

Videojuego “MEMORIAS ROJAS”

Juan Diego León Sánchez

Nelson Yazo

Proyecto Gráfico presentado como trabajo de grado

Para optar al título de:

Tecnólogos
en Comunicación Gráfica

Tutora:

Carolina Rodríguez Rubiano

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Tecnología en Comunicación Gráfica

Bogotá D. C

2016

CONTENIDO

1.	TITULO.....	4
2.	RESUMEN.....	4
3.	ABSTRACT: (KEY WORDS).....	4
4.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
5.	FORMULACION DEL PROBLEMA.....	5
6.	JUSTIFICACION DEL PROBLEMA.....	5
6.1.	VIDEOJUEGOS.....	7
6.2.	TENDENCIAS ACTUALES DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.....	7
6.3.	ARREGLAR EL PROBLEMA DE LA ULTIMA GENERACION.....	7
6.4.	HERRAMIENTAS DE DESARROLLO FACILMENTE SOSTENIBLES.....	7
6.5.	NUEVOS MODELOS DE NEGOCIOS.....	8
6.6.	UNA TEMATICA PARANORMAL.....	8
7.	JUSTIFICACIÓN.....	8
8.	OBJETIVO GENERAL.....	9
9.	OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	9
10.	ANTECEDENTES.....	9
10.1.	VIDEOJUEGOS ECHOS EN COLOMBIA.....	9
10.2.	VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTAS.....	9
10.3.	OTROS ANTECEDENTES.....	10
11.	MARCO TEÓRICO.....	11
11.1.	SOCIEDAD DE LA INFORMACION.....	11
11.2.	CONSTUMBRISMO.....	12
11.3.	LEYENDA.....	12
11.4.	MITO.....	12
11.5.	EDUTAITMENT.....	12
11.6.	JUEGOS SERIOS.....	12
11.7.	JUEGOS DE TERROR.....	12
11.8.	TERROR PSICOLOGICO.....	13
12.	Metodología.....	13
13.	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS.....	14
14.	PRODUCTOS GRÁFICOS.....	14
14.1.	HISTORIA.....	15
14.1.1.	PRECUELA.....	15
14.1.2.	FERNANDO.....	16
14.1.3.	HISTORIA.....	16
14.2.	BOOK.....	21

14.2.2	PERSONAJES PRINCIPALES.....	21
14.2.3	OBJETOS.....	22
14.2.4	ESCENARIOS.....	23
14.3	MECANICAS.....	23
14.4	AFICHES.....	25
14.5	CAMISETAS.....	27
14.6	CONCEPT ART.....	29
15.	CONCLUSIONES.....	36
16	GRAFICAS.....	37
17.	Bibliografía.....	40



1. TITULO

MEMORIAS ROJAS.

2. RESUMEN

La pérdida de la tradición oral en Colombia que se ha venido intensificando con el pasar del tiempo gracias a los avances en materia de comunicación que ha tenido la humanidad en las últimas décadas pasando de oralidad a la lectura de textos y actualmente al almacenamiento de información digital el cual tiene el potencial de servir como lugares de enseñanza y esparcimiento, así mismo también el surgir de nuevos medios de entretenimiento como es el caso de los videojuegos que pueden ser utilizados para rescatar el interés en estas tradiciones culturales de forma lúdica.

Para dicho problema se plantea el diseño y la creación de un “book” orientado como guía para el desarrollo de un videojuego que sigue dicha temática arraigada a los mitos y leyendas en particular, este producto en particular es el preámbulo para el desarrollo de cualquier videojuego, por lo que su construcción y diseño es fundamental para el mismo, fungiendo como carta de presentación para programadores, patrocinadores y demás individuos que estén interesados en su desarrollo y distribución como tal y así mismo lograr el objetivo de publicar un videojuego que re interprete y redimensione algunas de las leyendas más conocidas del país.

- Tradición.
- Oral
- Videojuego
- Cultura
- Enseñanza

3. ABSTRACT: (KEY WORDS).

The loss of the oral tradition in Colombia that has been intensifying with the passing of time thanks to advances in communication that has taken humanity in recent decades moving from orality to reading texts and currently the storage of digital information which has the potential to serve as places of education and recreation, likewise also the emergence of new entertainment media such as video games that can be used to rescue the interest in these cultural traditions in a fun way.

For this problem the design and creation of a “book” aimed as a guide for the development of a video game that follows this ingrained subject to myths and legends particular, this particular product is the preamble for the development of any game arises , so their construction and design is fundamental to the same, serving as cover letter for programmers, sponsors and other individuals who are interested in their development and distribution as such and likewise achieve the goal of publishing a game that re interpreter and resize some of the most famous legends of the country

- Tradition
- Oral
- Videogame
- Culture
- Teaching

4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La pérdida cultural de la tradición oral al pasar de generación en generación debido al cambio que se ha presenta-

do en los medios de transmisión de información desde la oralidad hasta la literatura y en la que nos encontramos actualmente que es la retención masiva en un solo medio.

La tradición oral y cultural en nuestro tiempo, ha pasado por algunos cambios mediante la implementación de nuevas tecnologías, que nos alejan de nuestras anteriores formas de comunicación y enseñanza, se ha perdido la tradición de crear mitos y leyendas que originalmente se realizaban, con el fin de educar a la población, mediante la creación de estigmas, sucesos y acontecimientos, para así transmitir valores culturales y creencias, por medio de temas que abordan el amor, la muerte, la lealtad, la desdicha, entre otros, y ha pasado de ser un tema de respeto a uno sin muchas relevancias para la sociedad actual.

5. FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Teniendo esta problemática de pérdida actual de la cultura, es posible llamar la atención del público y despertar de nuevo su curiosidad e interés en estas tradiciones culturales, empleando medios de comunicación actual, como lo son los videojuegos?

6. JUSTIFICACION DEL PROBLEMA

Los mitos y leyendas representan un patrimonio cultural significativo para Colombia, por su variedad de temáticas, escenarios, personajes, y representaciones culturales. Según Montoya:

Estas formas narrativas juegan un rol importante en la vida cotidiana de sus habitantes, quienes, desde la más remota antigüedad, dieron origen a una serie de deidades que representan tanto el bien como el mal. Los mitos, en cierto modo, son la esencia de una mentalidad proclive a las supersticiones y responden a las interrogantes sobre el origen del hombre y del universo. Los mitos, al igual que las fábulas y leyendas, fueron llevados por los pueblos primitivos en sus procesos migratorios y transmitidos de generación en generación. (Montoya, 2003)

Sin embargo, aunque los mitos y leyendas sean un referente importante de las narrativas e imaginarios en las memorias colectivas de diferentes regiones del país, sus historias se dejan en segundo plano y solo se reconocen algunas características típicas de sus personajes. Es decir, en cualquier parte de Colombia se reconoce a la llorona pero se desconoce su historia y origen.

Muchas de estas historias ya no son reconocidas culturalmente porque la principal forma de comunicación e intercambio era de forma oral. Cocimano define la oralidad como:

No constituye un pasado estancado, sino que se dinamiza permanentemente, incidiendo en esa dinámica el papel de la escritura y de los medios masivos, como la radio y la TV. La voz anónima, colectiva, está hecha de memorias y olvidos, de reciclajes y misturas, de guiños y gestualidades. Es en las ciudades donde se hibridan diferentes universos de relatos propios de la oralidad, muchos de ellos provenientes de la cultura audiovisual, lo que implica una simbiosis de la memoria popular audiovisual con las nuevas narrativas. (Cocimano, 2006)

La tradición oral de una cultura, de un país o una región es un tema muy amplio e interesante, nuestro país es rico en ese ámbito, pues a lo largo de muchos años se han transmitido cuentos, fábulas, leyendas, mitos entre otros, posicionándose como un referente en el imaginario popular. Sin embargo ya no vivimos en las épocas de antaño y aunque se sigue con el sistema voz a voz en la cotidianidad y la lectura de textos que recopilan los mitos y leyendas, las nuevas formas de comunicación abundan en ofertas de interacción con los consumidores, donde la demanda de nuevas plataformas está determinada por la tecnología; con forme a ello la forma actual de adquisición y transmisión de contenidos está enfocada en su mayoría a medios digitales, los consumidores buscan encontrar entretenimiento a través de plataformas de videojuegos, aplicaciones, realidad aumentada, entre otras.

¿Por qué se quiere visibilizar la tradición oral en Bogotá? ¿Cómo se entiende la tradición oral en Bogotá?.

-Porque se busca mostrar a Bogotá como un punto central en Colombia donde podemos trasladar distintas leyendas y mitos para así generar una historia que pueda ser desarrollada en un contexto actual creando así mismo una atmósfera que muestre un nuevo punto de vista del desarrollo de nuestros personajes como así mismo mostrar su historia de origen.

¿Qué problema de comunicación existe? (De acuerdo al planteamiento de la pérdida de la tradición oral)

-Tenemos el problema que las personas se están olvidando de la tradición oral. Estas historias creadas con el fin de educar o de advertir supuestas consecuencias que pueden ocurrir al hacer distintas cosas que afecten en su mayor parte el núcleo familiar, con el paso del tiempo estas historias pasaron a ser textos y ahora con el paso a la era tecnológica estas historias están siendo dejadas en el pasado y no se les toma con la seriedad que deben aun que mucho conocen cosas básicas sobre las leyendas que las comprenden son pocos los que han escuchado las historias completas o han leído estas mismas.

¿Por qué un videojuego puede ser una solución desde la comunicación para visibilizar la tradición oral del país en Bogotá?

-Pues es la forma en la que es más fácil actualmente acercarse a la población joven de Colombia mundial general ya siendo un juego de grandes proporciones con unas expectativas de tiempo a invertir de días o un video juego para móvil

¿Qué es un videojuego?

Un videojuego o juego de video es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo.¹ Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo). Los videojuegos son, hoy por hoy, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento.

¿Cómo se encuentra el desarrollo de videojuegos en el país?

La apuesta por los juegos móviles cada vez es una amenaza más seria para las consolas portátiles. Son juegos con la capacidad de ser tan importantes como muchos juegos desarrollados por grandes empresas, que además están proponiendo un nuevo modelo de negocio que modifica por completo las lógicas de consumo de juegos.

No hay que irse muy lejos para encontrar buenos juegos desarrollados para móviles por empresas colombianas: está Grabbity (de Efecto) y Vampire Season (de Brainz), por ejemplo, que representan bien que están en un excelente lugar en la industria móvil. Ninguno de los dos juegos tiene nada que envidiarle a grandes juegos en términos de calidad técnica y gráfica. Ambos juegos son gratuitos y se sostienen con micro transacciones.

¿Cómo les ha ido? Alejandro González, de Brainz, me explicaba que el modelo gratuito en los juegos móviles cada vez tiene mayor acogida. Citaba un estudio desarrollado por App Annie en el que demuestran que los ingresos en microtransacciones en juegos en Android y iOS son mayores a los que vienen en consolas portátiles.

-Cita <http://www.enter.co/especiales/videojuegos/como-va-colombia-en-la-industria-de-los-videojuegos/>

-

¿Por qué sería pertinente abordar esta temática con videojuegos?

Porque así logramos captar la atención de las personas que ya han conocido estas leyendas y ahora podrán ver un nuevo punto de vista, pero sobre todo para captar la atención de la población joven y que se sienta interesada en las temáticas tratadas en el video juego despertando su curiosidad y así mismo la propuesta de un videojuego no solo despierta la curiosidad por estos personajes que tratamos de salvar mediante este medio sino también mostrar un punto de vista diferente al que se tiene ya estigmatizado para estos generando así entre los consumidores una relación tradición oral que se da al comunicar de un consumidor a otro la experiencia al jugar.

¿Por qué sería necesario reconstruir gráfica y narrativamente los mitos para que se desarrollen en el contexto bogotano?

Para así poderlas adecuar al desarrollo de la historia en nuestro tiempo actual y hacer que los jugadores se sientan más identificados tanto en quienes son los personajes como en el usuario además que esto como un replantación despierta la curiosidad tanto del usuario como de la comunidad gamer tanto aficionada como casual que se vera atraída en las historias que se están desarrollando principalmente en la ciudad en la que residen y posteriormente en lo que sería expresada mediante el juego la ciudad que no conocen con sus lugares extraños para quienes no la han visitado y su riqueza cultural para quienes no se an tomado el tiempo de analizarla

*una temática paranormal, en el contexto del folclor nacional.

Enfatizando en los problemas de pérdida cultural actuales de Colombia hemos decidido ayudar de una forma lúdica y divertida a las personas despertar la curiosidad por los mitos y leyendas colombianos que enriquecen nuestro patrimonio cultural y anhan sido pasados de generación en generación por traduciontradición oral que asiasí como anhan logrado satisfacer la necesidad en su momento hoy en diadía se ve muy afectado por la perdidapérdida de información durante las generaciones que anhan usado este método.

- **Video Juego**

Por otra parte ese mismo redescubrimiento de la era digital involucra nuevas herramientas y una de ellas es el juego; los seres humanos independientemente de su edad, sexo o estatus económico, siempre hallarán la forma de entretenerse, y el juego es la esencia misma de la interacción entre el ser humano y su entorno. Dicha interacción se puede definir como una re interpretación de la realidad o una ficción con el fin de replicar unos patrones, unos comportamientos o idealizar una perspectiva de vida con la cual el individuo se siente identificado, por esta razón el juego como tal permite un acercamiento del individuo a la sociedad, debido a que esta previa simulación de una realidad construye la forma de pensar del individuo, más adelante dicha construcción en cierta medida contribuye a definir el tipo de rol con el que se siente identificado, es decir la tendencia de una persona, bien sea a trabajar en equipo, ser líder o trabajar en solitario.

Estos pasos son los que ayudan a construir una sociedad ya que como se había mencionado se definen unos roles; La sociedad no solamente involucra unos individuos y unas jerarquías también es la continuación de esa búsqueda de identidad.

Es un pilar muy importante de la cultura, porque permite explorar tanto un ambiente como un individuo en sí mismo; con ello ha habido una evolución en los tipos de juego, así como en las herramientas o medios para proporcionar dicho beneficio, en lo que consideramos el más importante de ellos como medio, no solo de entretenimiento sino de búsqueda de nuevas narrativas, encontramos que los videojuegos ofrecen un amplio espectro de posibilidades para sus usuarios gracias a la experiencia de juego-, el hecho de contar con una narrativa en la que la persona influye, donde es más que un espectador, un nuevo individuo el cual asume algún tipo de responsabilidad lúdica hacia el producto que está usando en este caso el videojuego.

Para el caso particular de los consumidores de videojuegos, el grado de interés puede aumentar dependiendo del contexto donde se desarrolle la historia y la cercanía a su vida cotidiana. El público objetivo con el que se espera trabajar son jugadores bogotanos entre 13 y 40 años, que tienen una visión ya establecida de Bogotá. Se espera reconstruir las narrativas de los mitos y leyendas que son rurales para un contexto urbano en Bogotá. Es por eso que este proyecto espera aprovechar las formas de comunicación de los videojuegos y la demanda que existe para reconstruir las narrativas de los mitos y leyendas contextualizados según las características particulares de una ciudad como Bogotá y sus habitantes. De manera que se espera dar respuesta a la siguiente pregunta problema ¿Cómo se puede representar la tradición oral colombiana por medio del desarrollo de una propuesta videojuego que reconstruya gráfica y argumentativamente los mitos y leyendas rurales más populares del país en el contexto bogotano?

- **Tendencias actuales del desarrollo de videojuegos:**

Los esquemas de trabajo del desarrollo de videojuegos generalmente fluctúan con los ciclos de vida de las plataformas. En un artículo de Game Career Guide, donde se resaltan las principales tendencias actuales con respecto a las distintas actividades que involucran el desarrollo (i.e. diseño, mercadotecnia, crowdfunding, etc.) (Sheffield, 2013)

- **Arreglar el problema de la última generación.**

El año 2013 está marcado para la industria de los videojuegos por la transición entre generaciones de consolas de juego, por lo tanto muchos de los avances tecnológicos recientes tratan de mejorar los aspectos que lo requirieron en la generación pasada (problemas en las sombras como bordes dentados o tramado) (steam powered, s.f.)

