

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

You will see me again

Ariel Andrés Fernández Almeida

Diseño de Medios Interactivos

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Diseño de Medios Interactivos

Quito, 23 de mayo de 2023

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

You will see me again

Ariel Andrés Fernández Almeida

Nombre del profesor, Título académico

Mark Bueno Green M.I.S

Quito, 23 de mayo de 2023

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Ariel Andrés Fernández Almeida

Código: 00210553

Cédula de identidad: 1722217344

Lugar y fecha: Quito, 23 mayo de 2023

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

RESUMEN

You will see me again es un videojuego centrado en contar una narrativa compleja. El juego cuenta la historia de un superviviente del apocalipsis entre universos, nombrado Hugo Schenger, que debe adentrarse en muchos lugares peligrosos, dentro de su propio universo y otros, con el fin de obtener una cura para su esposa delirante, ya que esta padece de una enfermedad conocida como el síndrome de Kieru en su universo. Dicha cura se encuentra esparcida por varios universos alternativos, por lo que el personaje principal debe viajar a estos y recuperarla por partes.

El juego se basa en los géneros de disparos en primera persona, militar, sci-fi, en su jugabilidad, mientras que la historia se enfoca en otros géneros más personales, como lo han hecho los grandes juegos ejemplares de las últimas tres décadas.

La narrativa de este juego fue una creación personal desde su concepción, basándome en varios juegos de los géneros postapocalípticos, terror, supervivencia, fantasía, exploración, y otros. Cada historia que experimenté durante mi tiempo como jugador tuvo un impacto en la creación de esta narrativa, y se espera llegue a tener lugar en la mente de los nuevos jugadores y cumplir sus expectativas.

You will see me again busca conectar con las personas de manera personal para generar un mayor impacto, y dejar un mensaje único al terminar la historia.

Palabras clave: Videojuego, Tecnología, Realidad virtual, Apocalipsis, Universos

ABSTRACT

You will see me again is a video game focused on telling a complex narrative. The game tells the story of a survivor of the inter-universe apocalypse, named Hugo Schenger, who must venture into many dangerous places, within his own universe and others, in order to obtain a cure for his delirious wife, as she is suffering from a disease known as Kieru syndrome in his universe. Said cure is scattered throughout several alternative universes, so the main character must travel to these and recover it in parts.

The game draws from the first-person shooter, military, sci-fi genres in its gameplay, while the story focuses on other more personal genres, as the great exemplary games of the last three decades have done.

The narrative of this game was a personal creation from its conception, based on various games from the post-apocalyptic, horror, survival, fantasy, exploration, and other genres. Each story I experienced during my time as a player had an impact in creating this narrative, and hopefully it will take place in the minds of new players and meet their expectations. You will see me again seeks to connect with people in a personal way to generate a greater impact, and leave a unique message at the end of the story.

Key words: Video game, Technology, Virtual reality, Apocalypse, Universes

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN	5
ÍNDICE DE FIGURAS.....	9
INTRODUCCIÓN	10
DESARROLLO DEL TEMA	11
Historia	11
La gran incursión.	11
Colapso del sistema médico de Yiluvia.	12
Síndrome de Kieru.	13
Historia principal.	14
Personajes	16
Hugo Schenger.	16
Iris Pandora.	18
Alyska Schenger Pandora.	18
Wilbur Kristensen.	18
Franz Krauser.	19
Gameplay.....	19
Mecánicas.....	19
Movimiento.....	20
Progresión del juego.	20
Conversaciones.	20
Interfaz de agente de MERT.....	21
Armas de fuego.	21
Combate.	21
Objetos.	22
Niveles.....	22
Estación del metro.....	22
La superficie.....	25
Estilo gráfico e interfaces	26
Interfaces de menús.....	27
Interfaz de agente.	27
Interfaz de conversaciones.	28
Audio	29
Música.....	29
Efectos.....	29
Voces.	30
Audiencia.....	30

Distribución	30
Monetización	31
Detalles técnicos.....	31
Unity Editor.....	31
Unity Assets Store.....	32
Lenguaje de programación.....	32
Visual Studio Code.	32
VR interaction Framework (VRIF).....	32
Mixamo.....	32
Blaze AI.....	33
Ilustrador.....	33
FreeSound.....	33
CONCLUSIONES	33
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
ANEXO A: MATERIAL PROMOCIONAL	36
ANEXO B: ESQUEMA DE CONTROLES.....	37
ANEXO C: PERSONAJES	38
ANEXO D: MUNDO	40

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1 Campo de entrenamiento</i>	23
<i>Figura 2 Cafetería del metro</i>	24
<i>Figura 3 Centro de comando</i>	24
<i>Figura 4 División médica</i>	24
<i>Figura 5 Cuarteles generales</i>	25
<i>Figura 6 La superficie 1</i>	26
<i>Figura 7 La superficie 2</i>	26
<i>Figura 8 Menú del juego</i>	27
<i>Figura 9 Interfaz del juego</i>	28
<i>Figura 10 Interfaz de conversaciones</i>	29
<i>Figura 11 Logo de juego 1</i>	36
<i>Figura 12 Logo de juego 2</i>	36
<i>Figura 13 Controles de Oculus</i>	37
<i>Figura 14 Iris Pandora</i>	38
<i>Figura 15 Wilbur Kristensen</i>	39
<i>Figura 16 La superficie</i>	40
<i>Figura 17 Bestias del mundo</i>	40
<i>Figura 18 Estación del metro</i>	41

INTRODUCCIÓN

Normalmente, cuando se habla de videojuegos, las personas suelen referirse a los tradicionales juegos creados para consolas famosas como PlayStation, Xbox, Nintendo, entre otras, que pueden ser en segunda (2D) o en tercera dimensión (3D), los cuales se pueden jugar con un mando, y a una cierta distancia del televisor. Sin embargo, no muchos imaginan el potencial de las plataformas alternativas.

