parecer está en busca de algo.

Seguiré buscando, no bajes la guardia.

**Mecánica realizada por el usuario:** Rin abandona el lugar y el jugador debe continuar avanzando. Desplazamiento para explorar el área. Ataque y defensa con activación de la espada (presiona X) para derrotar enemigos. Puede usar otras habilidades desbloqueadas hasta el momento.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Salón principal del Castillo- Primer planta.**

Shiro ingresa al salón principal del Castillo, las salidas son bloqueadas. La sala comienza a ennegrecer y el Ayakashi aparece.

**Cuadro de texto, diálogo: Ayakashi**

Por fin nos conocemos. Ya era hora.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

¿Quién eres?

**Cuadro de texto, diálogo: Ayakashi**

¿No me reconoces? ¿O es que el miedo no te permite ver con claridad?

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

¡Eres tú!

¿Qué es lo que quieres de mí y por qué continúas tratando de matarme?

**Cuadro de texto, diálogo: Ayakashi**

Te reconozco desde antes de que llegaras a este mundo, es por mí que estás aquí, pero al parecer aún no estás del todo muerto. Es por eso por lo que has podido recuperar las piezas de la vida.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

¡Vine por mi abuelo y no me iré hasta no recuperarlo!

**Cuadro de texto, diálogo: Ayakashi**

Me encargaré de que eso no suceda. ¡Muere de una vez!

**Mecánica realizada por el usuario:** El jugador inicia la pelea contra el Ayakashi. Ataque y defensa con activación de la espada (presiona X) para derrotar enemigos. Puede usar otras habilidades desbloqueadas hasta el momento.

Al bajar el nivel de vida del Ayakashi por la mitad, Rin irrumpe en la sala destruyendo uno de los muros y ataca al Ayakashi.

**Cuadro de texto, diálogo: Rin:**

¡Te encontré, desgraciado!

Esto acaba ahora, devuelve lo que es mío.

**Cuadro de texto, diálogo: Ayakashi**

¡HA!, dos molestias en un mismo lugar. Los mataré a ambos y por fin podré consumir sus almas.

**Cuadro de texto, diálogo: Rin**

¡Shiro, acabemos juntos con esto de una vez!

El enemigo recupera el total de vida.

**Mecánica realizada por el usuario:** Ahora el jugador puede controlar a Rin. De esta forma el usuario puede alternar entre los personajes y controlarlos durante la pelea. Durante el encuentro el Ayakashi se desplaza a la segunda planta del Castillo y el jugador le da seguimiento.

Al reducir la barra de vida a cero del Ayakashi se inicia la siguiente cinemática.

**-CUTSCENE-****Secuencia 2. Escena 1. Interior. Día. Escenario: Salón principal del Castillo**

El Ayakashi parece ser más fuerte de lo que ambos esperaban, la fuerza del enemigo los sobrepasa y parece casi imposible escapar. Ambos se encuentran arrinconados, Shiro está herido y Rin apenas puede sostenerse en pie; sin embargo, deciden continuar a paso lento.

**Secuencia 2. Escena 2. Interior. Día. Escenario: Hacia la Antesala y la salida el Castillo**

Rin se dirige del Salón principal a la Antesala que se encuentra en la entrada del castillo, golpea la puerta y logra abrirla.

**Secuencia 2. Escena 3. Exterior. Día. Escenario: A las afueras del Castillo**

Shiro sigue a Rin y encuentran en la montaña más cercana un teleférico al que corren desesperados para ponerse a salvo.

**Rin**

¡Corre!

Ambos tratan de mantener a raya al enemigo mientras pelean con sus espadas y logran hacerlo retroceder.

**Shiro**

No vamos a poder conseguirlo

La puerta del teleférico se abre y corren desesperados hacia él. El Ayakashi los intercepta y Rin empuja a Shiro al interior de la cabina del elevador para protegerlo y la cierra para mantenerlo a salvo.



**Shiro (asustado)**

¡¿Qué es lo que haces?!

Rin detiene el ataque mientras pelea con sus últimas fuerzas contra el Ayakashi. Sus ataques son fuertes y ella apenas puede resistir por lo que queda arrodillada mientras bloquea el ataque del Ayakashi.

**Shiro (desesperado)**

¡Rin! ¡Rin!

Rin voltea a ver hacia arriba mientras el elevador donde está Rin continúa ascendiendo.

**Rin (llorando de alegría)**

Espero que lo encuentres...