- **Herramientas de desarrollo fácilmente escalables.**

La gran mayoría de las herramientas de desarrollo se está simultáneamente preparando para la siguiente generación de consolas y ordenadores, mientras que a la vez intentan encontrar la forma en atraer la atención de los desarrolladores independientes y de Smartphone. La herramienta ideal en estos días es aquella en la que un juego se puede escalar a diferentes plataformas.

Telemetría y análisis social. En juegos sociales, existen todo tipo de datos que se deben analizar para darse cuenta de aquello que los jugadores quieren y que no (su percepción de un cierto menú, los ítems dentro de la aplicación que están comprando, etc.). Esta tendencia está también se encuentra en el desarrollo de los juegos Triple-A, como medio para localizar las áreas que generan problemas a los jugadores, aquellas que requieren de mayor reto y para conocer

qué tanto están inmersos en la narrativa del juego.

Tubería de desarrollo web. Esta técnica de trabajo es relativamente nueva en el desarrollo de juegos. Permite la estandarización y fácil despliegue.

Back ends de seguridad y web. Una gran preocupación de los juegos sociales, MMO y en móviles es la seguridad contra los hackers, por lo que se observan grandes cantidades de tiempo invertidas en la seguridad del sistema detrás del juego.

- **Nuevos modelos de negocios:**

El modelo conocido como “free to play” o “freemium” se encuentra ya desde las herramientas de desarrollo. Motores de juego como Unity, Unreal de Epic y CryEngine tienen versiones gratuitas, y muchas compañías proveedoras de servicios (middleware) como Havok, ofrecen su producto de manera gratuita, pero con cuotas de licencia. El problema es que, con las versiones de paga, los desarrolladores independientes no se logran hacer de mejores ganancias, sobre todo cuando un gran porcentaje de las ventas de los juegos van al sistema de distribución ejemplo.(Apple App Store), y otro porcentaje a los proveedores del motor de juego. En otras palabras, los motores de juego pretenden reducir la necesidad de inversión inicial para el desarrollo de juego, pero a cambio convertirse en proveedores, haciendo así las herramientas de desarrollo un costo variable.

- **Una temática paranormal, en el contexto del folclor nacional.**

Enfatizando en los problemas de pérdida cultural actuales de Colombia el proyecto busca, de una forma lúdica y divertida despertar en las personas, la curiosidad por los mitos y leyendas colombianos que enriquecen nuestro patrimonio cultural y han sido pasados de generación en generación por tradición oral, que así como lograron satisfacer las necesidades culturales en su momento hoy en día vuelvan a hacer parte de la educación y tradición de los colombianos.

Partiendo del legado y la riqueza cultural proveniente de las tradiciones orales y escritas, a lo largo de la historia del país y de la ciudad de Bogotá en específico, los antecedentes recopilados plantean más que preguntas una necesidad y una búsqueda implícita de una propuesta comunicativa que albergue aspectos gráficos, narrativos y tecnológicos, que permitan una mayor apreciación de los referentes culturales y narrativos de la ciudad de Bogotá.

Esta propuesta de videojuego busca apoyar estas tradiciones, crear nuevos puntos de vista y conceptos sobre nuestras leyendas, que así como en un pasado sirvieron para educar a las personas hoy pueden ser usadas para crear más conciencia, de la riqueza cultural que poseemos y el cuidado y preservación de la misma.

Partiendo de una cruda, y cínica definición de la ciudad, nos gustaría usar como referencia a Armando Silva y su libro *Imaginario Urbano*, quien ve al entorno urbano como algo poético, y digno de admiración, pese a lo atestado de las calles, del deterioro de los edificios y las casas, esa misma “fealdad” sumado a los grafitis, la contaminación lumínica y auditiva, nos muestra las ciudades como laboratorios del colectivo urbano, la idiosincrasia de un entorno habitado por meras entidades carentes de voluntad, donde lo grotesco y asimétrico genera una nueva estética, atractiva para los vagos, los bohemios y los nihilistas; un bloque de concreto, ladrillo y vidrio que alterna lo moderno con lo colonial, al menos en el caso de Bogotá y que detrás de esa arquitectura del horror, le permite al observador más cauteloso sentir aprecio y un gusto particular por lo visualmente desagradable, por ver como edificaciones con arquitectura tipo Tudor o colonial son re-imaginadas como antros para indigentes, donde el grafismo sin sentido carece de sensibilidad al “adornar” las paredes de una catedral, donde se puede encontrar calidez en sus negocios locales, donde la incomodidad y la antiestética paradójicamente representan el confort de aquellos que lidian con la ciudad pero que de una u otra manera la soportan. Esta breve re imaginación de la ciudad me anima a buscar una nueva esencia narrativa y sobretodo gráfica para representarla; el amor por lo distópico nos obliga a explorar y plantear una ciudad que esconde muchos secretos, que las personas comparten a manera de chismes y que terminan convirtiéndose en leyendas; las cuales no distan de las rurales en su composición, ya que ambas parten de la cotidianidad, de incluso la necesidad del morbo o simplemente de escuchar una historia entretenida.

7. JUSTIFICACIÓN

¿Por qué hacer un videojuego que reconstruya las narrativas de los mitos y leyendas?

Esta propuesta se desarrolla para lograr que público tome conciencia sobre la riqueza cultural que poseemos en Co-

lombia y aunque se ha perdido creemos que tomándola desde este punto de vista de un videojuego ambientado en un entorno moderno puede resaltar la importancia de estos mitos y leyendas.

Este proyecto lo realizamos para demostrar a las personas la riqueza existente en nuestro país relacionado con tradición literaria que se ha visto afectado y fracturado por los cambios de los últimos tiempos en los que se ha empezado a tomar únicamente en cuenta como tradición literaria colombiana los libros escritos por autores reconocidos a nivel mundial pertenecientes a nuestro país (lo que no está mal) pero que debemos empezar a tratar con más aprecio para empezar a conocer y reconstruir lo que hemos dañado y quizás de este mismo surjan las ideas para crear nuevas leyendas capaces de hacer lo que hacían sus antecesoras.

Esta propuesta es única en su tipo cargada de novedades para el jugador como para la crítica que recibirá este producto enfocada en un contexto cultural con un gran potencial de explotación pero que no ha sido usada de forma correcta por parte de diferentes desarrolladores que se enfocan en entrega una experiencia basada en terror simple y no con una temática de profundidad

Poder abarcar varias generaciones nuevamente esto es lo queremos realizar poder aportar nuestra ayuda para la recuperación de nuestra riqueza literaria

8. OBJETIVO GENERAL.

Representar tradición oral colombiana por medio del desarrollo de una propuesta videojuego que reconstruya gráfica y argumentativamente los mitos y leyendas rurales más populares del país en el contexto bogotano.

9. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Tipificar, reorganizar, categorizar, estructurar rastrear los principales mitos y leyendas país conocido en Bogotá y su importancia en la riqueza de la tradición oral colombiana.
- Reconstruir gráfica y argumentativamente las historias y personajes de los principales mitos y leyendas del país de acuerdo a las necesidades de desarrollo de un videojuego.
- Desarrollar gráfica y argumentativamente la propuesta de video juego con la construcción de un book de presentación del videojuego.

10. ANTECEDENTES

En los últimos años se han presentado proyectos muy interesantes, en los cuales a través de un medio gráfico e interactivo se ha buscado la forma de preservar y re-posicionar una o varias historias de carácter folclórico que tuvieron origen por medio de la tradición oral, y que actualmente están perdiendo fuerza entre las nuevas generaciones, las cuales se ven inmersas en un mundo cada vez más interconectado; a continuación se presentan algunos proyectos de investigación que trabajan en la búsqueda de nuevos medios para la conservación o representación de la tradición oral en un determinado territorio.

- **Nombre del proyecto:** *Preservación de la tradición oral a través de las TIC*

Objetivo General: *Contribuir a la preservación del legado oral del municipio de Abrego.*

Metodología: Este proyecto busca una intervención por parte de la docencia, a guiar a los estudiantes para que escojan alguna leyenda de la región y por medio de herramientas digitales de edición elaboren textos que sean llamativos, así mismo también elaborar videos en los que representen dichas leyendas.

**Cuadro de Excel con el tema se imprime por separado para no dañar el documento el cual no lo soporta incluido en la carpeta del documento.*

- **Videojuegos Hechos en Colombia.**

En nuestro país la industria de los videojuegos se podría decir que ni siquiera está en pañales, sino en un periodo de gestación; pese a que han habido proyectos que se han logrado vender en plataformas importantes tanto móviles como para consolas, aún no existe la fortaleza suficiente para crear y producir videojuegos que logren entrar a competir con las grandes desarrolladoras de videojuegos, las cuales provienen en su mayoría de Estados Unidos, Japón y Europa; sin embargo esto no quiere decir que no han habido avances importantes con respecto a décadas anteriores, dentro de los ejemplos desarrollados en el país, se resaltan POLTERGEIST A PIXELATED HORROR, el cual es el primer videojuego colombiano que logró ser distribuido a través de STEAM gracias a la plataforma "Green light" para desa-

rolladores independientes, este es un videojuego en isométrico el cual mezcla interesantes gráficos mitad 2d y 3d, con una mecánica simple pero funcional, poniéndonos en los zapatos de un espectro que debe asustar personas moviendo objetos o interviniendo los espacios y demás elementos; proyectando una experiencia de juego innovadora y entretenida.

PAPO Y YO: este es probablemente el mayor avance en el país hasta el momento, este videojuego logró ser lanzado a la plataforma de PlayStation 3, lo que significa un importante progreso en cuanto a la naciente industria nacional; este juego muestra un mayor desarrollo de la narrativa, la cual invoca elementos surreales, a la par que enseña una estética en 3d bastante cuidada, autóctona en sus escenarios, sin recaer en la mala práctica de asimilar o apropiarse de estéticas ajenas a la cultura de nuestro país, en definitiva un proyecto destacable gracias a su espontaneidad y su empeño en mostrar algo nuevo.

- **Videojuegos como herramienta de preservación folclórica.**

Con el paso de los años el videojuego ha pasado de ser solo una herramienta de entretenimiento, a contener elementos narrativos que han influenciado la cultura global al punto de crear mundos y submundos en los cuales la gente siente fascinación al punto de adoptar elementos para su diario vivir, en lo que cabe la posibilidad de que este sea el nuevo folclor para las futuras generaciones; pese a ello aún existen desarrolladores tanto indies como comerciales que se preocupan por importar tradiciones de sus pueblos o culturas a un formato videojugabilístico, un ejemplo muy interesante y algo desconocido es VENEZUELA FANTÁSTICA, un RPG que involucra un acercamiento a la cultura y los mitos de Venezuela por medio de una historia llena de misterio y acción; este juego presenta una estética similar al manga japonés, pero en un contexto netamente latinoamericano, contando con una extensa galería de personajes de la cultura popular de dicho país, lo que lo hace un gran ejemplo de cómo se puede trabajar el tema.

Otro ejemplo, es GUACAMEELE! desarrollado en México, su estética es uno de los aspectos principales, asumiendo una jugabilidad similar a los plataformeros, su desarrollo en cuanto a historia es más libre en cuanto a las leyendas mexicanas pero es un referente en el campo estético una vez más provee su propio toque autóctono; este juego también fue distribuido en la plataforma PS vita y PlayStation 3.

Un ejemplo pedagógico en el uso de los videojuegos como medio de comunicación o transmedia de una tradición oral de una cultura, son los proyectos desarrollados por Elizabeth La Penseé quién desarrolla juegos, la mayoría para móviles, basados en las costumbres y las creencias de los pueblos indígenas norteamericanos, ella realiza una labor exhaustiva de investigación y con base en esa investigación plantea de forma lúdica e interactiva diversos videojuegos y aplicaciones móviles.

Existen otros referentes de videojuegos que utilizan o se apropian de sistemas de creencia populares de ciertas regiones, algunas se basan en elementos más anecdóticos y recientes pero que sirven de igual manera pues reflejan leyendas que aún hacen parte del imaginario común en una sociedad; dos ejemplos de ello son DREADOUT en indonesia y KHOLAT; el primero no habla de una leyenda en particular, pero sí del imaginario local relacionado con los espíritus y almas en pena, este juego guarda similitudes con un referente del horror conocido como FATAL FRAME, lo que cambia es el lugar y con él el contexto de la historia y sus personajes, este es un primer ejemplo de la preservación de un elemento que es común en una cultura y como lo representa; en cambio KHOLAT si bien no trata de una leyenda tradicional, esta se ha ido creando poco a poco a lo largo de las décadas, aunque este juego fue desarrollado por desarrolladores polacos, tiene elementos que lo sustentan como referente y uno de ellos es que primero que todo está basado en hechos reales, segundo la naturaleza misteriosa del caso en particular ha perpetuado en la cultura rusa y posteriormente a nivel global se ha mantenido como un misterio sin resolver; este juego tiene elementos un poco más tentativos de forma que es notable las licencias creativas dada la naturaleza del caso en el que está basado.

- **Otros antecedentes.**

Estos juegos presentan elementos tomados de alguna cultura sea propia o externa, pero que no tienen como finalidad algún tipo de implicación lúdica en su propuesta y se dedican meramente al entretenimiento.

- FATAL FRAME
- DANTE'S INFERNO
- BLOODBORNE
- AGE OF MITHOLOGY
- GOD OF WAR

Partiendo del enunciado anterior podemos deducir una gran cantidad de ejemplos, sobretodo en el marco de los medios masivos así como también los contenidos digitales que se crean a diario en la web, esta parte de los antecedentes tiene que ver más con esa necesidad del ser humano de plasmar sus emociones, experiencias y demás ideas,

por medio de la narrativa, sea en el cine, sea en la televisión, como también en los medios escritos, empezaremos por los medios digitales, ya que son los más populares ahora y los que eventualmente tienen más tráfico a diario; internet empezó a mediados de los 90's, su conexión era deficiente, así como la capacidad y velocidad de navegación dejaba mucho que desear, pese a todo algo muy relevante fue la apertura de una gran cantidad de foros y chats los cuales definieron una década y también la forma en que las personas compartirían sus experiencias a través de la web,

Algunos videojuegos como Folclor Vallenato (<http://www.upargames.com/games/legadovallenato/>) apoyan las costumbres colombianas teniendo como parte de su historia personajes de este.