Con el avance tecnológico de las últimas décadas, se comenzó a distribuir globalmente esa idea y también los dispositivos de realidad virtual. Estas plataformas tienen potencial para muchas industrias, pero su verdadero potencial se manifiesta dentro de los videojuegos. Su capacidad de crear un sentido de inmersión completa hace que la experiencia del jugador se multiplique por mil, ya que, al jugar con un casco de realidad virtual, no solo estamos viendo a nuestro personaje favorito hacer todo dentro de su mundo, sino que nosotros somos el personaje y decidimos que hacer a cualquier tiempo.

El proyecto que decidí hacer, utiliza la realidad virtual como principal método de producción y proyección. Debido a su extensa narrativa, el poder adentrar a los jugadores en un mundo, que uno mismo crea, es algo casi inalcanzable para la mayoría de los desarrolladores, y es esto lo que me inspiró a crear desde cero mi propio juego en primer

lugar.

Mediante avance este escrito, describiré mucho más a fondo cada parte que se incluyó en la elaboración del proyecto.

DESARROLLO DEL TEMA

You will see me again, puede ser considerado como un juego de los géneros apocalipsis, supervivencia, y terror, ya que mantiene elementos propios de estos. Sin embargo, los aplica en su propia manera debido a su narrativa y ambiente general.

En esta sección, se describirán todos los aspectos que tuvieron relevancia antes, durante, y después del desarrollo del videojuego.

Historia

Antes de empezar, debo mencionar que la historia principal del juego toma en cuenta varios eventos antecedentes a esta, por lo cual serán expuestos antes para un mejor entendimiento de la misma. La aventura principal y sus componentes secundarios, fueron imaginados y plasmados en escrito por mi persona, con algunas bases e inspiraciones literarias y de medios audiovisuales.

La gran incursión.

Después de fallar en el plan del gobierno de Yiluvia para buscar recursos en otros universos, seres parecidos a bestias animales (véase Figura 17), usaron portales instalados en

facilidades militares, en las que se estaban realizando las investigaciones del multiverso¹, para cruzar hasta el universo de Yiluvia. En principio, solo era un contratiempo controlable, pero después de la primera incursión miles de bestias cruzaron los portales y no pudieron controlarlas por más que intentaron. Los primeros cinco meses de incursiones fueron nombrados por los supervivientes como “La gran incursión”, debido a que en esos meses cruzaron más de cinco millones de bestias. La milicia aguantó todo lo que pudo, pero fueron derrotados por la amenaza.

Después de la caída de la milicia de Yiluvia, se creó el equipo MERT, o Multiversal Emergency Response Team, como contramedida a los ataques de las bestias. Este grupo utilizaba tecnología muy avanzada, ya que para este punto el gobierno no existía y pudieron robarla de los laboratorios; la utilizaban para reducir a las bestias a cenizas. Sin embargo, luego de unos años MERT también fue disuelta por falta de personal.

Colapso del sistema médico de Yiluvia.

Durante el primer mes de la gran incursión, los casos de las enfermedades desconocidas abrumaron todos los hospitales y clínicas que estaban disponibles. A medida que pasaban los días los médicos trataron de generar soluciones, pero solo encontraron desesperación, ya que no se podía curar una enfermedad de la que no se tenía información.

¹ Es un término de uso científico, el cual afirma que existen otros universos, o universos alternativos al observable por la humanidad.

Cada día llegaban más pacientes, pero no podían hacer mucho por ellos.

Después de una semana de la gran incursión, se registró el primer caso de una enfermedad, a la cual bautizaron como “síndrome de Kieru”, que afectó a todos los pacientes y médicos de los hospitales. Dicha enfermedad, era mortal y no pudo ser contenida, por lo que miles de personas entre pacientes y médicos murieron el mismo día en el que la enfermedad se reveló al mundo.

Viendo el peligro de la aflicción, y los estragos que estaba causando en todo el sistema médico, lo que quedaba del gobierno ordenó lanzar bombas a los hospitales como medida precautelar a nuevos contagios. No se registraron supervivientes de este acontecimiento.

Síndrome de Kieru.

Después de una semana de la gran incursión, el primer caso de esta enfermedad fue registrado. Tratado como otra de las enfermedades desconocidas del multiverso, fue investigado por un pequeño equipo de científicos en el hospital general de Yiluvia. Lo que encontraron fue lo suficientemente estremecedor como para dejar lo que estaban haciendo y dirigirse directamente al gobierno que quedaba en el momento.