El Ayakashi desarma a Rin y le realiza casi de inmediato un ataque con su katana a la altura de su cabeza. Su cuerpo se desmaterializa en sombras y su alma es consumida el Ayakashi.

**Shiro (desolado)**

¡Nooooo!

**Fade out a negros**

**-Punto de autoguardado alcanzado-**

## Área de exploración 6: Terreno de las Almas Corrompidas

### Fade in encadenado a imagen

El teleférico lleva a Shiro al Terreno de las Almas Corrompidas, lugar ubicado a una gran altitud en el que cae nieve, soplan ventiscas y monstruos colosos forman parte del fondo del escenario.

### Cuadro de texto, monólogo: Shiro

Rin dio su vida para que yo pudiera continuar y tuvo que rendirse en su objetivo de recuperar su corazón... ¿Tiene algún sentido seguir con esto?

¿De verdad podré volver a mi abuelo y regresar con vida?

**Mecánica realizada por el usuario:** Desplazamiento para explorar el área. Ataque y defensa con activación de la espada (presiona X) para derrotar enemigos. Puede usar otras habilidades desbloqueadas hasta el momento.

### -DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Búsqueda por el fragmento del alma.

El jugador debe continuar en la exploración por recuperar el último fragmento para devolverle la vida a su abuelo.

Shiro es emboscado por cuatro oleadas de enemigos (almas corrompidas), cuando sube por una colina del Área.

**Mecánica realizada por el usuario:** Desplazamiento para explorar el área. Ataque y defensa con activación de la espada (presiona X) para derrotar enemigos. Puede usar otras habilidades desbloqueadas hasta el momento. Cuando el jugador derrotar las dos primeras se comienza el siguiente diálogo (presionando botón A):

### Cuadro de texto, diálogo: Shiro

Ya casi no tengo fuerza, me superan en bastante número. Creo que moriré aquí...

**Cuadro de texto, diálogo: Persona desconocida**

¡Levántate, esto aún no ha terminado!

Shiro voltea hacia donde resuena la voz y se percató de que se trata del guerrero samurái que conoció dentro del Bosque de los Suicidios, quien se integra a la batalla para ayudarlo.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Eres aquel samurái. ¿Qué es lo que haces aquí?

**Cuadro de texto, diálogo: Samurái**

Vengo a saldar mi cuenta.

Sí, erré y por ello mis compañeros murieron, pero si no puedo cambiar aquello que no hice bien en el pasado, aún puedo cambiar el presente.

No voy a esconderme esta vez, pelearé junto a ti. Acabemos con ellos.

**Descripción:** El jugador pelea junto al guerrero samurái contra las oleadas de enemigos restantes, pero como resultado, el samurái muere en combate.

**Cuadro de texto, diálogo: Samurái**

He hecho lo correcto. Por fin podré descansar en paz.

Gracias...

**-El samurái deja atrás su armadura y el usuario puede recogerla al presionar el botón “A” sobre ella – (Aparece la indicación sobre la armadura)**

**Mecánica realizada por el usuario:** Ahora el jugador continúa explorando el escenario hasta encontrarse con el alma corrompida de Rin. El usuario pulsa botón “A” para abrir cuadro de texto.

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

No... No tú...

Es mi culpa que ahora tu alma esté corrompida. Debí quedarme contigo y enfrentar el mismo final...

No, no puedo quedarme aquí. Me diste una oportunidad más y debo aprovecharla.  
¡Perdóname!

**Mecánica realizada por el usuario:** El jugador vence al alma de Rin con las habilidades desbloqueadas hasta el momento y avanza hasta encontrar un templo casi en la cima de una montaña.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Templo-**

Shiro llega al templo, último escenario visible dentro de este mundo, donde el Ayakashi lo está esperando en una de las múltiples salas.

**Mecánica realizada por el usuario:** El jugador se adentra en la exploración en busca del Ayakashi. El jugador encuentra finalmente al Ayakashi.

**Cuadro de texto, diálogo: Ayakashi**

¿Listo para morir?

Por tu culpa han muerto seres por los que sentiste afecto. Sus intentos fueron en vano, no salvaron tu vida, sólo prolongaron tu tiempo de muerte. Pongamos fin a esto.

¡Ríndete!

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

¡Devuélveme mi vida!

**Mecánica realizada por el usuario:** El jugador pelea contra el Ayakashi con las habilidades desbloqueadas, hasta terminar con la barra de vida de su primera forma.