11. MARCO TEÓRICO

No es ninguna sorpresa la noción que tenemos como seres humanos sobre una sociedad que está en un continuo cambio y reestructuración a lo largo de los siglos, así como también por las etapas de desarrollo tecnológico destacadas en cada uno de ellos; es importante también reconocer la progresiva aceleración del desarrollo tecnológico en sí mismo, un claro ejemplo de ello es como en 200 años desde la creación de los motores de vapor, la industrialización promovió una serie de modificaciones en la cultura y la información (entre ellas el desarrollo del telégrafo, los cables submarinos, el sistema de correspondencia entre otros más) dando nuevas significaciones al estilo de vida de las personas que vivieron durante esas épocas, luego con la llegada de la radio, la televisión y hace 20 años con internet, nos encontramos con una clara demostración de la inventiva humana a través de ese desarrollo tecnológico, por citar algunos ejemplos más cercanos a la cultura y los medios, durante los años 20 una transmisión radial le hizo creer a los ciudadanos norteamericanos que estaban siendo invadido por una avanzada especie extraterrestre; la conmoción fue tal que el locutor de dicha transmisión tuvo que dar declaraciones a la prensa debido al malentendido, pues dicha transmisión no era más que una adaptación del libro de ciencia ficción "La Guerra De Los Mundos" , (Welles, 1938) anécdotas como esta influyeron en el consiente popular de la época, más tarde películas como "scream" o "El Aro" (el proyecto de la bruja de Blair) generarían nuevos significados con elementos tan básicos como el uso del teléfono o una simple cinta de video, podría continuar con más ejemplos ó referentes populares tanto ficticios como reales, que muestran la nueva relación entre la cultura, la narrativa y los medios, en palabras de Manuel Castells:

"Participando en la producción cultural de los medios de comunicación de masas y desarrollando redes independientes de comunicación horizontal, los ciudadanos de la Era de la Información son capaces de inventar nuevos programas para sus vidas con los materiales de sus sufrimientos, miedos, sueños y esperanzas." (Castells, 1999)

Partiendo del enunciado anterior podemos deducir una gran cantidad de ejemplos, sobretodo en el marco de los medios masivos así como también los contenidos digitales que se crean a diario en la web, esta parte de los antecedentes tiene que ver más con esa necesidad del ser humano de plasmar sus emociones, experiencias y demás ideas, por medio de la narrativa, sea en el cine, sea en la televisión, como también en los medios escritos, empezaremos por los medios digitales, ya que son los más populares ahora y los que eventualmente tienen más tráfico a diario; internet empezó a mediados de los 90's, su conexión era deficiente, así como la capacidad y velocidad de navegación dejaba mucho que desear, pese a todo algo muy relevante fue la apertura de una gran cantidad de foros y chats los cuales definieron una década y también la forma en que las personas compartirían sus experiencias a través de la web.

SOCIEDAD DE LA INFORMACION.

El término sociedad de la Información comenzó a utilizarse en Japón durante los años sesenta, considerándose al autor Yoneji Masuda como divulgador del término, a partir de una obra publicada en 1968. Así, será el autor Manuel Castells quien, de un modo más descriptivo que crítico, examine los caracteres del nuevo paradigma para acuñar no ya la noción de Sociedad de la Información (sociedad red), sino la de era informacional, con Internet como fundamento principal a este nuevo modo de organización social en esferas tan dispares como las relaciones interpersonales, las formas laborales o los modos de construir la identidad propia. Asimismo, la noción de "sociedad de la información" trae consigo una serie de disposiciones históricas que la emparentan con el cambio de mentalidad desde la arcaica a la moderna. En realidad, la sociedad de la información no existe más que en la imaginación de los utópicos tecnológicos, quienes también han soñado la alfabetización mediática como solución a los problemas del mundo. Con las cinco preguntas esenciales del Center For Media Literacy, el mundo podría cambiar. De igual modo, la sociedad de la información lleva inscrito el rasgo libertario de una sociedad más igualitaria y más justa.

La sociedad de la información es vista como la sucesora de la sociedad industrial. Relativamente similares serían los conceptos de sociedad post-industrial, (Mendez, 2013) posfordismo, sociedad postmoderna, sociedad del conocimiento, entre otros. Éste último concepto parecería estar emergiendo en detrimento de la sociedad de la información.

Dicho empalme de sociedad, cultura, comunicaciones y tecnología, plantean nuevos retos en la preservación de la

tradicón tal y como se la conocía, la cultura de la globalización actual consume las significaciones particulares de una región y las reintroduce en un espectro más amplio a nivel geográfico, desde los anglicismos, la apropiación de ídolos, equipos deportivos entre otros son una muestra de esa nueva amalgama cultural, en donde las adaptaciones, fusiones y re interpretaciones son comunes en la fabricación de nuevas costumbres e imaginarios colectivos en la población.

Como ya se había mencionado antes, las películas fueron el elemento de enculturación y re significación durante gran parte del siglo XX, ahora es el turno de las nuevas tecnologías, las cuales involucran de forma más íntima la relación entre los individuos y los contenidos que se producen en diversos medios, sean académicos, informativos, narrativos y culturales, siendo estos últimos los que se encargan de tejer las narrativas tradicionales del futuro.

No es extraño que las nuevas tecnologías ofrezcan y redimensionen herramientas que fusionan elementos narrativos, de ocio, y de entretenimiento que se encarguen de suplir esa antigua necesidad de sentirse identificado, impresionado, aterrado o cautivado con una historia, y es a partir de esa necesidad que los videojuegos empiezan a resaltar como el medio de apreciación narrativa y cultural más importante de los últimos años.

- **Costumbrismo**

El costumbrismo es un término general que reúne diversas tradiciones narrativas, inicialmente orales pero ahora mayormente escritas. La importancia radica en que nos ayuda a formar un tejido social que nos permite sentirnos parte de una comunidad, de estar en nuestro hogar, usualmente un país, a pesar de otras diferencias como modismos, lugares de nacimiento, etc.

La narración de historias es una de las pocas características comunes que han sido halladas en toda la sociedad, simples y complejas por igual. Y sin embargo en este mundo tan globalizado, mantener ese sentido de identidad se ha convertido en un desafío y un propósito importante.

- **Leyenda**

Las leyendas son narraciones que cuentan hechos reales o fabulosos adornados con elementos fantásticos o maravillosos de la cultura. Los hermanos Grimm decían que las leyendas eran historias fantásticas con bases históricas. (Centro Virtual Cervantes, s.f.), su importancia recae en el gran valor histórico para una región, así mismo su legado es fundamental en la identificación de un individuo con su entorno cultural.

- **Mito**

Los mitos son historias que nos hablan de los orígenes del mundo y de todo lo que en él se encuentra, así como de cualquier cosa que pueda afectar al ser humano. Por supuesto que esta colección de historias constituye un componente fundamental de la cultura de cada país. (Centro Virtual Cervantes, s.f.)

- **Edutainment**

Durante la última década, en que las industrias del entretenimiento han llegado a niveles muy altos, se ha vuelto a poner de moda la idea del entretenimiento educativo, aunque el término y el concepto no sean nuevos, de hecho se podría argüir que las fábulas son los primeros intentos de unir ambas disciplinas.

Sin duda el ascenso de los videojuegos, siendo una forma de entretenimiento que no es pasiva y por ende permite un mayor nivel de involucramiento por parte del jugador ha permitido que esta tendencia tome mayor fuerza. Desde el punto de vista de los videojuegos, aquellos que caen en la categoría de edutainment se les conocen como "juegos serios".

- **Juegos Serios**

Se denominan a los juegos que tienen un objetivo adicional aparte de entretener, aunque los que mayor fuerza han tomado últimamente son aquellos que educan.

Uno de los primeros juegos recordados en esta categoría es The Incredible Machine que buscaba enseñar a los niños a aplicar conceptos de pensamiento lateral. Quizás el último ejemplo en ganar bastante notoriedad fue el juego Brain Age para la Nintendo DS que tuvo ventas de más de 20 millones en el mundo y ayudó a popularizar dicha consola hasta convertirla en la segunda de mayores ventas en la historia de los videojuegos.

Muchos videojuegos se han creado alrededor de ambientes literarios, muchos de ellos como adaptaciones de obras literarias muy conocidas como el Señor de los Anillos o un poco más desconocidas como la novela Parasite Eve del autor Hideaki Sena. Igualmente ha habido juegos que sin ser adaptaciones si han usado personajes e ideas de obras, por ejemplo la trilogía de juego Alone in the Dark está ambientada en el mundo de los escritos de H.P. Lovecraft.

La idea de usar juegos como herramienta educativa en Colombia, tampoco es nuevo: "Mi pueblo interactivo" juego

desarrollado por la empresa antioqueña Imaginesoft busca crear un juego que acerque a los jóvenes y les muestre de manera interactiva el lugar en el que viven que muchas veces ignoran.

- **Juegos Terror**

Los juegos de terror son un género de videojuegos que buscan ser afines al género de terror en el cine. Aunque ya existían antes, fue el juego de Resident Evil el que lo catapultó a los niveles de fama muy altos. Al día de hoy la saga ha vendido más de 50 millones de copias.

El género también ha trascendido los juegos AAA y ha generado éxitos de todo tipo. Por ejemplo el juego Slender Man tomó un personaje famoso que se volvió viral en memes por las redes sociales y lo volvió personaje principal de un juego de bajo presupuesto y eventualmente se volvió un juego de culto.

Por otro lado el género de terror en primera persona es bastante popular, aunque en el mercado usualmente se encuentran juegos que no han sido completamente terminados, especialmente por carecer de una historia completamente desarrollada.

- **Terror Psicológico**

Como subgénero del terror, el terror psicológico busca generar tensión a través de las escenas y los ambientes, más que sustos específicos que después de un rato se pueden sentir repetitivos y predecibles.

Sin tener los niveles de alcance de juegos como Resident Evil, igualmente este género ha logrado bastante aceptación especialmente de la saga Silent Hill que ha llegado incluso a ser adaptada en 2 películas.

12. Metodología.

Primero se hizo una investigación con base en los elementos narrativos relacionados con los mitos y leyendas más influyentes e importantes del país, para tener en cuenta los antecedentes, el estado del arte y la narrativa de dichos mitos y leyendas, con el fin de en parte también capturar y conceptualizar la esencia de algunos de esos personajes para el desarrollo gráfico y posterior, esta etapa se desarrolló por medio de investigación de fuentes bibliográficas y algunas entrevistas que hicieron parte de la primera investigación de campo.

En segunda estancia se formuló y se aplicó una encuesta a un grupo de personas entre los 18 y los 40 años, en ella se plantearon interrogantes tales como leyendas de la tradición nacional que recuerden, personajes del cine de horror y también un enfoque en qué videojuegos y personajes recordaba, dicha encuesta nos facilitó el planteamiento del problema y demás de acuerdo a los resultados y el análisis realizado.

Se determina la importancia de re interpretar o adaptar los mitos y leyendas del país a un nuevo contexto, en este caso el traslado de ciertos personajes, que se encontraban en entornos rurales a un contexto urbano, con el fin de innovar y llamar la atención del público objetivo.

Se plantea el videojuego como la herramienta comunicativa digital más apropiada como solución al problema planteado al inicio de la investigación, para ello se sigue la metodología usada en el desarrollo de videojuegos, de forma que se establece el "book" como la pieza gráfica o producto final clave del proyecto.

En el proceso de desarrollo de producto gráfico se hacen los siguientes pasos.

-Se determinan los personajes más relevantes para ser introducidos en la historia.

-Se desarrolla una historia siguiendo varios parámetros en los cuales se establece el cambio o la adaptación de ciertos elementos de algunos personajes para hacer más atractivo el producto.

-Se establecen unos estilos gráficos en el diseño de los personajes y la estética del juego.

-Diseño y planteamiento de las mecánicas, tipo de juego y aspectos des bloqueables que contribuyan al enriquecimiento de la propuesta.

-Finalmente se diseña el "book" teniendo en cuenta la unidad gráfica y la estética de los personajes.

13. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS.

La encuesta se realizó a un grupo de 100 personas, sus edades variaban entre los 18 y los 40 años y se aplicó a través de un formulario vía web, de dicho estudio logramos determinar que existe un conocimiento o una idea general de las leyendas que hacen parte de la tradición cultural, pues el 90% conocía o había escuchado de alguna en algún momento de su vida,

Del recuento de personajes más influyentes se encontró que el 23% de los encuestados nombran a la Llorona como el más importante del panteón de leyendas del país, lo que incentiva a trabajarla no desde un punto de vista como el antagonista principal, sino como una revelación dentro del juego, es decir que pese a que no se le nombra como un elemento principal en las motivaciones de los personajes, este tiene una aparición especial durante buena parte del juego.

Dentro del mismo estudio encontramos que personajes como la patasola y el Mohán también presentan predominancia en las respuestas del grupo de los encuestados, lo que traduce en la oportunidad de presentar otros personajes que también son presentes en la tradición cultural, personajes como Juan Machete y El patetarro, los cuales son os elegidos para hacer parte de la galería de enemigos que van a hacer aparición en el juego.

En el apartado relacionado con los personajes del cine de horror ya entrando un poco más en el concepto de cultura global y no tradicional, Freddy Krueger es el personaje más reconocido o más presente en el imaginario de la población encuestada con un total del 18 %, este dato sirvió para hacer la integración de Juan Machete en el proyecto dadas algunas similitudes y creando otra historia para el personaje ya en un contexto más urbano.

En la siguiente pregunta se profundiza más en las películas preferidas por los encuestados, el resultado abordó una gran cantidad de películas mencionadas, de las cuales la única con mayor predominancia en el grupo es el exorcista con un total del 6% con respecto a las demás; este dato no sugirió mayor relevancia más que el contexto urbano, el cual ya estaba justificado desde las primeras impresiones sobre los imaginarios urbanos y la reinención de los mitos y las leyendas.

Actualmente es muy común poner los videojuegos como referencial tipo de gusto de las personas, más que todo a los jóvenes, por eso es que el 71% de los encuestados afirmó jugar o haber jugado videojuegos, de manera que desde el principio está fue la principal justificación para diseñar una historia y unos elementos gráficos y técnicos que se pueden aplicar en el desarrollo de un videojuego, en pocas palabras la creación del "book".

Finalmente en las preferencias de videojuegos con temática de horror encontramos a Silent Hill con un total de 28% y en segundo lugar Resident Evil (cualquiera de las versiones) con el 18% de preferencia, partiendo de dichos resultados se puede afirmar la correlación de dichos juegos con el género "Horror Survival", el cual tiene características únicas como la ausencia de combate y el constante uso de rompecabezas y acertijos, de la mano de una historia bastante cruda y emocionalmente elaborada.

14. PRODUCTOS GRÁFICOS.

Historia

Precuela.

DIANA

Diana y Fernando se conocieron cuando eran pequeños jugando en el parque de su barrio; Diana era una niña un tanto tímida al comienzo pero muy entusiasta una vez ganaba confianza, vivía con sus padres al igual que Fernando solo que los de él eran personas reservadas y misteriosas, por alguna extraña razón siempre vestían de colores opacos, la ropa que usaban guardaba un estilo clásico, como si aún vivieran a mediados del siglo XX, de ellos heredó un tanto

ese toque de reserva y sobriedad, prefería estar solo la mayor parte del tiempo, razón por la que Diana se convirtió en su única amiga.

A estos dos grandes amigos les gustaba jugar en la casa de Fernando, esta era grande y su arquitectura le daba un aura misteriosa e interesante, para Diana era como una especie de castillo, o al menos así la imaginaba en aquel entonces, en una ocasión durante una de sus jugarretas por la casa, Diana nota una puerta al final de un pasillo, y le intriga pues su aspecto es distinto al de las demás puertas de la casa, dicha pieza de madera tenía un color verde oliva, y se encontraba magníficamente decorado con marquesinas talladas en madera las cuales estaban pintadas de dorado.

Ella pregunta ¿qué hay detrás de esa puerta? a lo que él responde que no pueden entrar ahí, no sabe porque pero simplemente no pueden entrar, ella logra convencer a Fernando de que no pasaría nada y que en caso de que se aburrieran dejarían todo como estaba antes, acto seguido el par de niños se las arreglan con un par de clips para abrir la puerta, una vez entran logran reconocer lo que sería una biblioteca con muchos estantes, también encuentran estantes con libros de aspecto antiguo; la habitación está decorada con banderas de color rojo y en ellas un extraño símbolo en negro.

El nerviosismo de Fernando aumenta y le pide a Diana que salieran de ahí pues temía que sus padres se enteraran, Diana asiente sin antes abrir una de las vitrinas, en la cual reposaba un extraño objeto dorado, al tocarlo Diana entra en shock y termina siendo lanzada al suelo de forma brusca, como si aquel estatuilla la hubiera rechazado, Fernando grita del horror, se acerca a Ella y la logra arrastrar fuera de la biblioteca, cierra la puerta y logra despertarla, Diana al despertarse no logra entender que ha pasado, solo se remite a decir que jamás en su corta vida había tenido una pesadilla como la que tuvo ese día, ignorando que solo sería el comienzo de una muy larga sucesión de pesadillas en los años siguientes.