En uno de los escasos reportes que hubo sobre la enfermedad se destaca lo siguiente: El paciente original ha muerto, pero pudimos analizarlo antes de que su cuerpo decaiga por completo. Hicimos pruebas de todo tipo, y al parecer todo estaba en orden, pero todo cambió

cuando realizamos una prueba de sangre al paciente. Los resultados de la prueba nos dejaron sin palabras, al parecer los glóbulos blancos, en general, los anticuerpos del paciente, no estaban presentes, como si hubieran desaparecido en su totalidad.

En esencia, esta enfermedad contenía un virus del cual se desconocía, por su origen multiversal, que entraba al torrente sanguíneo por medio de un traumatismo físico como una mordida, o un rasguño. Este virus destruía a los anticuerpos fácilmente y se alimentaba de estos para hacerse más fuerte. El virus no se detiene hasta acabar con todos los anticuerpos, y una vez su misión haya sido completada, el virus entra en un estado de hibernación indefinida.

Los pacientes infectados por este virus no mueren por el mismo, sino que mueren por alguna de las otras enfermedades ya sean de este universo u otro, debido a que, esencialmente, ya no poseen ningún tipo de defensa natural contra las enfermedades. El virus y sus síntomas fueron bautizados como “Síndrome de Kieru”, por la honrar a un idioma antiguo de Yiluvia. La palabra kieru se traducía como desaparecer en ese lenguaje.

Historia principal.

El juego se basa en la historia de Hugo Schenger, el cual es un superviviente del apocalipsis multiversal o mejor conocido como “la gran incursión”. Dicho apocalipsis causó que criaturas y enfermedades desconocidas para su mundo crucen a través de portales, o incursiones, para invadirlo y contaminarlo. Hugo y las fuerzas militares de la humanidad

trataron de contener las incursiones, pero no tuvieron éxito. Luego de 30 años, la humanidad fue obligada a abandonar la superficie terrestre, por la cantidad desorbitada de criaturas del multiverso, y los humanos que quedaron se escondieron en búnkeres y estaciones de metro, en las que viven de forma autosuficiente, y en las cuales se han creado comunidades aisladas de mundo exterior.

Hugo es un ex comandante de la milicia local del ficticio país de Yiluvia, y tiene una esposa y una hija. Su esposa, Iris Pandora, es una científica y exploradora de la organización del metro. Su hija, Alyska Schenger Pandora, nació después de la gran incursión y durante los acontecimientos del juego tiene ocho años.

Mientras realizaban una misión de exploración, en la destruida e invadida superficie, para obtener recursos necesitados por las personas del metro, Iris y Hugo se encuentran con bestias del multiverso, por lo que proceden a combatir las para sobrevivir. Luego de un combate arduo, Hugo pudo acabar con la última bestia, pero Iris fue mordida por una de estas. Iris se llega a sentir mal, pero no se preocuparon en ese instante.

Después de volver a su refugio dentro de una antigua estación de metro, en la que viven otras personas, Iris comienza a mostrar signos de infección positiva para el síndrome de Kieru, una rara enfermedad que surgió luego de la gran incursión. Posteriormente a una investigación con unos libros y médicos del metro, Hugo concluye que debe consultar con alguien que conozca como tratar la enfermedad, pero no sabe de nadie por un tiempo.

Por rumores, dentro de la estación, Hugo decide ir a buscar a un doctor, el cual sigue vivo después del colapso del sistema médico de Yiluvia. Hugo sale a la superficie para buscar al doctor en un antiguo hospital para obtener su ayuda, y luego de abrirse camino hasta ese lugar, Hugo se encuentra con el doctor, el cual se nombra Franz Krauser, y discuten la situación de su esposa. Sin embargo, no encuentran solución alguna, al menos en el universo actual.

El doctor Franz, propone la idea de buscar la cura en otros universos a Hugo con la ayuda de la tecnología militar que causó las incursiones. Luego de encontrar y arreglar las máquinas de un antiguo bunker militar, Hugo es capaz de pasar a través de portales a otros universos. El doctor Franz decide quedarse para cuidar los portales de cualquier amenaza mientras que Hugo se adentra a universos desconocidos con la esperanza de encontrar la cura para su esposa.

Personajes

Hugo Schenger.

Hugo es un ex militar de Yiluvia que en sus mejores años ganó muchas condecoraciones por su excelente desempeño en combate, por lo que sabe manejar todo tipo de armas, incluso si no las conoce puede deducir cómo se usan. Hugo siempre se preguntó porque debía eliminar a personas inocentes incluso si eran militares hostiles. A Hugo nunca le gustó la violencia, pero la usará si debe defender a otros o a él mismo.

Durante la gran incursión, estuvo a cargo de direccionar varios escuadrones de élite para frenar el caos, pero por más que intentaron, él y otros compañeros, no pudieron hacer nada contra el tipo de enemigo al que se enfrentaban. Al final de la incursión, Hugo decidió disolver a los últimos escuadrones que quedaban a su disposición, debido a que ya no había razón para luchar después de todo, y aunque, ya no era militar desde ese entonces, Hugo sobrevivió en la superficie durante tres meses después de la gran incursión, usando sus habilidades de supervivencia que aprendió en la milicia.