*-CUTSCENE-*

**Secuencia 1. Escena 1. Interior. Amanecer. Escenario: Templo.**

El Ayakashi con su fuerza hace que Shiro caiga y lo retiene en el piso ejerciendo fuerza con sus brazos sobre el cuello.

**Ayakashi, diálogo:**

No pudiste defender a los demás y tampoco puedes defenderte a ti mismo. Qué importa si estás vivo o muerto, no hará ninguna diferencia, nunca podrás volver a verlos.

**Shiro, diálogo:**

Tal vez estés en lo correcto... Ya he perdido mis ganas de vivir.

Sólo mátame... Acaba con esto de una vez.

¿Qué sentido tiene recuperar mi vida si en el mundo real ya he muerto en vida?

No me queda nada más por qué existir...

**Ayakashi, diálogo:**

¡Muere!

Shiro se encuentra de rodillas en el piso, el Ayakashi se acerca rápidamente con su desplazamiento.

**Shiro (voz metadieética)**

Este es el fin. Se acabó el camino para mí.

Hay un fundido encadenado a blanco mientras Shiro cierra los ojos. De pronto, se escucha un sonido metálico que choca con algo. Es el abuelo Kenji, quien aparece proyectado a través del Zorro blanco espiritual, lugar donde se encontraba oculta su alma. Aquien está bloqueando el ataque del Ayakashi con su espada.

**Abuelo, diálogo:**

¡No te dejaré hacerlo!

**Shiro, diálogo:**

¡¿Abuelo?!

**Abuelo Kenji, diálogo:**

No puedes darte por vencido ahora, si no el camino que has viajado y todo por lo que has peleado se habrá perdido.

**Shiro, diálogo:**

Pero todo por lo que he luchado has sido tú, y también eras lo que me había mantenido con vida en el mundo real sin darme cuenta.

No haber actuado en aquel accidente por mi cobardía causó que tú hayas perdido la vida.

¡Yo debí morir ese día!

**Abuelo Kenji, diálogo:**

No, yo decidí dar mi vida para salvar la tuya.

Yo ya había vivido mi vida, pero la tuya apenas comenzaba. Ahora levántate y regresa con vida.

Shiro toma de nuevo su arma y se pone de vuelta en pie, listo para contraatacar al Ayakashi.

*-Fade out a gameplay-*

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Templo destruido-**

El jugador pelea contra el Ayakashi. Los escenarios cambian a medida en que el jugador le resta más vida al enemigo. Cuando el jugador vence al enemigo se reproduce la siguiente

cinemática.

***-CUTSCENE-***

**Secuencia 2. Escena 1. Exterior. Amanecer. Escenario: Templo.**

Shiro invierte los roles y vence al Ayakashi. Ahora le realiza un corte que lo remata y el espíritu maligno pronto enfrenta el mismo destino que todos los espíritus al morir, por lo que comienza a desintegrarse.

**Ayakashi (desesperado)**

¡Noooo! ¡No puede ser!

¿Cómo pude perder ante ti? ¡Volveré por ti!

El alma del abuelo se dirige hacia Shiro y todos los orbes que había acumulado comienzan a iluminar y alzarse. Las piezas son unidas y hay un destello. El abuelo Kenji es materializado con su forma humana por fin y desciende poco a poco.

**Shiro (en voz alta)**

**¿Abuelo, eres tú? ¡Por fin estás aquí!**

Shiro y su abuelo se reencuentran mientras ambos se abrazan.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Templo destruido-**

**El usuario presiona botón A para activar el texto.**

**Cuadro de texto, diálogo: Abuelo Kenji**

¡Shiro! Es bueno verte de nuevo y saber que estás bien. ¿Cómo fue que terminaste aquí?

**Cuadro de texto, diálogo: Shiro**

Eso no importa ahora. Ahora busquemos una manera de salir de aquí.

**Cuadro de texto, diálogo: Abuelo Kenji**

En mi camino hacia aquí vi una brecha que separaba ambas realidades en la punta de esa montaña, es posible que por ahí ingresaran todos. Quizá podamos salir si logramos llegar a ella.

**Mecánica realizada por el usuario:** El jugador avanza y da unos pasos, de pronto el templo de forma inesperada comienza a destruirse. El Ayakashi resurge una vez más en su última forma.

**Cuadro de texto, diálogo: Ayakashi**

Nadie abandona este lugar, esta vez me aseguraré de capturarlos.