Los niños salen de la casa, aún están asustados por lo sucedido, sin embargo Diana nota una leve tristeza en su amigo y le pregunta por qué está así, Fernando levanta la mirada y le responde: ya nada volverá a ser normal, así él entra en su casa y Diana se remite a devolverse a la suya también; sin embargo todo pareció transcurrir con normalidad.

Estos dos amigos se siguieron viendo y pactaron no mencionar el incidente de la biblioteca; pasó el tiempo y por azares del destino nuestros protagonistas lograron cursar sus estudios en el mismo colegio.

Cuando Fernando cumplía 15 años todo parecía ir bien incluso se podía percibir un aire de amor entre los 2 pero todo cambiaría de forma drástica cuando un día Fernando y su familia desapareció sin dejar rastro alguno más que la pequeña figura de oro envuelta en la bandera con el extraño símbolo esta a su vez tenía una pequeña nota escrita por Fernando, en ella él agradece por su amistad y le pide que se las guarde con mucho cuidado pues ella le es muy especial; Diana guardó estas cosas como un recuerdo de un gran amigo de su infancia y su posible primer amor.

Los años han pasado y Diana ya ha crecido tiene 23 y se encuentra estudiando antropología, las pesadillas han continuado y cada vez son más vívidas, siempre ve la figura de una mujer alta que grita de agonía, otras veces ve un ser rojo invadido por la ira y el odio finalmente en otras ocasiones visualiza un ser deforme y nauseabundo, es tal la impresión que se despierta con arcadas al percibir el olor que este expele.

Aunque algunas cosas han cambiado ya no es tan impulsiva con las personas incluso llegó a tener algunas parejas durante su adolescencia aunque solo quedaron como una etapa fugaz para ella.

Por cuestiones de Salud los doctores recomendaron al Papá de Diana ir a vivir en un lugar más cálido por lo que él se va con su madre a Cali a vivir dejándola a ella en un departamento en la zona de chapinero "alto" y enviándole dinero constantemente para su manutención y estudios en Bogotá.

Por otro lado han surgido reportes en las noticias sobre acontecimientos extraños en la ciudad, un aparente asesino está matando hombres borrachos y niños en su mayoría arrastrándose y ahogándose en caños o ríos también se ha reportado una figura de una mujer espectral gigante, entre otros fenómenos extraños relacionados con apariciones.

Esto conlleva a una extraña conexión con los sucesos dadas las descripciones de algunos de los testigos, internet está conmocionado por los avistamientos paranormales y ella sabe que tarde o temprano todo esto va a terminar vinculándola en una pesadilla sobrenatural.

Fernando

Tras su desaparición estuvo viajando con sus padres alrededor de Colombia frecuentando diferentes zonas rurales en regiones como Cundinamarca Boyacá Huila Santander y partes del Llano.

Durante sus visitas en las cuales siempre llegaban personas extrañas a los lugares donde se hospedaban de forma sospechosa bajo una especie de reunión de recibimiento con intelectuales. Aunque al principio Fernando creía que eran solo amigos de la familia empezó a notar con el tiempo que siempre eran las mismas personas misteriosas quienes viajaban con ellos incluso que eran quienes preparaban el lugar a donde llegaban y una sensación de misterio frente aquellas reuniones a media noche que despertaban la curiosidad del joven.

Una noche los gritos en la sala lo despertaron, él se encontraba descansando en su habitación, pese a lo aterradores de los gritos Fernando baja a la sala y contempla el horror, aquello era un espectro con forma de árbol que tenía atrapados a los visitantes.

Su madre le grita que recoja el libro que está en el suelo y recite las palabras que se encontraban escritas en la página final, al hacerlo el espectro se desvaneció en hojas y saliendo por una ventana.

En este momento Fernando entendió la naturaleza horrida de las reuniones y ante tal evento él se fue introduciendo en la secta a la que pertenecen sus padres; el propósito de la misma era capturar espectros para utilizarlos en la obtención de beneficios personales o en este caso colectivos pues la secta buscaba que sus integrantes emergieran en el poder político y económico del país.

Con el paso de los años Fernando aprendió que según el libro para poder domar estos espíritus y manipularlos a gusto se necesita encerrarlos en un artefacto conocido como tunjo el cual su familia poseía y perdieron hace 8 años en Bogotá; Fernando sabe el verdadero paradero de dicho artefacto.

Con esto en mente él les comenta a sus padres que deben regresar a Bogotá argumentando que Diana aún podría tener el tunjo, aunque el poder corrompe y la inteligencia de Fernando lo incitaba a no permitir a otros tomar control sobre un poder tal como el de estos espectros que ahora eran sus objetivos para usarlos a su voluntad. Teniendo todo planeado y con el apoyo de la secta parte a Bogotá con esperanza de encontrar a Diana en persona.

La llegada al barrio trae recuerdos de su infancia lugares donde solía jugar también sus padres recuerdos lo que por un momento duro un poco como una familia normal al ubicar su antigua casa, para Fernando era frustrante ver que Diana ya no vivía en su anterior casa, lo que dio paso a su búsqueda por redes sociales por nombre.

Según el libro oculto que poseían se acercaba un acontecimiento único, un eclipse que tornaría la luna roja por un breve periodo de tiempo el cual le otorgaba poder a los artefactos de captura. La búsqueda sin éxito empieza a desesperar a Fernando, no conseguía encontrar en ninguna red social a Diana, ninguna pista sobre ella y en época de evaluaciones en su universidad (Parciales) ella decidió eliminar sus cuentas en por un tiempo y así concentrarse más en sus estudios.

Fernando pide al consejo de la secta permiso para usar tres espectros, usando las visiones que puede inducir El Profeta Sangriento (Juan Machete) conseguir una proyección en la mente de Fernando del aspecto y la ubicación actual de Diana, dando con su paradero actual, su número de celular y demás datos para poder contactarla.

Sin embargo la secta pierde el control de 2 espectros, El Profeta Sangriento (Juan Machete) y El Apóstol de la Decadencia (Patetarro) y ahora están libres en Bogotá. El nuevo objetivo de Fernando es recuperar el tunjo y a los espectros que se encuentran en Bogotá.

Introducción.

La protagonista de la historia se llama Diana, tiene 23 años y ya no vive con sus padres, los cuales no ve muy a menudo porque viven en otra ciudad (Cali), ella en una soleada tarde recibe un mensaje a su celular, proveniente de un viejo amigo del colegio al cual no veía en mucho tiempo.

El mensaje la invita a que se encontraran ese mismo día en el centro de la ciudad, ella muy extrañada de recibir el mensaje decide no ponerle tanto problema, así que se alista y sale de su casa hasta el paradero, en uno de los pasillos una anciana le advierte que no es bueno que salga a la calle y menos en esa fecha, puesto que se anuncia un eclipse de luna roja, la anciana se preocupa por la joven contándole que en ese tipo de sucesos es cuando emergen toda clase de enfermos y de “monstruos” de las sombras; la joven decide seguir su camino pues no cree en supersticiones.

Durante el trayecto ella piensa un poco en su amigo y en muchas de las situaciones y aventuras por las cuales pasaron hace algunos años, también se detiene a pensar en lo raro que ha sido el día, el mensaje tan repentino después de tanto tiempo, y en lo que le dijo la anciana en el pasillo. Pasa una hora y llega a su destino, ella se baja en su parada la cual se encuentra en una zona concurrida de la ciudad, las luces de los edificios y los postes empiezan a encenderse mientras ve como el atardecer se apaga en el horizonte, la luna emerge de los cerros augurando misterio en quienes la observan, ella presiente una fascinación por el ambiente en el que se encuentra, la gente, las luces, el ruido, simplemente parece una niña pequeña en medio de la algarabía, así es como con un gran entusiasmo decide explorar el sector para encontrarse con su amigo.

Ella se percata de un callejón del cual brota mucha luz y sonido, pero no cualquier ruido, es una mezcla de instrumentos de viento y tambores como si fuera un carnaval, ella se acerca al callejón y ve a mucha gente atónita ante el espectáculo circense que se está dando en ese lugar, la gente está expectante a lo que puede venir de la otra cuadra pues suenan bandas tocando sinfonías con timbres altos y un ligero toque siniestro, Diana se detiene y espera entre la multitud.

Un gran esplendor de movimiento y color surge entre el humo, empiezan a salir los carros temáticos de un extremo de la calle, se ven formaciones como la de una banda marcial, los actores o participantes llevan túnicas y máscaras, en resumen el espectáculo le parece llamativo con todo y las escalofriantes figuras de las carrozas, desde sátiros con mirada pervertida hasta extraños seres mórbidos que no parecieran pertenecer a este mundo, junto a ellos encuentran a los actores de las compañías de teatro maquillados de forma perturbadora asemejando espectros de piel pálida y con las cuencas de los ojos vacías; todo en una enfermiza mezclanza de tentáculos, cuernos y rostros de horror; el público se siente maravillado por el espectáculo pese al aspecto tétrico de la comparsa; Diana camina hasta el final de la calle en busca de su amigo.

A lo largo de la calle ella habla con algunos transeúntes los cuales le dan a entender lo extraño del carnaval el cual se hace en sintonía con la luna roja a la vez que se preguntan sobre el extraño símbolo que porta la compañía de teatro, ella se sobrecoge un poco al recordar la advertencia de la mujer de edad en el pasillo de su apartamento pero sigue atenta a la expectativa de encontrar a su amigo.

Más adelante se encuentra con una plaza donde un extraño la saluda, ella se acerca y logra reconocer a su viejo amigo, estos se saludan y conversan a lo largo de la calle; hacen chistes sobre el aspecto del otro, y se ponen al día sobre lo que han hecho con sus vidas; Fernando muestra una actitud hermética cuando Diana le pregunta sobre qué opinaba sobre el extraño carnaval de la luna roja, el cambia de tema un poco molesto, a lo que Diana pregunta de forma apresurada y un poco descuidada sobre qué iban a hacer o qué planes tenía para la cita.

El solo le dice que la siga, Diana hace caso y va a su lado, en los próximos minutos ella se siente un poco incomoda por la actitud de su amigo. Más adelante se percataron que dos de los tipos con máscaras los están siguiendo, ellos deciden apresurar el paso y doblar a la esquina encontrándose con una calle aún más oscura y deshabitada, ellos corren al escuchar un rugido de metal y verse perseguidos por algo tan abominable, parecía una bestia cubierta de humo, de unos 3 a 4 metros de alto, los ojos brillaban en la oscuridad, simplemente no había algo más en sus cabezas aparte del terror.

la criatura rugie y sale del humo mostrando su verdadera naturaleza, era uno de los carros alegóricos montado por uno de los encapuchados de antes, otros cuelgan de los costados del vehículo, en una escena casi absurda, la persecución empieza y abarca varias cuerdas donde los jóvenes corren por el callejón evitando ser alcanzados por el monstruo de cuatro ruedas detrás de ellos al tiempo que saltan y esquivan cajas, montículos de basura y cuanto obstáculo se les presente; logran coger ventaja del vehículo, regalándoles valioso tiempo solo para darse cuenta que el callejón

no tiene salida, así que tienen que abrir las cajas que van encontrando con el objeto de hallar alguna herramienta que les permita abrir la puerta que tienen al frente; Diana logra encontrar una palanca y con ella después de un gran esfuerzo abre la puerta y saltan al vacío cayendo por unas escaleras, el choque de la carroza derrumba la entrada de forma que no pueden regresar, sin dejarles más remedio que continuar por la tenebrosa oscuridad.

Capítulo 1.

El aspecto de aquel lugar era oscuro y derruido con paredes estrechas de piedra, asoladas por la humedad, los jóvenes encuentran grafitis y símbolos extraños de los cuales reconocen uno de ellos de color rojo en el carnaval, parecía el logo de la compañía de teatro, pero evidentemente era algo mucho más siniestro, en este laberinto subterráneo Diana pese a estar invadida por la angustia decide explorar las bodegas y habitaciones vacías, en ellas encuentra algunos fragmentos de periódicos antiguos, uno en especial le llama la atención pues es bastante antiguo y habla de una mujer que desapareció sin dejar rastro, el lugar es bastante frío y se caracteriza por corrientes de aire que circulan por los pasillos; más adelante Diana encuentra un gran salón con locales abandonados y en uno de ellos de hecho el único que no tiene rejas, ella no se da cuenta de la silueta que se le aproxima por la espalda, siente un leve escalofrío se da media vuelta y contempla con sorpresa y horror algo salido de sus pesadillas, una mujer alta y muy delgada con una expresión de lamento en su rostro, pero no una tristeza que genera compasión, era una expresión tan mórbida y tan aterradora que genera repulsión al verla; Diana sin mediar palabra empieza a correr por los pasillos buscando una salida de aquel lugar, en el laberinto de túneles podrá encontrar nichos para esconderse, más allá de este punto ella se da cuenta que se separó de Fernando por lo que tiene que encontrarlo; sin embargo la presencia del espectro no se lo permite, Diana continúa su búsqueda de una salida al exterior, encuentra con muchas escaleras que descienden a otros salones, así como con bodegas y baños, pero su búsqueda se hace más agotadora a sabiendas que su amigo está desaparecido.

En su búsqueda logra forzar una puerta de madera con la palanca accediendo a una habitación de mantenimiento, examina el cuarto e identifica una reja en el suelo que da al desagüe y con el alas alcantarillas, pero se percata que no está sola, un grupo de individuos con las mismas túnicas que usaban en la calle la rodean, de entre ellos sobresale uno, el cual se quita la máscara inmediatamente, revelando que es su amigo Fernando, ella se sorprende y le exige explicaciones, Fernando se limita a explicarle el porqué de su cita en la ciudad, le da a conocer el poder del artículo que le regalo en el pasado cuando se mudó, Diana recuerda el tunjo y la nota que tenía en él, aparentemente es un artículo que permite atrapar espíritus o entes que atraviesan nuestra dimensión.

Fernando le reitera a Diana que tiene que regresar por el Tunjo y volver a aquel lugar en el que se encontraban, dicho artefacto les permitiría volver a tomar el control de los espectros que se descontrolaron, pues ahora siendo libres eran más peligrosos, finalmente le aclara a Diana que si no hace lo que le piden sus padres lo pagaran de forma que evitan que se pase de lista y llame a las autoridades.

Diana piensa que es su boleto de salida al menos del espectro, el cual empieza a hacerse notar pues escucha sus quejidos y lamentos acercándose a la habitación, los encapuchados la escoltan a una salida alterna que da a la calle, ella un tanto desconcertada decide ir de regreso a su casa a recuperar el objeto.

Pasa una hora y de nuevo está en casa, pese a que es temprano no ve mucha gente en las calles, sube las escaleras y entra en su apartamento, mira por la ventana y ve a dos tipos mirándola desde la calle, la joven va a su habitación y busca el objeto el cual guardó en un cofre debajo de su cama, el objeto tenía una extraña aura y cuando lo toma con sus manos experimenta una especie de ataque epiléptico, el cual le revela visiones de la mujer que vio en aquellos túneles.

Finalmente despierta por unos golpes en la puerta, se levanta y recoge el objeto, guardándolo en su bolsillo, abre la puerta y recibe a los 2 individuos de la calle, los cuales le indican que ya es hora de ir, ella asiente un poco temerosa, se suben en una van y empiezan su viaje de regreso al centro, llegan y entran por la puerta contigua de antes, una vez adentro es recibida por el resto de la congregación, aparentemente liderada por su amigo, del cual no termina de caer del asombro ante tan perturbadora revelación; él sonríe al ver que ella le muestra el tunjo.

La acompañan a la rejilla que da a las alcantarillas, al no encontrar alternativa usa la palanca de hierro para abrir la reja del desagüe, mientras la abren Fernando le explica su misión, debe capturar al espectro con el Tunjo, para ello

debe evitar que la tome por sorpresa y que la distraiga usando los elementos o ruidos que hayan a su alrededor, lo mejor es usar algún tipo de carnada que lo distraiga, le recomiendan que use su zapato izquierdo pues el espectro lo examinará pensando que guarda relación con su pierna cercenada. Una vez abierta grita con pánico pues uno de los miembros la empuja al agujero, la joven solo siente el vacío a su alrededor, parece una caída de varios metros a lo desconocido siendo absorbida por la oscuridad, completamente ajena a lo que le espera más adelante.