Al vagar sin camino después de todos los acontecimientos apocalípticos, unos exploradores de la superficie, sin identificación, reducen a Hugo y lo capturan. Hugo despierta dentro de una estación de metro, en la que se habían asentado algunas personas, y al ver que Hugo fue un comandante, el , en ese entonces líder del metro, lo dejó quedarse en su grupo con la condición de entrenar a sus jóvenes en combate.

Luego de unos meses de vivir en el metro, Hugo vio llegar a una mujer llamada Iris al metro, con la que posteriormente tendría una hija. Cuando se convirtió en padre, dejó sus antiguos caminos por el bien de su familia y renunció al trabajo de instructor para convertirse en explorador como su esposa. Hugo juró en memoria de sus compañeros caídos, que iría hasta los extremos del mundo, y otros, para proteger a su familia y a los supervivientes del metro.

Iris Pandora.

Iris es una científica, pero su afición es ser exploradora. Antes de la gran incursión se dedicaba a investigar el cosmos. Después de la caída de la milicia de Yiluvia, Iris formaba parte del MERT, ya que sus conocimientos sobre vida extraterrestre eran de utilidad para la organización en ese tiempo, y aunque Iris era científica, le enseñaron a manejar armas, ya que la llevaban a investigar bestias en el campo de batalla (véase Figura 14).

Luego de la gran incursión, MERT no logró contener la amenaza, y al final, el equipo se disolvió, por lo que Iris optó por ir a explorar sola aquel mundo destruido para obtener más información sobre las bestias. Después de un tiempo, se encontró con un grupo pequeño de sobrevivientes dentro de una estación de metro y demostró sus habilidades como científica y exploradora, por lo que fue aceptada en ese grupo. Dentro de la estación, conocería a Hugo Schenger, y posteriormente tendría a su primera hija, Alyska, junto a él.

Alyska Schenger Pandora.

Alyska es una niña de 8 años. Hija de Hugo y Iris. Le gusta jugar con muñecas hechas de algodón y pasa mucho tiempo creando historias en su mente. Le gusta estar con sus padres, pero también prefiere estar sola de vez en cuando.

Wilbur Kristensen.

Es el comandante del grupo que se oculta en la estación del metro. Fue el primero que llegó a esta, y rescató a varias personas. Se sabe que fue un ex mercenario, pero ahora es

alguien en el que se puede confiar. Generalmente, suele ser quien asigna las misiones a los integrantes del grupo (véase Figura 15).

Franz Krauser.

El doctor Krauser fue uno de los muchos doctores que estuvieron presentes durante el colapso del sistema médico de Yiluvia. Se sabe que su especialidad era la de investigar virus, pero también demuestra otras habilidades científicas. No se sabe mucho de su pasado, y prefiere no contárselo a nadie. Lo único que se sabe, es que quiere investigar las enfermedades que fueron causadas por la gran incursión con el uso de métodos cuestionables.

Gameplay

El juego, al ser del género de supervivencia, mantiene una estrecha relación con las armas, por lo que su ejecución dentro del juego es muy similar a la de un juego de disparos en primera persona. También, al ser en realidad virtual, la perspectiva del jugador tiene que ser obligadamente en primera persona, debido a esto, el juego tiene un tono militar de fondo.

Dentro del juego, el jugador puede hacer uso de todos los elementos a su disposición como objetos y armas. Además, se tiene la posibilidad de explorar la totalidad de los escenarios de juego, haciendo uso de todas las mecánicas implementadas, mientras se completa la narrativa principal.

Mecánicas

Antes de empezar, quiero aclarar que durante todo el desarrollo del proyecto se hizo

uso del recurso de realidad virtual VRIF creado por Breaded Ninja Games, para la configuración y adaptación de los controles del jugador, y el recurso Blaze AI para las aptitudes de los enemigos del juego. No obstante, todas las demás mecánicas fueron desarrolladas por mi persona. A continuación, se describen las mecánicas del juego.

Movimiento.

El jugador tiene la posibilidad de moverse dentro del juego mediante el uso de las palancas integradas en los controles. La palanca del control izquierdo guía el movimiento tridimensional del jugador y se puede desplazar en todas las direcciones según su axis. La palanca del control derecho domina la perspectiva, o vista, del jugador dentro del juego y puede moverse de izquierda a derecha en cualquier tiempo.

Progresión del juego.

El juego progresará mediante un sistema de misiones y objetivos. Cada objetivo es indicado con el uso de imágenes en segunda dimensión y animaciones que llaman la atención del jugador. Para completar una misión, el jugador deberá realizar todos los objetivos de la misión deseada. Cada misión avanza en la narrativa de la historia, aunque también existen objetivos varios.

Conversaciones.

El jugador tiene la capacidad de hablar con varios personajes de su alrededor. Para esto, se debe presionar cierto botón del control para ejecutar los diálogos correspondientes.

Esto tiene su uso en hacer que el jugador conozca más el mundo mediante recursos dentro del juego.

Interfaz de agente de MERT.

Desde el principio del juego, se obtiene un dispositivo del grupo MERT, el cual está anclado a la muñeca izquierda del jugador y se puede activar presionando un botón y ocultar al presionar otro. Este dispositivo proyecta una pantalla holográfica, la cual tiene la función de indicar al jugador su próximo objetivo, así como su misión actual, mediante el uso de textos.

Armas de fuego.