**-DINÁMICA JUGABLE POR EL USUARIO: Montaña-**

El jugador debe escapar una última vez del Ayakashi en *side scrolling*, ahora saltando entre piso firme, esquivando objetos y ayudándose de brechas espacio-temporales al accionarlas.

El intento de ambos por escapar es inútil. El Ayakashi comienza a devorar todo lo que encuentra en su paso.

En ese instante, el abuelo Keiji tiene una idea: Detener al Ayakashi el suficiente tiempo para que Shiro pueda entrar al portal y regresar al mundo de los vivos.

**-CUTSCENE-**

**Secuencia 2. Escena 2. Exterior. Amanecer. Escenario: Templo.**

**Abuelo, diálogo:**

No lo lograremos. Uno tiene que quedarse atrás para detener al Ayakashi.

**Shiro, diálogo:**

¿Qué estás sugiriendo?

**Abuelo**



Yo debo quedarme aquí, Shiro. Es mi deber mantener al Ayakashi encerrado en este plano,  
si no ambos moriremos aquí.

**Shiro**

¡NO! Apenas has vuelto a ser tú de nuevo, no puedo perderte otra vez.

La extraña marca de Shiro comienza a iluminarse mientras su rostro muestra un sentimiento de tristeza.

**Abuelo**

Veo que estás sufriendo, pero debes aprender a dejar ir. La existencia no perdura, al igual que todo en nuestra vida. En la belleza de las cosas está lo efímero.

Debes seguir adelante.

**Shiro**

¡No, me rehúso! ¿Cuándo sabré que he podido superarlo?

**Abuelo**

El amor puede ser el peor de los dolores porque mientras podemos ver y curar aquello que lastima a nuestro cuerpo superficialmente, con este no puedes notar cuando estás herido o si ya has sanado.

Deberás descubrirlo por ti mismo y seguir luchando.

El abuelo Kenji toma la katana de Shiro y abre una brecha de tiempo con ella. Toma a Shiro y lo lanza dentro para regresarlo con vida. Shiro ve el submundo desbaratarse mientras la cabeza del Ayakashi se acerca a devorar a su abuelo.

*-CUT SCENE-*

**Secuencia 3. Escena 1. Exterior. Atardecer. Escenario: Puente a las afueras de la Ciudad**

*-fade in* al puente a las afueras de la Ciudad.

Shiro regresa al mundo de los vivos otra vez, justo al mismo puente en el que se encontraba antes de saltar.

Shiro mira sus manos y lanza un grito de dolor.

**Shiro**

¡AAAAAAAGH!

En este momento Shiro cree que nunca saltó del puente y todo lo que vivió en el submundo jamás fue real: el viaje, los lugares que vio, las personas que conoció y enfrentó... Todo lo que Shiro creyó vivir fue una construcción dentro de su mente en el que sus miedos tomaron representación.

***-fade out a pantalla en negro-***

**Secuencia 4. Escena 1. Exterior. Timelapse que recorre las cuatro estaciones del año.**

**Escenario: Puente a las afueras de la Ciudad.**

Se observa el transitar de personas aleatorias que caminan por el mismo puente donde Shiro saltó al principio de la historia. Se muestra una elipsis temporal (*timelapse*) que comienza y termina en la primavera siguiente.

**Secuencia 4. Escena 2. Exterior. Día. Escenario: Puente a las afueras de la Ciudad**

**Shiro llega al puente**

Shiro se acerca al puente, y se detiene en el mismo lugar donde creyó saltar. Mira hacia el cielo.

**Shiro (monólogo en voz en off).**

A veces el decir adiós es definitivo y no hay nada que podamos hacer al respecto. La compañía sólo es un sentimiento ilusorio, no sabemos por cuánto durará.

Los momentos, las personas y la vida irán agotándose, pero debemos disfrutarlo mientras perdure.

E incluso si ya no están con nosotros, ellos aún se encuentran ahí: En las cosas, en los sentimientos y recuerdos dentro de nuestra mente. La vida sigue a pesar de ello. Sanamos, pero no olvidamos.

Pero eso es lo maravilloso de ella:

Saber que aún somos parte de lo que dejamos atrás.

-FIN-

## Conclusiones

A partir del formato de “prototipo profesional” elaborado desde sus diversas etapas, se puede concluir lo siguiente:

El *Game Design Document* es imprescindible para el productor de videojuegos porque le ofrece una serie de ventajas como lo es el utilizar el documento como guía durante el proceso de desarrollo de juego, pues al contar con una esquematización certera que profundiza en diseño conceptual y visual (a nivel general y específico), puede reconocer las áreas a resolver, ordenar su implementación y también demarcar las necesidades a concretar y delegar a su equipo de preproducción, para concretar sus diferentes procesos de forma eficiente.