Capítulo 2

Diana se siente más angustiada, pareciera que la caída no tuviera fin, pero solo es el miedo lo que hace que crea en eso pues antes de lo esperado se ve de frente con un torrente de aguas de color verde y marrón, se levanta totalmente rodeada de agua, el hedor de aquel lugar era insoportable, aparte de una densa bruma que dificulta la visión, se escuchan chapoteos a lo lejos en la cavernosa oscuridad, en ocasiones pareciera que se escuchan más cerca como si algo la estuviera acechando.

A estas alturas ella ya solo le importa una cosa y es sobrevivir, así que al comprender la función del tunjo ella continua con un poco de seguridad pues este no estaba emitiendo algún tipo de luz, su camino en busca de una salida a la calle se hace más tortuoso, no solo por el olor sino por la forma tan abrupta en que terminó en aquel lugar, aún se siente preocupada por su amigo y se promete a sí misma que cuando salga conseguirá ayuda y volverá para rescatarlo de los túneles.

Más adelante se encuentra con una compuerta de acceso, está aparentemente da a la calle y es usada para las jornadas de mantenimiento de las alcantarillas, procede a accionar la palanca del mecanismo pero no sucede nada, intenta forzarla pero es muy pesada para ser levantada por una sola persona, en este punto ella empieza a desesperarse pues en un pequeño tablero en la pared lee unas instrucciones de manejo que le dan a entender que el mecanismo necesita electricidad para ser accionado y que esto depende de 3 válvulas distribuida por las instalaciones, así tendrá que ver la forma de activar dicha compuerta y lo logrará explorando la zona buscando los 3 generadores que están distribuidos en las alcantarillas.

En el transcurso de su búsqueda ella encuentra un extraño objeto enterrado en el fango, al acercarse a este se da cuenta que es una pierna o más bien un hueso de lo que alguna vez fue la pierna de alguien; el macabro descubrimiento la sobrecoge sin darse cuenta de leve chapoteo que la venía siguiendo una vez se percata de él ve como un gruñido de algo que alguna vez fue humano le eriza el cabello y la piel, un hombre de aspecto obeso y putrefacto se acerca hacia ella, sus manos están cubiertas con inmundicia, produciendo arcadas ante tan grotesco personaje, de otra forma el miedo la hace reaccionar e instintivamente agarra el hueso y se lo enseña, el espectro se desvanece al verlo dejando tras de sí un vapor de intenso y fétido aroma.

Ella aprovecha y corre llegando a una caída de agua la cual le permite observar que al otro lado hay unas ventanas, así que sin dudarlo desciende al pozo en donde convergen los demás túneles con su respectivo torrente de aguas negras y cruza por un puente de acero al otro extremo, intenta subir las escaleras pero estas están dañadas y no llegan hasta donde deberían hacerlo; sin embargo ella se percata de una reja de ventilación en la pared, usa la palanca y logra forzarla, se introduce y sigue el camino el cual se divide en 4 direcciones una a cada cuarto del generador y la última la lleva al centro de control de las compuertas que era el lugar donde había un ventanal.

Diana logra ir a cada cuarto de los generadores usando el Tunjo para evitar el espectro y si este se le aparecía, bastaba con enseñar el hueso para alejarlo; finalmente activa los generadores y se dirige al cuarto de control, en el este hace uso de la consola y envía corriente a la compuerta de acceso del principio del nivel, acto seguido sale por el túnel de ventilación dando inicio a una carrera contrarreloj para llegar a la compuerta, pues el espectro empieza a perseguirla, ella le lanza el hueso al espectro, este lo recoge y se distrae, acto seguido Diana se le acerca y le enseña el Tunjo que empieza a emitir un haz de luz hacia el espectro siendo absorbido a la estatuilla, Diana logra alcanzar la compuerta y finalmente sale de las alcantarillas, una vez más logra salir con vida.

Capítulo 3

Una vez Diana escapa, se encuentra en una especie de patio, los edificios que lo rodean se encuentran en mal estado, las paredes de ladrillo están sucias y desgastadas, las ventanas tapiadas con tablones de madera, otras simplemente carecen de vidrio alguno; por alguna extraña razón no se escuchan los sonidos habituales de la ciudad incluso estando en horas de la madrugada, ningún auto, o el ladrido de algún perro en la lejanía, todo parecía estar muerto, finalmente el detalle más siniestro era la luna roja en lo alto, el cielo despejado le ayudaba a crear la sensación de ser observada como si la luna fuera una especie de ojo omnipotente maligno, el cual con su luz teñía el patio, los edificios y el suelo de un color rojizo y marrón.

En frente de ella ve lo que aparenta ser un edificio con grandes puertas de acceso, su arquitectura es bastante cuidada, de aspecto gótico, tal vez una iglesia abandonada, aunque sin cruces, si se detalla más el edificio, este tiene una inscripción en la entrada que revela el uso que se le daba al edificio, Teatro Mefistofeles.

Diana se apresura a entrar a la edificación pues es la única que no tiene la puerta bloqueada, encontrándose con una sala en pésimo estado, la luz no entraba por ningún lado excepto por un gran tragaluz ubicado en el lobby del edificio, permitiendo una vez más la entrada de esa maldita luz de color rojo, el lobby tenía columnas en ambos costados las cuales limitaban con escaleras de acceso a los palcos del teatro, el suelo era de mármol con patrones parecidos a un ajedrez, adornado con exquisitas estatuas y bustos alegóricos al estilo clásico con sátiros, ninfas y héroes representados en ellas.

Diana avanza por la puerta central hacia el teatro, encontrando un lugar derruido lleno de humedad y polvo, de hecho el punto más desgastado parte del centro de la tarima y se va disipando hacia los costados y el techo, como si en ese punto fuera la semilla de tal destrucción y decadencia, ella continúa su camino a través del teatro buscando alguna salida al exterior, mientras está en ello ve cómo aparece una figura erguida en la tarima.

Parecía ser un hombre alto y delgado, con una especie de abrigo o gabán puesto, la figura era borrosa lo que sin duda era más aterrador, pues se desconocía el rostro de la aparición, en vez de eso se dejaba ver una masa roja con dos puntos brillantes en vez de ojos, ella intenta retroceder y sin darse cuenta de donde pisaba, se rompe el suelo, cayendo en una especie de sótano, risas guturales recorren todo el lugar acompañadas por un eco sobrecogedor.

Diana se levanta un poco confundida y con dolor por la caída; se sacude el polvo y empieza a recorrer lo que alguna vez fueron las bodegas del teatro, buscando como regresar al primer piso el Tunjo de nuevo emite brillo, ella se preocupa pero no pierde la esperanza de encontrar la salida, se encuentra con maniqués, baúles con ropa vieja y utilería de toda clase, a juzgar por muchos de los afiches podía inferir la antigüedad del edificio, finalmente en una de las paredes encuentra una placa con los planos del edificio, y también del sótano.

En ellos encuentra que la salida está a través de una habitación contigua a la calle, ella va a la dichosa habitación sólo para descubrir que está bloqueada con seguro, una vez más tiene que encontrar la llave antes de que el espectro la encuentre a ella; empieza la búsqueda y de nuevo tiene que hacer uso del tunjo para saber si la está siguiendo el fantasma, después de muchos intentos en diversas habitaciones y salas, ella logra encontrar la llave, acto seguido corre a la habitación para desbloquear la puerta, entra y la cierra a sus espaldas contemplando lo que probablemente sería el lugar más aterrador, y macabro que haya visto en toda su vida.

Una habitación con paredes en cerámica, parecida a un baño, habían tinas oxidadas y mesas de disección, Diana avanza por el cuarto, siente el latir de su corazón como si se le fuera a salir del pecho; las paredes aún tienen rastros marrones de sangre de hace ya mucho tiempo, hay barras de hierro en el techo de las cuales cuelgan cadenas viejas y ganchos de carnicería, finalmente en la mitad de la habitación había una silla vieja y una cámara bastante obsoleta en un trípode.

Diana presiente lo peor, pero por alguna razón sabe que ya está cerca de terminar la pesadilla, escucha como alguien intenta forzar la puerta, ella reacciona y logra ubicar la puerta de salida que está camuflada anaqueles de acero muy similares a los que se utilizan en los hospitales y enfermerías, abre de golpe y recibe el sereno en el rostro, una vez más es libre, sube las escaleras a la calle y percibe todo muy tranquilo, de nuevo sin ruidos ni movimiento alguno; se acerca a la mitad de la calle y empieza a gritar por ayuda, nadie responde, escucha una corriente de aire a sus espaldas, que la envuelve en un torrente frío oscureciendo su visión.

Capítulo final

Diana despierta en una bodega, rodeada por los miembros de la secta, se levanta y observa que está en una especie de altar, Fernando se le acerca maravillado por los resultados, la felicita porque ya están más cerca de lograr su objetivo, Diana le pide que la deje ir con sus padres, Fernando le responde que sus padres están sanos y salvos, que nunca fueron capturados y que ahora necesita que se tranquilice pues se acerca su fin para alojar al oráculo, ella le grita para que la suelten, entonces varios miembros se acercan a la joven.

El brillo de los cuchillos resaltan en la oscuridad, el miedo se apodera de Diana quién se fija en una de las ventanas y nota que están en medio del eclipse rojo, sin embargo los individuos no contaban con la mala suerte de ver al espectro de la mujer de nuevo detrás de ellos, algunos corren otros simplemente son devorados por la locura al ser envueltos por el espectro que no paraba de aullar del dolor y la tristeza, Diana aprovecha y corre, logra soltarse usando uno de los cuchillos rituales que encuentra en el suelo, la locura a su alrededor es impresionante, pero no logra ubicar a Fernando en medio del caos.

El exterior estaba compuesto por un patio con diversas casetas y bodegas, a los alrededores todo estaba oscuro, solo algunos postes proveían luz a la escena, siendo opacados por la luna roja, en ese momento ella escucha a Fernando a unos metros atrás quien le recrimina su desobediencia, Diana le responde con un quejido cargado de odio, Fernando empieza a perseguirla, riendo con demencia y alegando que su sacrificio le serviría mucho, que sería posicionada como la matriarca del nuevo orden que regiría el país y luego el mundo entero.

La joven se ve atrapada por un callejón sin salida, entonces sin más preámbulos saca el Tunjo que había recuperado en su escape, lo arroja contra el suelo liberando una descarga de luz momentánea, Fernando le advierte que no sabe lo que hace, Diana lo mira y usando el cuchillo apuñala el objeto, el cual no se rompe físicamente pero si energéticamente gracias al cuchillo ritual, rompiendo la barrera que contenía a los otros 2 espectros, los cuales se abalanzan sobre Fernando quien grita y grita del dolor, Diana salta el muro y cae en una ladera rodando hacia un potrero quedando inconsciente.

El sonido de las aves hace sintonía con el ruido de los autos a la lejanía, la joven se despierta y lo primero que nota es el amanecer detrás de las montañas, esto no hace que evite soltar una lágrima pues su amigo a quien tanto quería terminó convertido en algo casi monstruoso; se sienta y contempla el horizonte, termina caminado hacia la calle evitando pensar en aquellos que ahora merodean las calles, acechando a los incautos en las sombras.

Book

¿Conoces la ciudad dónde vives? ¿Sabes la historia de sus calles? ¿Recuerdas que antes de existir una ciudad el campo dominaba el territorio? ¿Has escuchado de los espectros de los que hablaban las abuelas? Esos mitos y leyendas que parecían ficción lejana. Pues ten cuidado, toda historia tiene un origen que se multiplica como un eco y poco a poco se hace real.

Es por esto que cuando las agitadas vidas de los habitantes de una ciudad como Bogotá se ven interrumpidas por misteriosos sucesos que van más allá de la comprensión humana, cuando los mitos dejan de ser algo irreal para materializarse en las calles decoradas de antigüedad y rascacielos, es el momento de dejar de negar que más allá de lo que podemos percibir existen fuerzas que se arrastran en la oscuridad y nos persiguen hasta los más recónditos espacios de nuestra alma. Nuestros miedos son su fortaleza, nuestros sueños su universo de poder, cada día, tras cada esquina hay alguien o algo que nos puede empujar en un terrible espiral de locura y horror. Esto será lo que tendrá que vivir Diana, una joven universitaria que tras responder la llamada de un viejo amigo será alcanzada por un pasado misterioso, donde sus peores pesadillas irán tomando forma. Una escalofriante historia donde criaturas misteriosas serán las protagonistas, haciendo que Diana se enfrente a algo nunca antes visto durante “la luna roja”. Los seres de las sombras, las ansias de poder y el instinto de supervivencia de Diana se pondrán a prueba.

PERSONAJES PRINCIPALES

Diana: Es una joven bogotana con un pasado solitario y lleno de preguntas por resolver. Hija de unos padres trabajadores pero ausentes, ha encontrado en los libros y en sus pocos amigos la única escapatoria para salir de la cotidianidad. Ni en sus peores sueños llegó a imaginar que se vería atrapada con criaturas de esos mitos y leyendas que leía al ser una niña. Su misión será mantenerse con vida, descubriendo los secretos y misterios de la ciudad fría y misteriosa que la vio crecer.

Fernando: Fue uno de los pocos amigos de la infancia de Diana con el que compartió el gusto por la lectura de mitos y leyendas de Colombia. Siempre amable y animado cuando niño, ahora regresa como un joven misterioso y callado

de miradas nerviosas movimientos alterados. Será fundamental para resolver las preguntas pendientes en la vida de Diana.

Llorona: La representación del dolor, el odio y la melancolía. Su presencia congela la sangre y hace tambalear la cordura. Fue una mujer traicionada por el amor y sumergida en la perdición por decisiones desesperadas. Sus garras y chillidos debilitan y acechan en la oscuridad.

Juan Machete: Si bien nadie conoce su origen, sus actos atroces y rastros de muerte lo hacen un ser uno de los espectro más temidos. Su personalidad extremadamente violenta será uno de los mayores retos que tendrán que afrontar Diana para sobrevivir.

El Patetarro: Para este ser desdichado todo empieza y termina con la codicia y la arrogancia. En vida causo terror y muerto arranca el alma de los desprevenidos transeúntes, mientras se arrastra en la inmundicia para encontrar la pierna que perdió hace mucho tiempo.

Miembros de Secta (templo de la luna carmesí): este es un grupo de individuos que buscan alcanzar el poder y posicionarse en la sociedad a través de ritos y conjuros prohibidos para capturar las almas de seres malditos y obtener el poder necesario para adivinar, invocar, controlar el mundo a su antojo

OBJETOS

Palanca: Este elemento es vital para forzar puertas pesadas o que están cerradas del otro lado, aparece en el primer nivel, en cuanto a su aspecto está un poco oxidada y puede ser usada en ocasiones como arma para defenderse.

Llave de Válvula: Estas son herramientas o partes que se necesitan para activar mecanismos, son relevantes en el nivel de las alcantarillas y al final del juego en la zona industrial, son de color rojo o de un azul metálico, no tienen algún significado en la historia.

Tunjo: Este objeto es el punto de trama del argumento, es un gadget hecho de oro, en vida real tiene un tamaño aproximado de 15 cm, su figura no es del todo antropomorfa, y su principal función es advertir al jugador de la presencia de enemigos para poder capturarlos, como función secundaria también permite resaltar elementos de interés como notas o recortes de periódicos viejos.

Artículo del periódico: Este objeto se puede encontrar en diversas partes del juego y trae artículos sobre los posibles orígenes de los antagonistas, así como también pistas del juego que contribuyen a fortalecer la historia.

Botiquín: Caja de curación básica para curara al personaje ya sea por saltar desde puntos muy altos o recibir daño de sus enemigos, muy difíciles de encontrar a la vez que son muy escasos.