El jugador tiene la posibilidad de equiparse dos tipos de armas de fuego, una pistola y un rifle de asalto, y se puede de disparar y recargar las armas manualmente mediante la inserción de cargadores para las mismas. Los cargadores pueden ser obtenidos en el campo de entrenamiento del metro y en varios lugares de la superficie. Adicionalmente, el jugador puede entrenar sus disparos, en cualquier momento, en el campo de tiros de la estación del metro.

Combate.

Durante las sesiones de exploración en la superficie, el jugador se encontrará con las bestias del multiverso, las cuales son hostiles contra los humanos. Se puede combatir las, pero resultará muy difícil eliminar a una sola, ya que se requiere de mucha munición para

derrotarlas. Es recomendable evitar los contactos con estas de ser posible.

Objetos.

El jugador se encontrará varios objetos que beneficiarán su experiencia de juego.

Tales como hierbas curativas, partes de metal, pólvora, alcohol, etc. También existen otros que son usados para avanzar en la narrativa como llaves, tarjetas de acceso, fuentes de poder, entre otros. Cada objeto puede ser agarrado por el jugador físicamente con la pulsación de un botón del control.

Niveles

En principio, existen más de diez niveles durante todo el juego. Sin embargo, para la versión demo solo se planificaron dos niveles generales, más algunas secciones de contenido extra.

Cada nivel basa su aspecto en la temática que le corresponde y su estética puede añadir o reducir los elementos gráficos que se encuentren en su interior, así como plantas, arboles, mesas, casilleros, y otros que ayudan a crear un ambiente convincente.

A continuación, se especifican los niveles de la versión demo del juego:

Estación del metro.

Esta estación es la base general de los agentes del metro y de las personas refugiadas (véase Figura 18). Se trata de un espacio cerrado, con muchos pasillos que llevan a diferentes divisiones del grupo. Cada división se ocupa de algo en particular y existen cinco en la base

del grupo. La división médica, los cuarteles generales, el campo de entrenamiento, la cafetería, y el centro de comando. Cada división tiene personas encargándose de todo lo que ocurre dentro de estas. Este espacio está diseñado para producir una sensación de calma y estabilidad.



Figura 1 Campo de entrenamiento



Figura 2 Cafetería del metro



Figura 3 Centro de comando



Figura 4 División médica



Figura 5 Cuarteles generales

La superficie

Este espacio es el más peligroso para el jugador, debido a que se trata del lugar donde sucedieron todos los acontecimientos previos al comienzo del juego, por lo que, está lleno de bestias del multiverso. Además, todas las estructuras de la antigua ciudad se caen a pedazos y es muy posible visualizar derrumbes de vez en cuando. El lugar tiene la apariencia de una metrópolis del tiempo contemporáneo. Sin embargo, si se ve de cerca puede resultar inquietante. Este espacio está diseñado para causar la sensación de inseguridad y peligro en el jugador.



Figura 6 La superficie 1

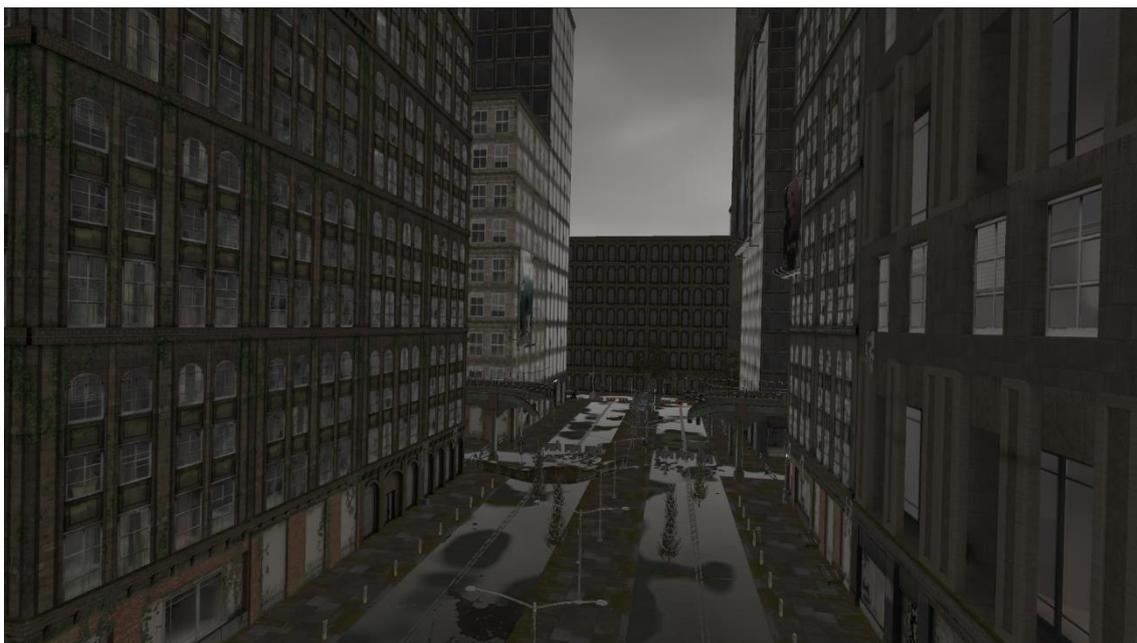


Figura 7 La superficie 2

Estilo gráfico e interfaces

Dentro del juego se mantiene un estilo gráfico en todos los niveles. Este se guía por la apariencia sci-fi de los hologramas, debido a esto, todas las interfaces son, en su mayor parte,

algún tipo de proyecciones de luz. Cada interfaz varía dependiendo de su contexto y uso en el juego o narrativa. Existen varias instancias de dichas interfaces durante el juego.