De la misma manera, un GDD tiene un área de oportunidad laboral en ascenso y es funcional para presentarse a potenciales clientes como un sustento integral con la capacidad de generar presupuestos que funcionen para adquirir el financiamiento del proyecto y su posterior elaboración o, incluso, puede ser útil para reunir a un equipo de especialistas para su participación en la creación del producto en las etapas de preproducción, producción y postproducción, al captar su interés mediante la presentación sistematizada del proyecto.

Asimismo, de forma imprescindible y como se realizó en la presente propuesta, un formato de preproducción también requiere incluir un análisis de mercado, siendo de completa utilidad para el productor, pues le permite conocer con anticipación el perfil del usuario a quien será destinado el producto y averiguar las necesidades del nicho de mercado

en donde se buscará insertar. De esta manera, es calculado el riesgo al tratar de posicionarlo y podrá reducir, previsualizar o anteceder las variables y probabilidades que el prototipo tendrá para posibilitar un retorno de inversión segura.

La importancia de la realización de un *game overview* radica en su ventaja de ofrecer un panorama general sobre el diseño visual y conceptual del que tratará el videojuego, y aún más importante, aproxima tanto al productor como al consumidor a una representación más certera de la visión del autor de su historia o personajes mediante su apoyo en imágenes, realización de bocetos o descripciones, así como la sistematización de arcos argumentales y posibles mecánicas de interacción aplicables, que en su propuesta, asignan al productor las variables de capacidad resolutive y de aproximación conceptual de las necesidades del prototipo.

Y, finalmente, como fue visto a lo largo del trabajo, la creación de un videojuego no sólo involucra cuestiones que se encuentran alejadas de nuestra área como son la computación, la programación, la ingeniería o el arte, sino que también abarca labores que competen al área de la comunicación. Por ejemplo, la capacidad de investigación para la identificación de un público objetivo a quien dirigir la obra o producto, la escritura para la obtención de una redacción clara que facilite la comprensión para un equipo de trabajo y, por supuesto, la participación en el planteamiento y elaboración de narrativas creativas que interesen al espectador y le permitan conectar con ellas.

Por lo anterior, considero importante no limitar a la figura del comunicólogo y la comunicóloga únicamente a medios tradicionales como la televisión o el cine, sino alentarlos

a expandirse a nuevos medios, formatos y narrativas interactivas como lo pueden ser los videojuegos, que ofertan nuevas oportunidades en un campo laboral en crecimiento económico, social y cultural.

## Lista de Referencias

1. Arteaga, A. (22 de marzo de 2021). *Industria de Videojuegos en México en 2020*. The Competitive Intelligence Unit. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020>
2. Bach, D. (3 de mayo de 2021). *Mind games: How gaming can play a positive role in mental health*. Microsoft. <https://news.microsoft.com/features/mind-games-how-gaming-can-play-a-positive-role-in-mental-health/>
3. Bethke, E. (2003). *Game Development and Production*. Texas: Wordware Publishing.  
 Britannica. (s/f). *Software. Definition, Types & Facts*. <https://www.britannica.com/technology/software>
4. Bueno, D. (2018). *El diseño y arte en los videojuegos*. Trabajo de grado en Ingeniería del Software. Universidad Politécnica de Madrid. España.
5. Business Insider International. (2021 de mayo de 2021). *What does 'NPC' mean? Understanding non-player characters, an important aspect of any video game*. <https://businessinsider.mx/npc-meaning/?r=US&IR=T>
6. Centro de Cultura Digital (2019). *Manual Desarrollo de videojuegos*. Secretaría de Cultura de México. México.
7. Cruz, C. (s/f). *El auge de los videojuegos en México*. Coolhuntermx. <https://coolhuntermx.com/videojuegos-una-de-las-industrias-creativas-mas-importantes-de-mexico/>