Llave de laboratorio: Unas vieja llave que le permite abrir la habitación principal del sótano del teatro.

Nota en papel: Este objeto es de aspecto similar a la nota de periódico, esta puede variar en que cambia de formato, ya no es una nota periodística como tal sino una anotación de algún anónimo, a veces se pueden encontrar fragmentos como también cartas completas, que también guardan algún tipo de relación directa o indirecta con los personajes.

Cuchillo de secta: Este objeto es muy característico de los miembros de la secta, sobretodo en el final, ya que no es un cuchillo cualquiera, es un artefacto de carácter ritual, el cual puede contener marcas o símbolos pertenecientes a cultos prohibidos; este puede ser utilizado al final para enfrentarse defenderse de los miembros de la secta.

Machete "Juan Machete": Este objeto es muy relevante para el personaje que lo porta, no solo por ser su herramienta para generar daño, sino porque simboliza la brutalidad y la crueldad en su estado más puro, el machete original se encontraba en una bodega de la fiscalía durante la época en la que atraparon al asesino que usaba dicha arma, sin embargo al poco tiempo de morir esta desapareció sin dejar rastro alguno.

Pierna del patetarro: Este objeto se encuentra en las alcantarillas del nivel 3, en el juego se puede utilizar para distraer al espectro del patetarro, ganar tiempo para poder atraparlo y pasar al siguiente nivel.

Bandera: Este objeto contiene el símbolo de la secta, es muy común encontrarlo en los lugares escogidos para sus rituales, este a su vez delimita las zonas donde la secta tiene poder.

ESCENARIOS

HABITACION DIANA

Resguardo de Diana, donde guarda y atesora muchos objetos de la infancia, entre ellos una misteriosa figura dorada, único recuerdo de Fernando.

CALLES

Tradicionales calles grises del centro de Bogotá, repletas de transeúntes, almacenes, tiendas, cafeterías y lugares históricos.

TUNELES

Una sección muy antigua y desconocida de la ciudad, llena de laberintos, escondites y habitaciones que no han sido habitadas en muchos años.

ALCANTARILLAS

Una zona oscura, fétida y habitada por entes que no están dispuestos a compartir sus tenebrosos dominios.

LOBBY DEL TEATRO

Un lugar derruido y en decadencia, preferido por los criminales para arrastrar a sus víctimas. En otros tiempos fue la antesala a una edificación magnífica.

CUARTO DE TORTURA

Probablemente el más oscuro secreto en aquel desdichado y abandonado teatro, el último lugar de descanso de cientos de víctimas de Juan Machete.

ESCENARIOS EXTRA.

Centro de control de alcantarillas: Este lugar es la clave para todo aquel desdichado que cometa el error de entrar a las alcantarillas, hacer uso de él no es tarea fácil, pero es la única salvación de aquél infierno fétido.

Patio: El antiguo resguardo de una edificación que vivió la gloria en años pasados, ahora no es más que un desolado paraje oscuro rodeado de fachadas viejas y descuidadas.

Calles abandonadas: Este espacio de ciudad que aparenta estar abandonado, no se perciben sonidos a la distancia, las casas parecen deshabitadas, así mismo también se siente un aura fría en las calles, que apenas logran estar iluminadas por los postes de luz.

Bodega Oscura: lo que alguna vez sirvió para alojar maquinaria, ropa o alimentos, ahora es uno de los muchos escondrijos de aquella odiosa y malsana secta Carmesí, que se reúne para conjurar lo que no debe ser pronunciado.

Zona industrial: esta es la tapadera perfecta para los altares y las bibliotecas ocultas de aquellos que buscan en las sombras el camino al poder.

Calle Oscura: Este pequeño fragmento hace referencia a un fenómeno sobrenatural en el cual el personaje se encuentra en una calle oscura y sin iluminación, con la única diferencia que al final de la cuadra se puede ver una fuerte luz que proviene del otro lado de la calle, dicha luz sobrenatural es una manifestación de la cual es mejor alejarse.

MECANICAS

Objetivo del juego:

Recorrer las calles, túneles y alcantarillas del centro de Bogotá descubriendo los misterios y horrores que ocultan los espectros de los mitos y leyendas. La protagonista tendrá que descubrir la forma de salir del laberinto al que será arrastrada por un viejo amigo, mientras trata de reconstruir viejos sucesos de su infancia.

Tipo de juego:

“Memorias Rojas” es un juego de horror y supervivencia (horror survival) para PC, que presenta características de un juego de plataforma en su estilo, pero que a su vez rompe la aparente linealidad con sencillos recursos en su navega-

ción. Este juego requiere que el jugador busque ciertos objetos para poder completar cada nivel y resolver pistas en paralelo con la historia. Los movimientos del jugador se encasillan en los ejes X y Y, dando una sensación de tridimensionalidad a su navegación, siendo complementada por otras acciones como saltar, correr, subir escaleras las cuales se ejecutan a través de las teclas SHIFT, Barra Espaciadora, CTRL y E que entran a jugar con la historia y los escenarios, sea recoger objetos, abrir puertas o accionar algún mecanismo.

TECLA W: Movimiento en el eje Y

TECLA S: Movimiento en el eje Y

TECLA A: Movimiento en el eje X con dirección izquierda

TECLA D: Movimiento en el eje X con dirección derecha

TECLA BARRA ESPACIADORA: Se utiliza para saltar

TECLA SHIFT: Se utiliza para reducir la velocidad de trotar a caminar

TECLA CTRL: Se utiliza para correr junto a la dirección dada por las teclas

W, A, S, D

TECLA E: Se utiliza para recoger objetos o activar mecanismos

Retícula:

El juego consta de un acceso al menú principal en el borde superior izquierdo, y dos barras en el derecho. Una de ellas corresponde a la barra de salud del personaje, la cual disminuye por medio de caídas y golpes, la segunda es la barra de sanidad la cual debe mantenerse en la mitad y se ve afectada dependiendo de la exposición del personaje a un estímulo que lo perturbe, sea espectro, sonidos o fenómenos extraños en el escenario, la única manera de equilibrar dicha barra es por medio de escondrijos o permanecer durante un tiempo sin ser asustado o perseguido.

Menú:

El juego consta de un menú con los siguientes items: Guardar, opciones, mapa y salir del juego, que le permiten al jugador tener el control de su partida, a salvar un avance o para examinar el mapa del nivel en el que se encuentra.

MAPA

Mapa: esta herramienta tiene dos modalidades

Mapa detalle:

Permite observar cada corredor, habitación, aparte que a medida que se van encontrando ciertos objetos o eventos de interacción, el mapa se va actualizando revelando su ubicación para futuras referencias.

Mapa general:

Se va actualizando cada nivel, y está representado por lugares o locaciones en el croquis de la ciudad de Bogotá.

OBJETOS DESBLOQUEABLES

Fichas de concept art: Estas piezas se pueden encontrar en el juego a través de notas escondidas en ciertos puntos del mapa, en cada nivel, al encontrarlos se desbloquea una galería la cual iremos llenando poco a poco con algunos de los artes usados durante el desarrollo del juego.























15. CONCLUSIONES

La experiencia en el desarrollo de este proyecto ha sido bastante positiva porque lejos de ser un constante replanteamiento de algunos factores del producto gráfico entre otros, ha permitido una evolución y perfilamiento del mismo, ya que diversos aspectos han sido mejorados de la idea original, pero sin dejar de lado el piso conceptual de lo que realmente se quiere lograr.

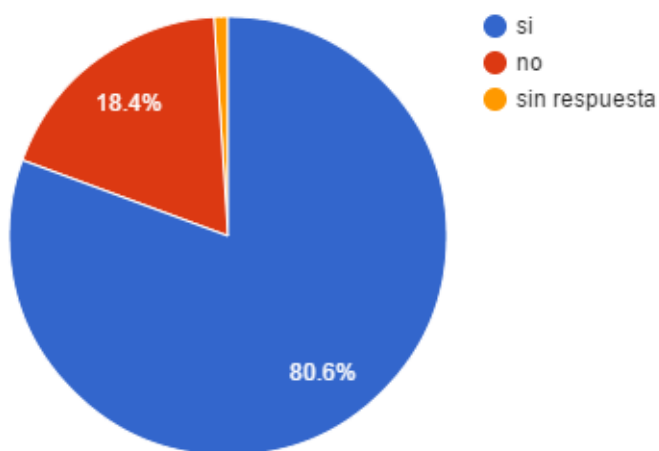
Al comienzo surgieron todo tipo de ideas frente al desarrollo del videojuego, unas más acertadas que otras, dejando ver el entusiasmo del equipo original del proyecto, al que desafortunadamente algunas situaciones externas obligaron a que algunos de los integrantes se retiraran del equipo de trabajo, lo que obligó a replantear algunos aspectos técnicos del producto final, pero que en últimas fue el punto de inicio de una búsqueda para mejorar otros aspectos aún más relevantes para el proyecto.

Gráficamente siempre se contó con grandes talentos en el equipo en materia de ilustración, concept art entre otros, acompañado del entusiasmo y vasto conocimiento y experiencia del grupo en general sobre la temática de los videojuegos, ya que cada uno aportaba desde su experiencia, ideas, referentes entre otros que ayudaron a justificar el porqué de querer hacer dicho proyecto.

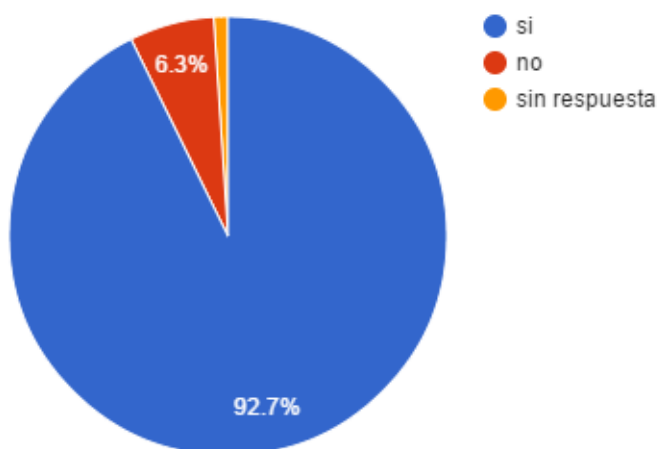
Ya partiendo desde esta nueva y última etapa de desarrollo del proyecto, se le dio prioridad a lo que realmente hace un buen juego, que es el aspecto narrativo, y en últimas conceptual generando un bloque de diseño integrado, sólido y que va acorde a los planteamientos trabajados durante el proceso de investigación, ese bloque se tradujo en el desarrollo del “book”, el cual es más que un documento, es el soporte conceptual y en parte técnico del juego, garantizando un mayor entendimiento de cómo va a ser y cómo va a funcionar, tomando todo lo referenciado y trabajado del proceso de investigación como por ejemplo el público objetivo, las tendencias en videojuegos y varios referentes que sirvieron de guía fundamental para la elaboración del book. Para finalizar, el producto como tal es la puerta de entrada a lo que se espera sea un proyecto de carácter interactivo que permita la constante actualización y mejoramiento de acuerdo a las posibilidades en materia de mercado y público objetivo que van surgiendo, sin dejar de lado su objetivo como solución a una problemática, en pocas palabras el “book” es la llave y la puerta a un amplio espectro de posibilidades a futuro.

es una propuesta narrativa, visual y jugabilística que promueve y provee una experiencia jugable distinta, gracias a la notable abundancia de material narrativo de la tradición cultural urbana, siendo más específicos, de la ciudad de Bogotá y leyendas que rodean el folclor Colombiano. Por la temática, la ambientación y el posible uso de imágenes que pueden ser impactantes, el juego debe ser jugador por personas mayores de 13 años, lo que corresponde a la categoría de Teen para el ESRB.

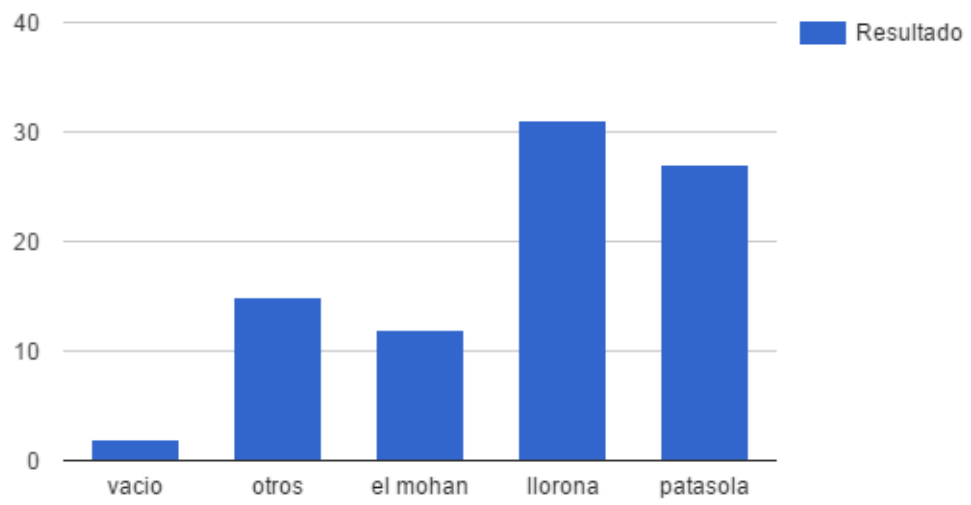
¿Le agradan las historias de terror?



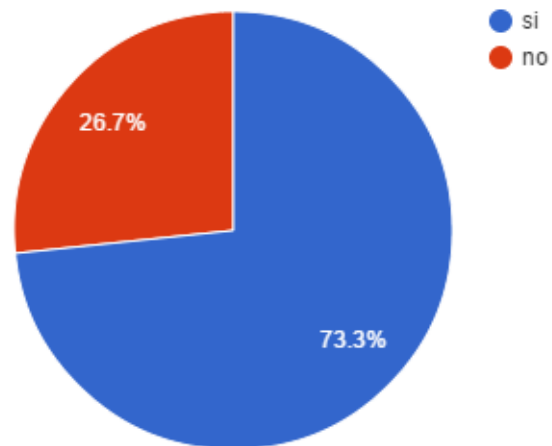
¿Conoce alguna leyenda del folclore Colombiana?



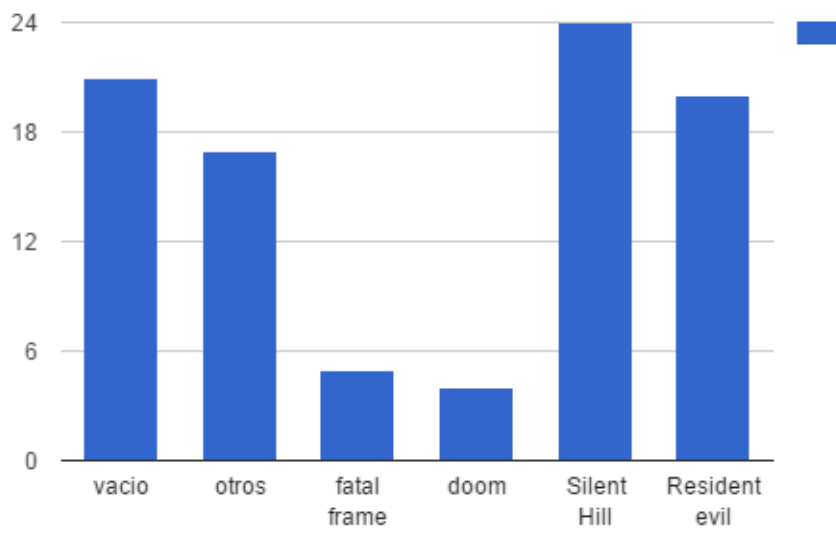
¿Que personaje recuerda?



¿A jugado algun juego de terror?



¿Cual es su videojuego de terror favorito?