Interfaces de menús.

Esta interfaz está planeada para simular la estética de televisores antiguos. Se hace uso de un sombreador que contiene el efecto de holograma y estática para crear el efecto final.



Figura 8 Menú del juego

Interfaz de agente.

Esta interfaz tiene la intención de parecer futurista, ya que se trata de un dispositivo de alta tecnología. Se compone principalmente de varias imágenes en segunda dimensión especializadas para juegos, las cuales tienen aspecto futurista. Además, la base de dicho dispositivo produce un efecto de proyección de luz para añadir al sentido de inmersión general.

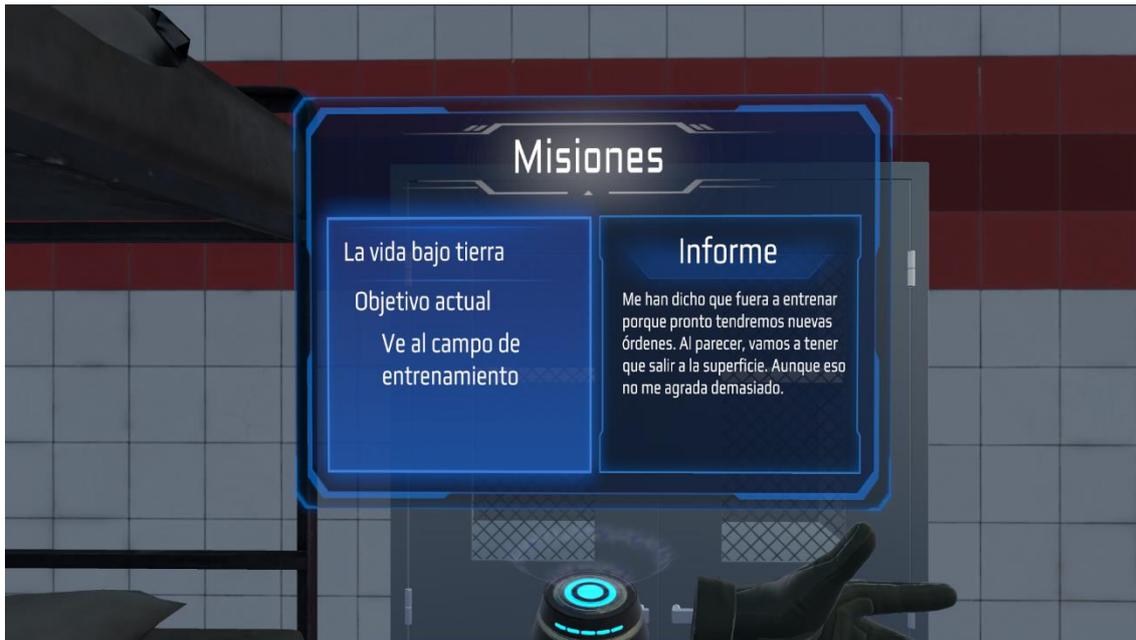


Figura 9 Interfaz del juego

Interfaz de conversaciones.

Esta interfaz está diseñada para lucir una estética acorde al ambiente y en conjunción con las demás. En esencia se trata de un holograma, en forma de rectángulo, que se ejecuta cada vez que el jugador realiza la acción de hablar con un personaje del mundo. Solo es usada para los diálogos de personajes no jugables.