8. Entertainment Software Rating Board. (2021). *Guía de clasificaciones*.  
<https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>
9. Estadista. (marzo de 2021). *Leading video game markets in Latin America in 2020, by revenue*.  
<https://www.statista.com/statistics/500035/gaming-revenue-countries-latin-america/>
10. Game Maker's Toolkit. (2018, 14 de marzo). *What Makes a Good Puzzle?* [Vídeo].  
 YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=zsJC6fa\\_YBg&list=PL6bOP2AY8ETOtU8f0tEzvdNEK57ub4Nno&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=zsJC6fa_YBg&list=PL6bOP2AY8ETOtU8f0tEzvdNEK57ub4Nno&index=2)
11. Game Maker's Toolkit. (2019, 31 octubre). *The World Design of Hollow Knight / Boss Keys* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7ITtPPE-pXE>
- Garfias, Á. (2017). *Aportes para la construcción de teorías del videojuego* (1.a ed., Vol. 1). UNAM.
12. Garfias, Á. (2018). *Aportes para la construcción de teorías del videojuego 2.0* (1.a ed., Vol. 1). UNAM.
13. Gómez, J. (2019). Herramienta de diseño de juegos tipo mazmorra para Gamemaker Studio 2 [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Madrid]. Repositorio Institucional - Universidad Autónoma de Madrid
14. Hall, T (1992). *Doom Bible* [Archivo PDF].  
<https://5years.doomworld.com/doombible/doombible.pdf>
15. Ingeniousclown Gaming. (2019, 12 de enero). *What Makes a Good Metroidvania?* [Vídeo]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=NcbB09mjMGk&list=PL6bOP2AY8ETOtU8f0tEzvdNEK57ub4Nno&index=4&t=395s>



16. Irrational Games. (2002). *Bioshock Pitch* [Archivo PDF]. <https://www.systemshock.org/index.php?PHPSESSID=4s1r6eupfka9ir7o7ph3dkciqi;topic=2121.msg21031#msg21031>
17. Kremers, R. (2009). *Level Design: Concept, Theory and Practice*. A K Peters.
18. Lugo, G. (2021) *Ser “gamer” es una forma de vida que no se acaba al apagar el juego*. Gaceta UNAM. <https://www.gaceta.unam.mx/china-lidera-la-industria-de-videojuegos/?fbclid=IwAR3KdIOeXDrBNGWrkC7QQQhbeuUWR7Cz8DMM0XMb1SNMl49Q9X0zJL11Cw4>
19. Macheco, M. (2017). *Pato Box, un interesante juego desarrollado en México por el estudio Bromio*. Xataka México. <https://www.xataka.com/videojuegos/pato-box-un-interesante-juego-desarrollado-en-mexico-por-el-estudio-bromio>
20. McMahan, A. (2003). *Inmersion, engagement and presence. A method of analyzing 3-D video games*. Mark J. & B. Perron (eds.). *The Videogame Theory Reader*. Routledge. New York.
21. Newzoo. (6 de Mayo de 2021). *Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2022*. <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>
22. Parker, L (2019). *Depressed and Anxious? These Video Games Want to Help*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2019/03/24/technology/personaltech/depression-anxiety-video-games.html>

23. Ponce, A. (10 de Julio de 2018). *SUDA 51 talks about Pato Box*. Bromio.  
<http://bromio.com.mx/blog/suda-51-talks-about-pato-box/>
24. Pulsipher, L. (2012). *Diseño de juegos: cómo crear videojuegos y juegos de mesa, de principio a fin*. McFarland. Estados Unidos de Norteamérica.
25. Rogers, S. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. John Wiley & Sons. United States of America.
26. Salen K. & E. Zimmerman (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press. Cambridge.
27. Schell, J. (2015). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. (Segunda ed.). Pennsylvania: Carnegie Mellon University and Schell Games.
28. Secretaría de Gobernación. (27 de noviembre de 2020). *Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos*. Diario Oficial de la Federación.  
[https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5606047&fecha=27/11/2020](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5606047&fecha=27/11/2020)
29. Statista (2021). *Leading video game markets in Latin America in 2020, by revenue*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/500035/gaming-revenue-countries-latin-america/>
30. Steam (9 de julio de 2021). Estadísticas de Steam y los juegos.  
<https://store.steampowered.com/stats/Steam-Game-and-Player-Statistics?l=spanish>
- Tokio School. (2020). *Sprite videojuegos: ¿qué son y para qué sirven?* Tokio School.  
[tokioschool.com/noticias/sprite-videojuegos/](http://tokioschool.com/noticias/sprite-videojuegos/)

31. Wesley, Y. (2021). *The Epic Games Store is getting a lot more popular*. Eurogamer: <https://www.eurogamer.net/articles/2021-01-28-the-epic-games-store-is-getting-a-lot-more-popular>