CUADRO EN EXCEL ANEXO EN LA CARPETA DEL DOCUMENTO

16. Bibliografía

Castells, M. (1999). COMUNICACION Y PODER.

Centro Virtual Cervantes. (s.f.). Centro Virtual Cervantes. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/foros/leer_asunto1.asp?vCodigo=46284

Cocimano, G. (2006). La tradición oral latinoamericana. Revista Iberoamericana de filosofía, política y humanidades., 23-36.

Mendez, J. (2013). Hacia el infinito. 136. Obtenido de <https://books.google.com.co/books?id=vq-OAgAAQBAJ&pg=PA136&lpg=PA136&dq=La+sociedad+de+la+informaci%C3%B3n+es+vista+como+la+sucesora+de+la+sociedad+industrial.+Relativamente+similares+ser%C3%ADan+los+conceptos+de+sociedad+post-industrial&source=bl&ots=04F>

Montoya, V. (2003). La tradición oral latinoamericana.

Sheffield, B. (2013). game career guide. Obtenido de http://www.gamecareerguide.com/features/1162/the_state_of_game_development_.php

steam powered. (s.f.). steam powered. Obtenido de <http://forums.steampowered.com/forums/showthread.php?t=1921799>

Welles, O. (1938). adaptacion La Guerra De Los Mundos.

A stylized, high-contrast illustration in black, white, and red. The scene is set on a rooftop or balcony. On the left, a large red flag with a black circular emblem featuring a stylized face or mask is draped over the edge. In the center, a silhouette of a person with long, flowing hair stands with their back to the viewer, looking out over a cityscape. The ground is a bright white circle, and the person's shadow is cast onto it. The sky is a solid red color, with a large, glowing white circle at the top center, resembling a full moon or a bright sun. The overall style is graphic and evocative.

BOOK
MEMORIAS ROJAS

NELSON YAZO
DIEGO LEÓN



TABLA DE CONTENIDOS



1. Historia
2. Personajes
3. Objetos
4. Escenarios
5. Escenarios extra
6. Mecánicas



¿Conoces la ciudad dónde vives? ¿Sabes la historia de sus calles? ¿Recuerdas que antes de existir una ciudad el campo dominaba el territorio? ¿Has escuchado de los espectros de los que hablaban las abuelas? Esos mitos y leyendas que parecían ficción lejana. Pues ten cuidado, toda historia tiene un origen que se multiplica como un eco y poco a poco se hace real.

Es por esto que cuando las agitadas vidas de los habitantes de una ciudad como Bogotá se ven interrumpidas por misteriosos sucesos que van más allá de la comprensión humana, cuando los mitos dejan de ser algo irreal para materializarse en las calles decoradas de antigüedad y rascacielos, es el momento de dejar de negar que más allá de lo que podemos percibir existen fuerzas que se arrastran en la oscuridad y nos persiguen hasta los más recónditos espacios de nuestra alma.

Nuestros miedos son su fortaleza, nuestros sueños su universo de poder, cada día, tras cada esquina hay alguien o algo que nos puede empujar en un terrible espiral de locura y horror. Esto será lo que tendrá que vivir Diana, una joven universitaria que tras responder la llamada de un viejo amigo será alcanzada por un pasado misterioso, donde sus peores pesadillas irán tomando forma.

Una escalofriante historia donde criaturas misteriosas serán las protagonistas, haciendo que Diana se enfrente a algo nunca antes visto durante "la luna roja". Los seres de las sombras, las ansias de poder y el instinto de supervivencia de Diana se pondrán a prueba.



PERSONAJES PRINCIPALES



Diana: Es una joven bogotana con un pasado solitario y lleno de preguntas por resolver. Hija de unos padres trabajadores pero ausentes, ha encontrado en los libros y en sus pocos amigos la única escapatoria para salir de la cotidianidad. Ni en sus peores sueños llegó a imaginar que se vería atrapada con criaturas de esos mitos y leyendas que leía al ser una niña. Su misión será mantenerse con vida, descubriendo los secretos y misterios de la ciudad fría y misteriosa que la vio crecer.



Fernando: Fue uno de los pocos amigos de la infancia de Diana con el que compartió el gusto por la lectura de mitos y leyendas de Colombia. Siempre amable y animado cuando niño, ahora regresa como un joven misterioso y callado de miradas nerviosas movimientos alterados. Será fundamental para resolver las preguntas pendientes en la vida de Diana.



Llorona: La representación del dolor, el odio y la melancolía. Su presencia congela la sangre y hace tambalear la cordura. Fue una mujer traicionada por el amor y sumergida en la perdición por decisiones desesperadas. Sus garras y chillidos debilitan y acechan en la oscuridad.



Juan Machete: Si bien nadie conoce su origen, sus actos atroces y rastros de muerte lo hacen un ser uno de los espectro más temidos. Su personalidad extremadamente violenta será uno de los mayores retos que tendrán que afrontar Diana para sobrevivir.



El Patetarro: Para este ser desdichado todo empieza y termina con la codicia y la arrogancia. En vida causo terror y muerte arranca el alma de los desprevenidos transeúntes, mientras se arrastra en la inmundicia para encontrar la pierna que perdió hace mucho tiempo.

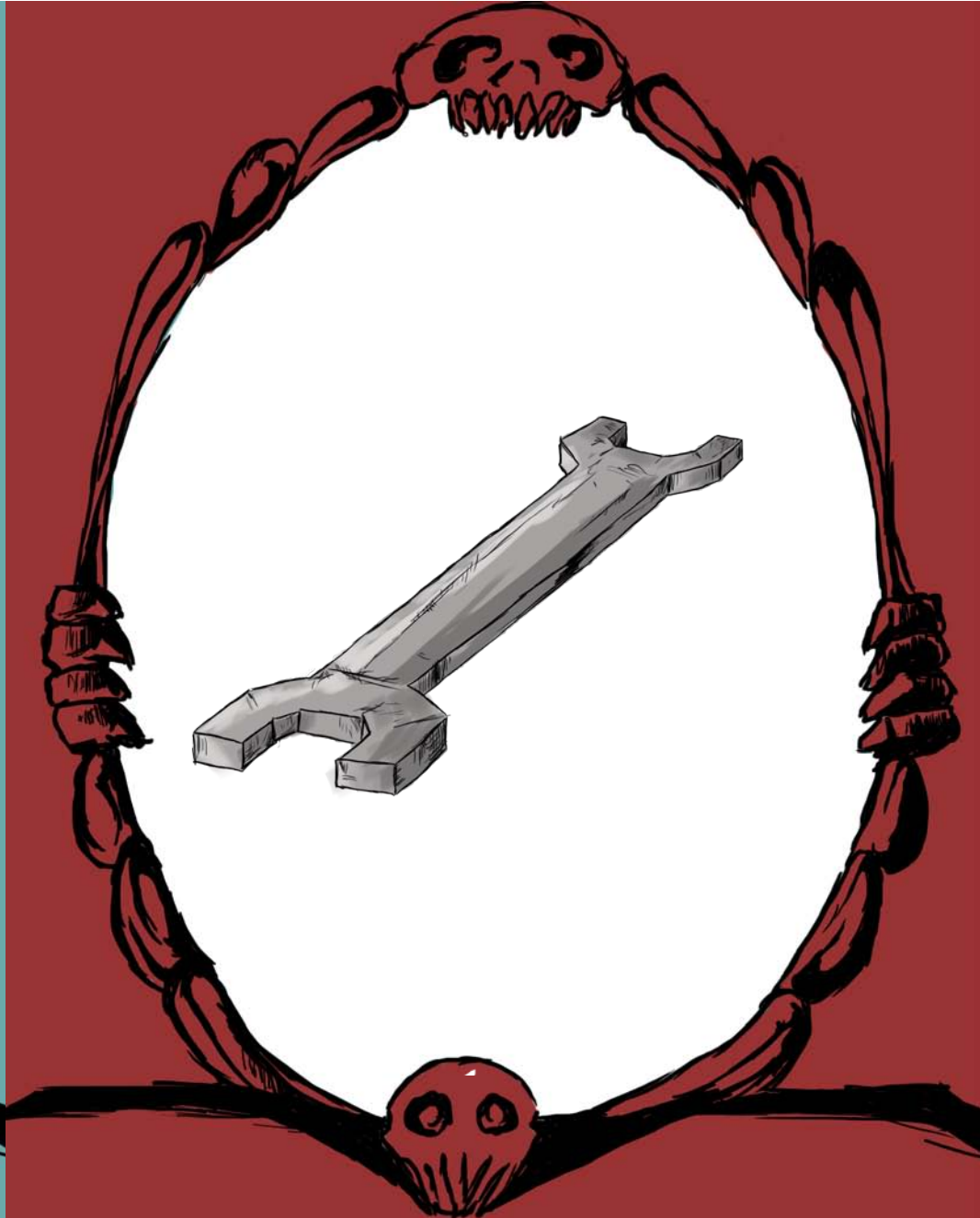


Miembros de Secta (templo de la luna carmesí): este es un grupo de individuos que buscan alcanzar el poder y posicionarse en la sociedad a través de ritos y conjuros prohibidos para capturar las almas de seres malditos y obtener el poder necesario para adivinar, invocar, controlar el mundo a su antojo.

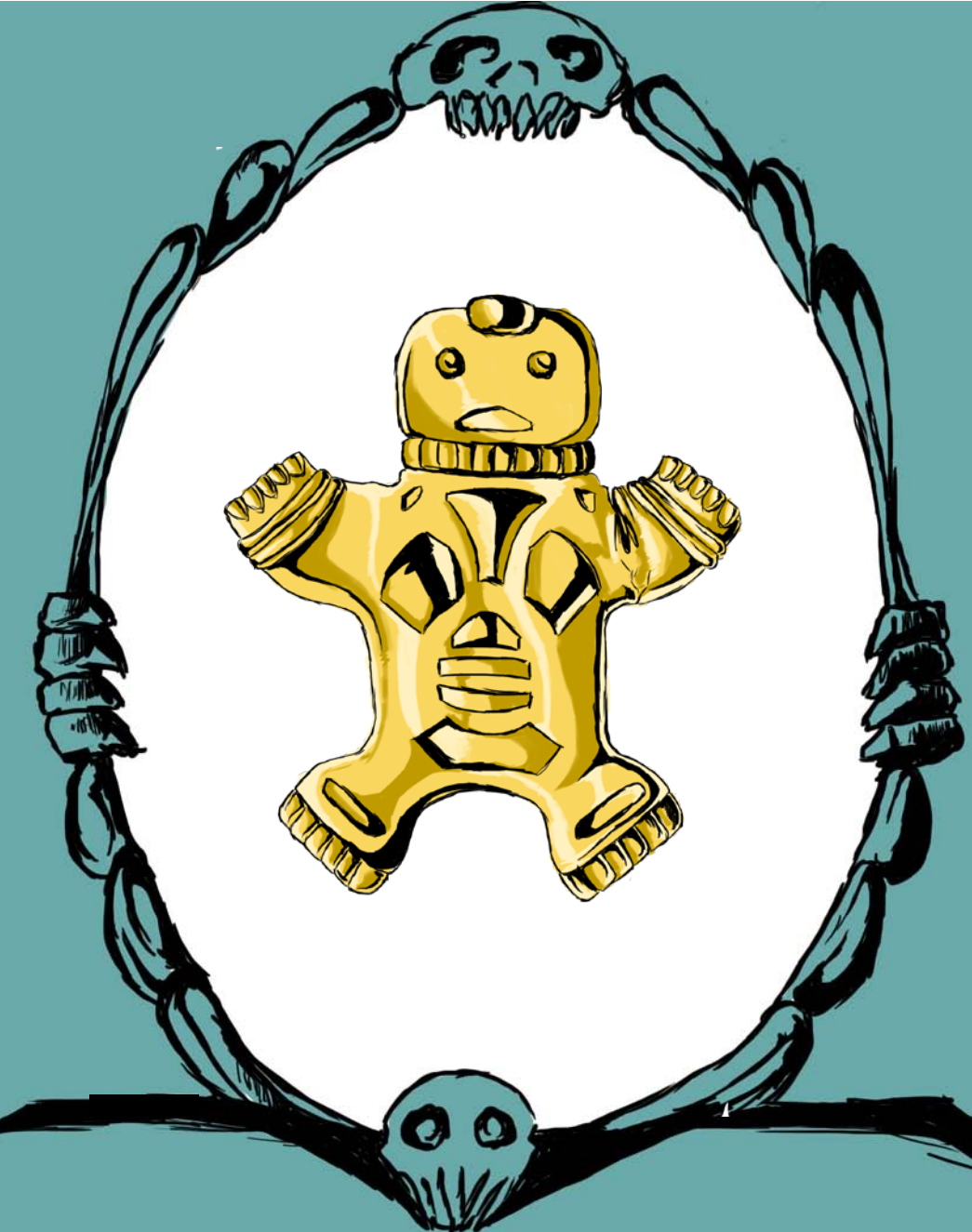
OBJETOS



Palanca: Este elemento es vital para forzar puertas pesadas o que están cerradas del otro lado, aparece en el primer nivel, en cuanto a su aspecto está un poco oxidada y puede ser usada en ocasiones como arma para defenderse.



Llave de Válvula: Estas son herramientas o partes que se necesitan para activar mecanismos, son relevantes en el nivel de las alcantarillas y al final del juego en la zona industrial, son de color rojo o de un azul metálico, no tienen algún significado en la historia.



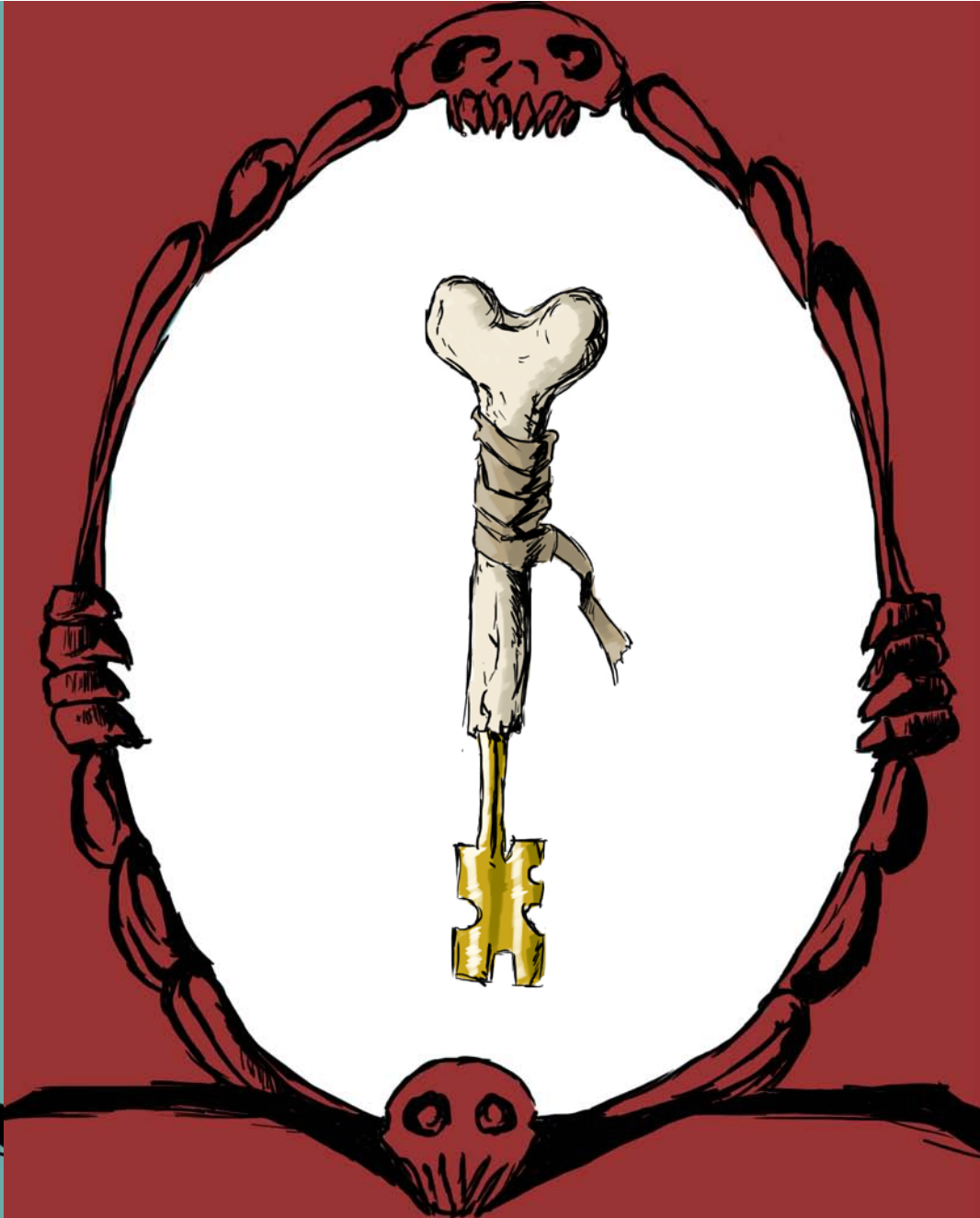
Tunjo: Este objeto es el punto de trama del argumento, es un gadget hecho de oro, en vida real tiene un tamaño aproximado de 15 cm, su figura no es del todo antropomorfa, y su principal función es advertir al jugador de la presencia de enemigos para poder capturarlos, como función secundaria también permite resaltar elementos de interés como notas o recortes de periódicos viejos.