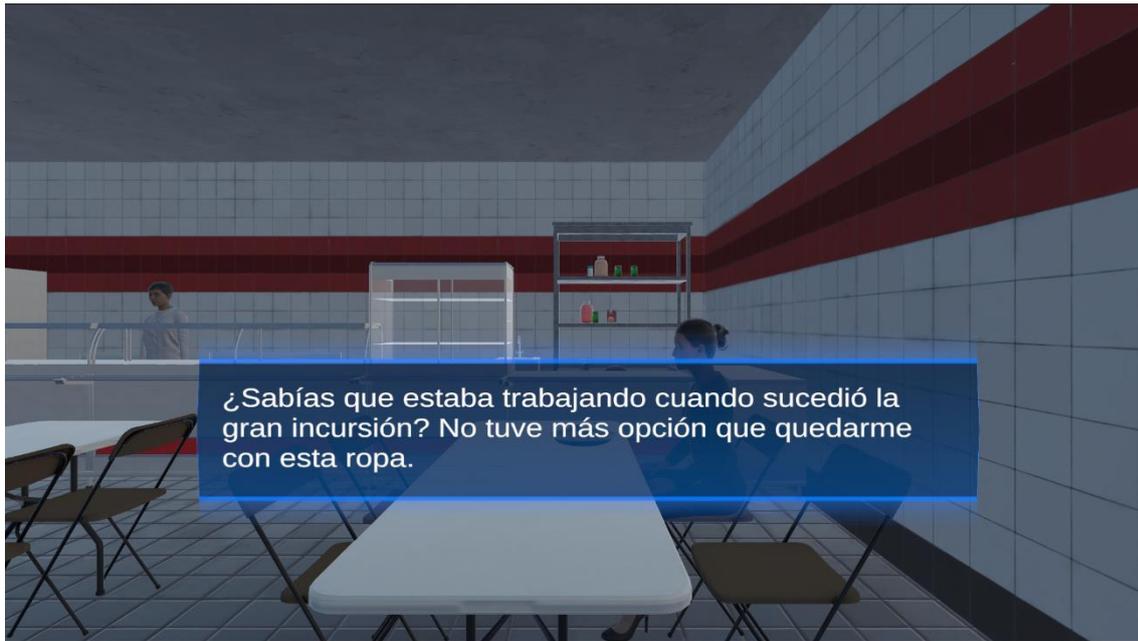


Figura 10 Interfaz de conversaciones

Audio

Cada audio que se puede escuchar dentro del juego es obtenido de forma legal y no infringe ningún tipo de derechos de autor.

Música.

Todas las pistas de música que se escuchan dentro del juego fueron obtenidas de forma legal y no se infringe derechos de autor debido a su naturaleza a ser gratuita y de uso público.

Toda la música está clasificada bajo la etiqueta “no copyright music”.

Efectos.

Todos los efectos de audio que se escuchan dentro del juego fueron obtenidos de manera legal con el uso de la biblioteca de efectos de la página www.freesound.com, la cual permite la publicación y descarga de todos sus audios.

Voces.

Todas las voces fueron aportadas por un elenco previamente seleccionado para dar voz a todos los personajes con los que se interactúa dentro del juego. Cada actor participó en el proyecto por voluntad propia, y aceptaron que sus voces sean usadas dentro del juego.

Audiencia

Debido a su naturaleza de tipo dramático y violento, la audiencia objetivo para el juego, son adultos jóvenes y mayores, de un rango de edad entre los dieciocho y treinta años. Mediante varias investigaciones de mercado antes del desarrollo del juego, se llegó a la conclusión que este rango de edad es el más adecuado en cuanto capacidad de adquisición del juego y el dispositivo de realidad virtual requerido para experimentarlo. Además, este rango de edad también es el adecuado para una completa comprensión de la narrativa del juego.

Alternativamente, los usuarios con perfiles específicos resultan ser potenciales consumidores del juego. Estos pueden ser personas con preferencias por géneros como apocalipsis, supervivencia, disparos, acción, y terror.

Distribución

El juego está planeado para ser distribuido mediante la plataforma Meta Quest, la cual es la tienda oficial de Oculus, después de aproximadamente tres meses de la presentación de la versión demo del juego. No obstante, dado a las muchas barreras que propone Meta Quest para publicar un producto en su tienda, existe la posibilidad que no se realice su publicación en esa

plataforma. Como método de reemplazo, el juego se publicará en la tienda de la aplicación SideQuest, la cual es una tienda de juegos en realidad virtual creada para la comunidad de desarrolladores independientes, de llegar a necesitarse.

Monetización

El juego base fue planeado como gratis desde su planeación inicial, por lo que no tendrá forma de generar ganancias por sus descargas o usos. Sin embargo, el juego se divide en cuatro partes, de las cuales la primera es la gratuita, y sus siguientes partes tendrán un costo de diez dólares de los estados unidos de América por unidad, independientemente de la tienda en la que se publique.

El juego no incluye ningún tipo de promoción pagada, o “Ads”, o micro transacciones en la totalidad de sus partes y contenidos.

Detalles técnicos.

Durante el desarrollo del juego se utilizaron varias herramientas para crear el mundo, codificarlo, y añadir cosas extras. Cada una de estas cumplió un papel importante para el correcto desarrollo y depuración del proyecto. A continuación, se exponen dichas herramientas.

Unity Editor.

Este fue el motor gráfico con el que se creó absolutamente todo el juego. Gracias a su increíble flexibilidad en varios aspectos de creación permitió que el proyecto se ejecutará de manera óptima en las gafas Oculus Quest.

Unity Assets Store.

Se trata de la tienda oficial de Unity Technologies para la adquisición de todo tipo de recursos especializados para proyectos interactivos. Se usó la tienda en varias instancias de diseño de niveles para el proyecto.

Lenguaje de programación.

Toda la codificación del juego se realizó con el lenguaje C#, el cual funciona por defecto con el editor Unity.

Visual Studio Code.

Es el programa que edita mediante texto todas las diferentes clases, integrales, flotantes, y muchos otros, que son parte del código fuente del juego.

VR interaction Framework (VRIF).

Se trata de la estructura de datos y códigos, trabajados por Breaded Ninja Games, la cual fue usada para proporcionar controles y movimientos a los jugadores dentro del proyecto.

Mixamo.

Es una página web que pertenece a Adobe, la cual se especializa en la publicación y descarga de modelos humanoides en 3D. Se usó para obtener los modelos y animaciones de varios personajes del juego.

Blaze AI.

Se trata de una estructura de datos y códigos, que fueron trabajadas por el usuario de la tienda de Unity “Pathiral”. En esencia, es una inteligencia artificial para enemigos. Fue usada para dar vida a los hostiles del juego.

Ilustrador.

