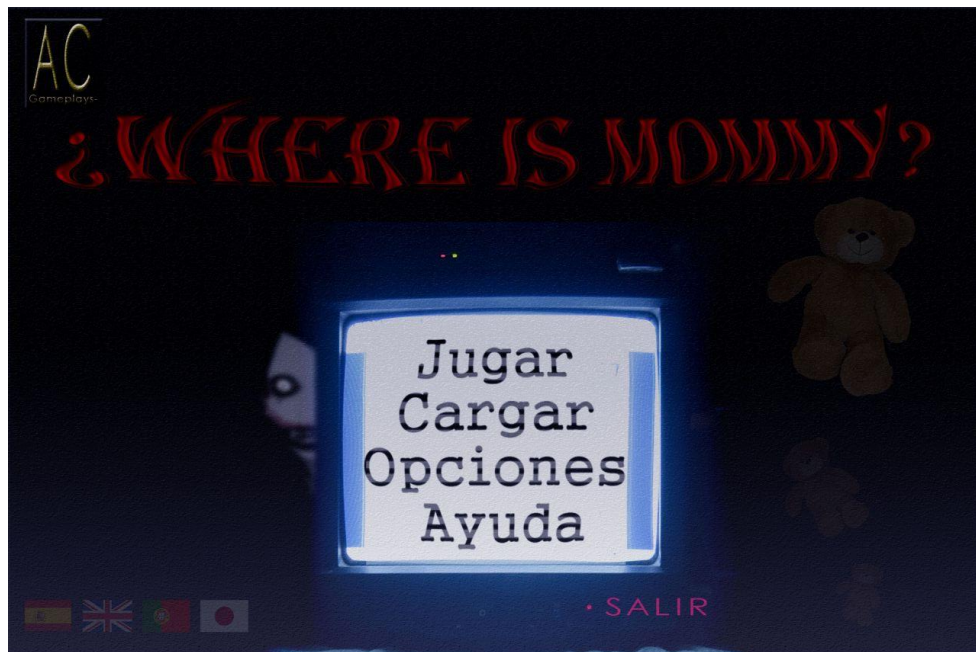


Idea Videojuego



Alejandro Cifuentes Villarroel

Tratamiento digital de imágenes I

Walter Veneros

23 de mayo del 2018

Desde pequeño he sentido gran placer y felicidad al crear cosas, ya sean historias, objetos, historias con mis juguetes, las cuales llamaba misiones, entre otras cosas. Desde que empecé el colegio me llamaba la atención como mi papá jugaba un videojuego llamado "commandos", me ponía muy contento verlo jugar y ver cómo le resultaban las misiones que yo no podía completar. En octavo básico me interesé por los programas tecnológicos, como los que editan fotos del celular, los modificadores de voz, los compositores (como el legendario Sony Vegas Pro). Ya en la media me di cuenta que me gustaba todo, lenguaje, física, matemática; pero lo que siempre resaltó como mis mejores proyectos eran los trabajos con composición de video y audio. Siempre me encantó editar. Se me ocurrían historias para películas y cortometrajes, en donde uno de esos cortos se llama "Where is mommy?" , el cual ha ido evolucionando con nuevas ideas a lo largo de cada día, y lo seguirá haciendo.

"Where is mommy?" es un juego que tiene su enfoque en el mensaje y en la historia misma que en la jugabilidad, ya que se podría decir que es un cortometraje pero con interacción a tiempo real de un videojuego. Tiene como base el constante enfrentamiento con un monstruo que hay en la casa de los personajes principales, en donde son alertados los adultos por el niño, ya que este último dice que hay algo obscuro y diabólico en el clóset. El padre y su lucha frecuente con el monstruo van siendo cada vez más dificultosas y **distorsionadas** en el pasar de las noches. En el final del juego, el padre acaba con el monstruo, va al clóset y se percató de que, al abrirlo, el único objeto presente dentro es un espejo, simbolizando que el padre era el verdadero monstruo de la familia, y que por esta razón los niveles a medida que avanza el juego son más distorsionados, por los efectos de las drogas y el alcohol en el cuerpo del padre.

El videojuego consiste en usar, en primera instancia, el personaje del padre y completar su campaña para luego desbloquear cuatro personajes más, con el fin completar la historia desde distintos puntos de vista y descubrir el mensaje perturbador del juego. Los personajes desbloqueables son: la mamá, el hijo, el vecino y la policía; cada uno de ellos con puntos de vista y caminos distintos por resolver.

Tenía la idea de cambiar la jugabilidad de cada personaje y la manera de ver las cosas. Por ejemplo: la jugabilidad del padre es en primera persona y tiene como objetivo recolectar botellas rotas para acabar con el monstruo, la del hijo es en tercera persona y tiene como objetivo esconderse del monstruo y recolectar dulces de chocolate para mantenerse despierto en la noche por una cantidad de tiempo dependiendo de la cantidad de dulces recolectada en el día, y así.