Es un programa perteneciente a Adobe. Se usó para crear la apariencia visual de las interfaces y menús.

FreeSound.

Es una página web, en la que se tiene acceso a una librería de efectos de sonido. Se usó para obtener todos los sonidos que se escuchan dentro del juego.

CONCLUSIONES

La experiencia de crear un videojuego fue completamente enriquecedora en muchos niveles. En primer lugar, el imaginar todo el universo que se iba a construir fue una de las mejores tareas que he podido experimentar, ya que tuve la oportunidad de visualizar cosas completamente distintas a las vistas en los varios tipos de medios audiovisuales, debido a que se trataba de la forma más pura de la imaginación humana. En segundo lugar, el desarrollo del juego, si bien fue tedioso y estresante en algunos de sus puntos, también fue un completo aprendizaje continuo, del que aprendí mucho, ya que se tenía que investigar con muchos recursos externos para resolver cada problema individualmente.

En tercer lugar, una vez terminado el proyecto, se tiene presente a una creación nueva en el mundo, nunca antes vista, y esa es la representación de la creatividad e imaginación del ser que desarrolló ese juego, lo cual me hizo sentir completo y realizado al pensar que todo lo que realicé había de mi mente.

En cuarto lugar, la etapa de mejoramiento y presentación al público fue muy gratificante, ya que pude mostrar a algunas personas ese proyecto en el que había trabajado tanto tiempo, mientras estas me ofrecían retroalimentaciones sobre las cosas que podían mejorar en el juego.

Finalmente, en esta época se tiene la posibilidad de plasmar en proyectos todo lo que imaginamos con el uso de la interactividad, y esto no es algo que debe ser pasado por alto, ya que mediante transcurría el desarrollo de este proyecto, me percaté que, de alguna forma, mi persona y mis compañeros jugábamos a ser dioses de los universos que habíamos creado y este es un potencial ilimitado para la creación de contenidos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Breaded Ninja Games. (2023). VRIF Wiki. En CompuGenius Programs (Ed.).

Recuperado de <https://wiki.beardedninjagames.com/>

Unity Technologies. (2023). Unity Documentation. Scripting API.

Recuperado de <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/index.html>

Unity Technologies. (2023). Unity Documentation. Unity Manual.

Recuperado de <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>

ANEXO A: MATERIAL PROMOCIONAL

Figura 11 Logo de juego 1

YOU WILL SEE ME AGAIN

Figura 12 Logo de juego 2

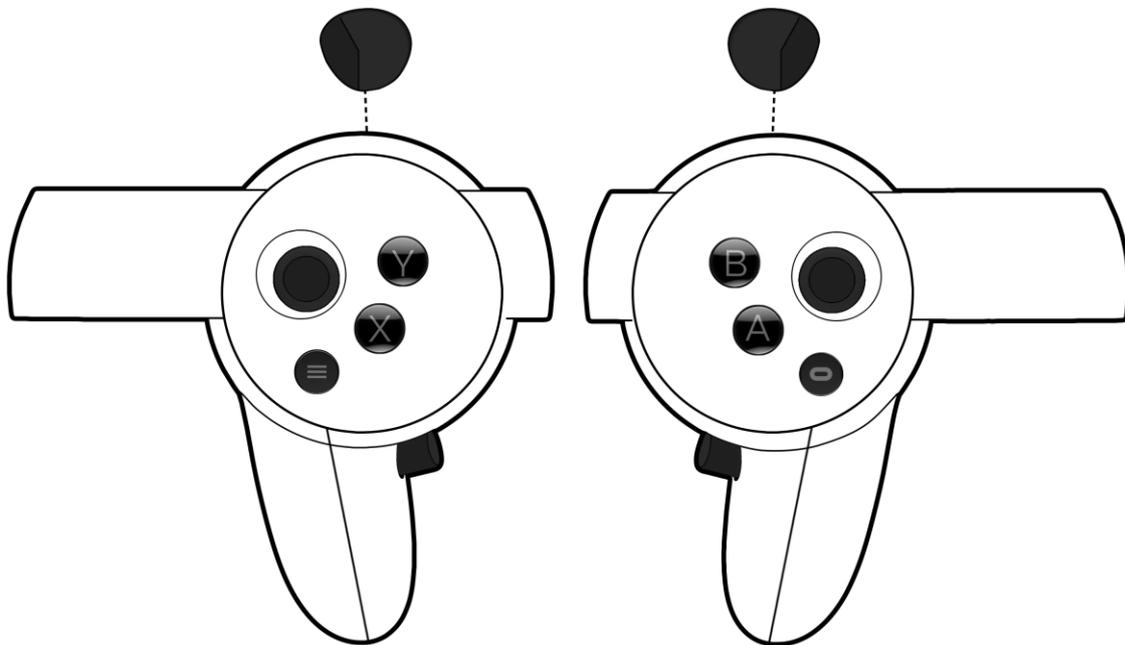
ANEXO B: ESQUEMA DE CONTROLES

Figura 13 Controles de Oculus

ANEXO C: PERSONAJES

Figura 14 Iris Pandora



Figura 15 Wilbur Kristensen

ANEXO D: MUNDO

Figura 16 La superficie



Figura 17 Bestias del mundo



Figura 18 Estación del metro