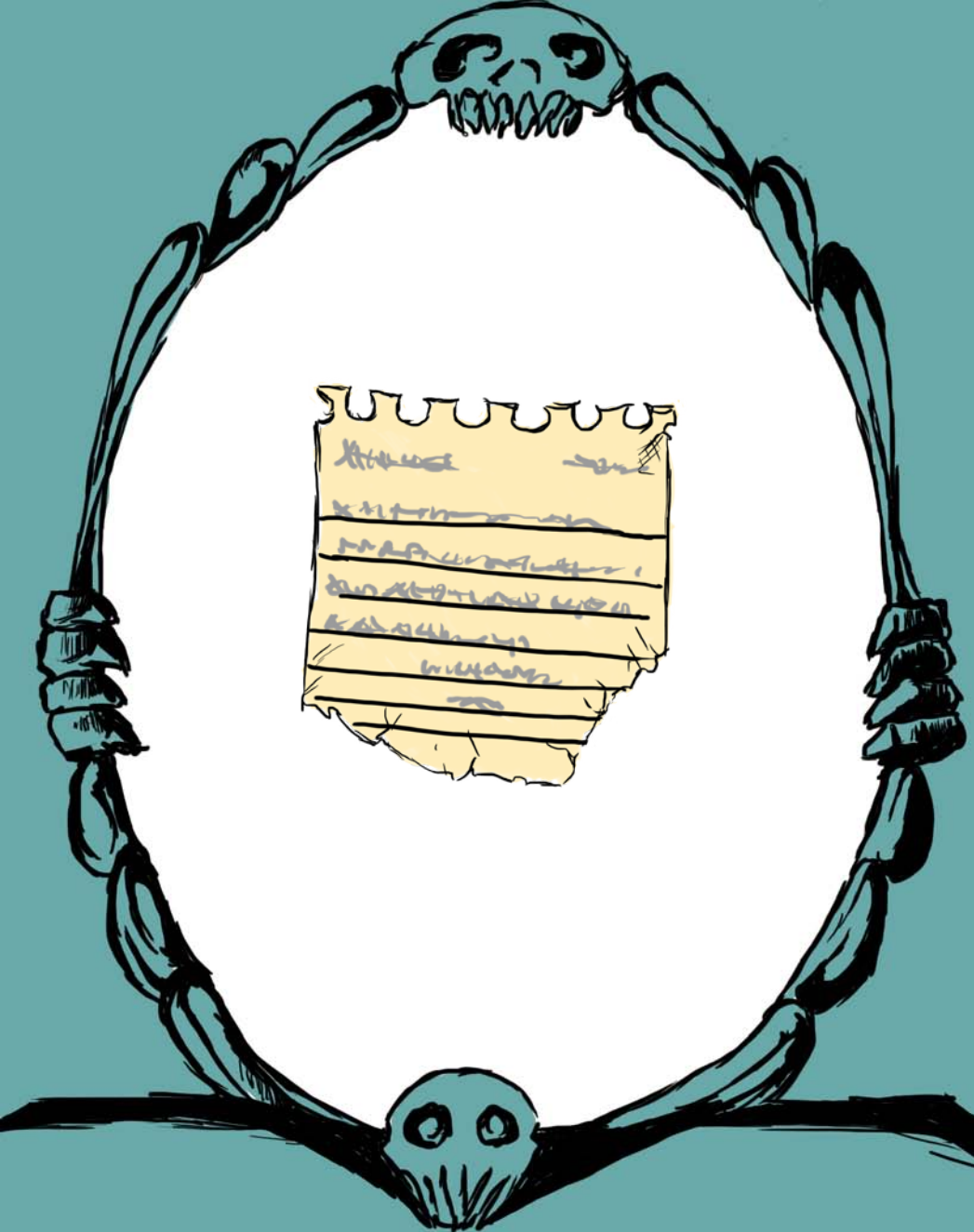
Artículo del periódico: Este objeto se puede encontrar en diversas partes del juego y trae artículos sobre los posibles orígenes de los antagonistas, así como también pistas del juego que contribuyen a fortalecer la historia.



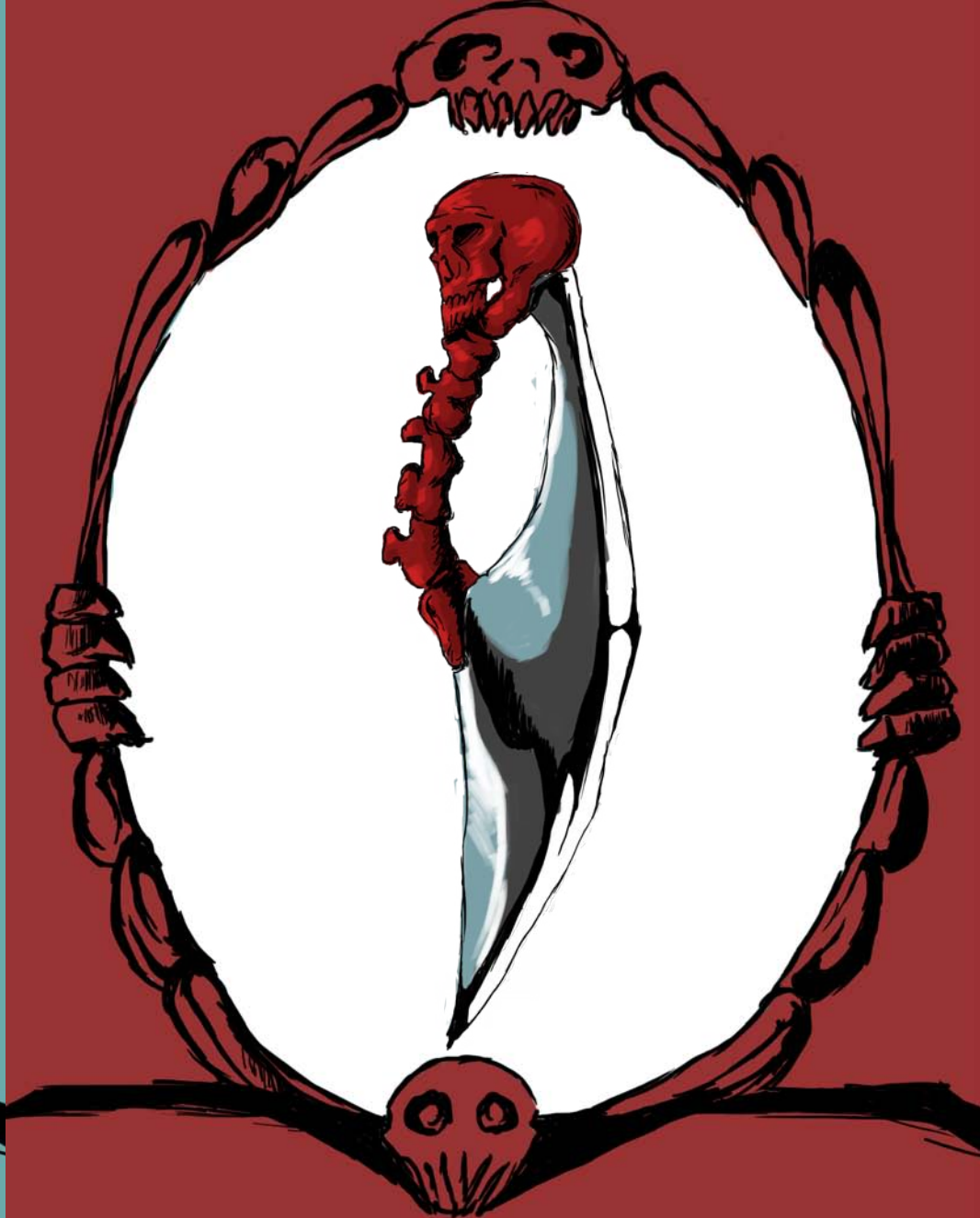
Botiquin: Caja de curación básica para curara al personaje ya sea por saltar desde puntos muy altos o recibir daño de sus enemigos, muy difíciles de encontrar a la vez que son muy escasos.



Llave de laboratorio: Unas vieja llave que le permite abrir la habitación principal del sótano del teatro.



Nota en papel: Este objeto es de aspecto similar a la nota de periódico, esta puede variar en que cambia de formato, ya no es una nota periodística como tal sino una anotación de algún anónimo, a veces se pueden encontrar fragmentos como también cartas completas, que también guardan algún tipo de relación directa o indirecta con los personajes.



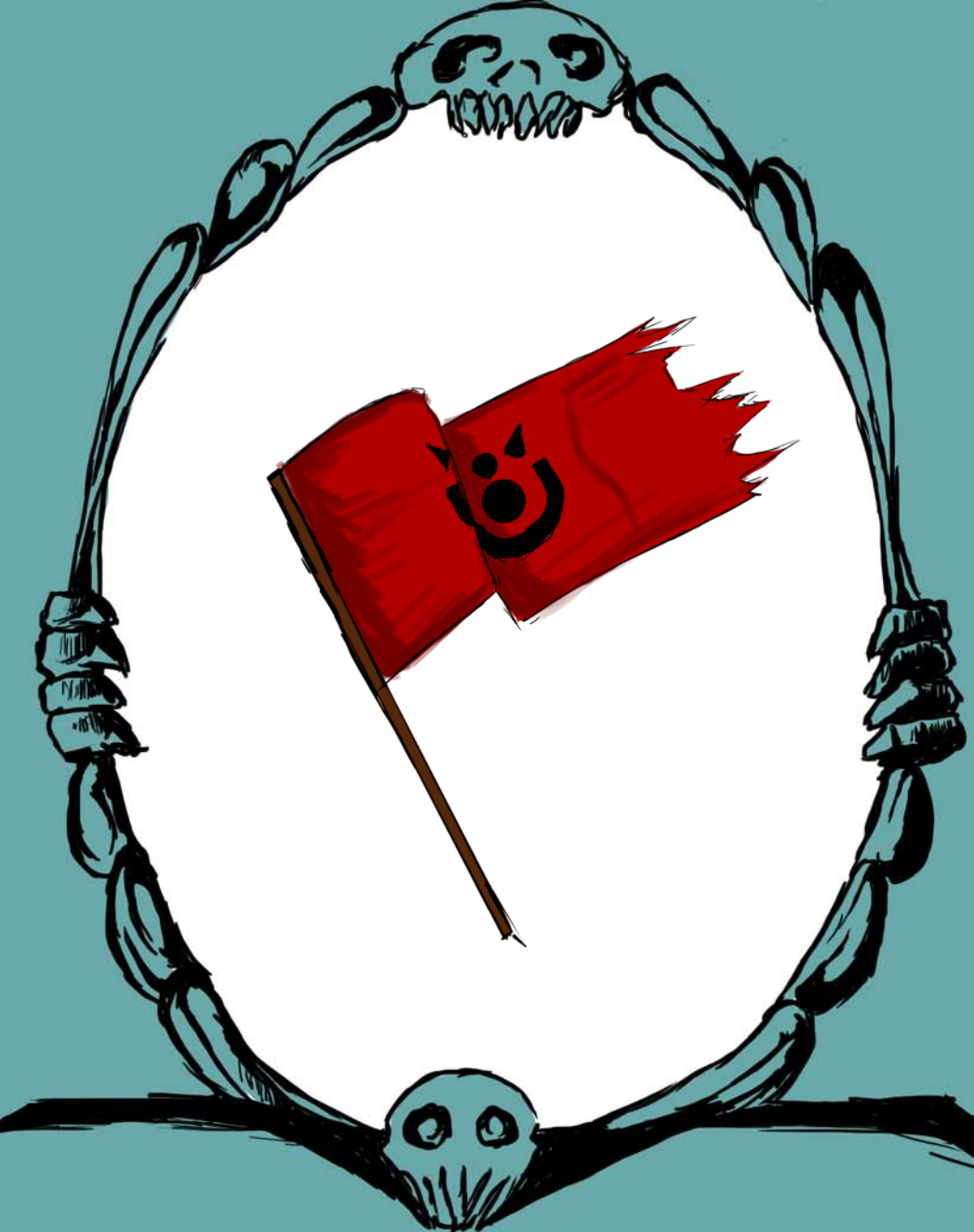
Cuchillo de secta: Este objeto es muy característico de los miembros de la secta, sobretodo en el final, ya que no es un cuchillo cualquiera, es un artefacto de carácter ritual, el cual puede contener marcas o símbolos pertenecientes a cultos prohibidos; este puede ser utilizado al final para enfrentarse defenderse de los miembros de la secta.



Machete “Juan Machete”: Este objeto es muy relevante para el personaje que lo porta, no solo por ser su herramienta para generar daño, sino porque simboliza la brutalidad y la crueldad en su estado más puro, el machete original se encontraba en una bodega de la fiscalía durante la época en la que atraparon al asesino que usaba dicha arma, sin embargo al poco tiempo de morir esta desapareció sin dejar rastro alguno.



Pierna del patetarro: Este objeto se encuentra en las alcantarillas del nivel 3, en el juego se puede utilizar para distraer al espectro del patetarro, ganar tiempo para poder atraparlo y pasar al siguiente nivel.



Bandera: Este objeto contiene el símbolo de la secta, es muy común encontrarlo en los lugares escogidos para sus rituales, este a su vez delimita las zonas donde la secta tiene poder.



ESCENARIOS

HABITACIÓN DIANA



Resguardo de Diana, donde guarda y atesora muchos objetos de la infancia, entre ellos una misteriosa figura dorada, único recuerdo de Fernando.

CALLES



Tradicionalas calles grises del centro de Bogotá, repletas de transeúntes, almacenes, tiendas, cafeterías y lugares históricos.

TÚNELES



Una sección muy antigua y desconocida de la ciudad, llena de laberintos, escondites y habitaciones que no han sido habitadas en muchos años.

ALCANTARILLAS



Una zona oscura, fétida y habitada por entes que no están dispuestos a compartir sus tenebrosos dominios.

LOBBY DEL TEATRO



Un lugar derruido y en decadencia, preferido por los criminales para arrastrar a sus víctimas. En otros tiempos fue la antesala a una edificación magnífica.

CUARTO DE TORTURA



Probablemente el más oscuro secreto en aquel desdichado y abandonado teatro, el último lugar de descanso de cientos de víctimas de Juan Machete.

ESCENARIOS EXTRA

Centro de control de alcantarillas: Este lugar es la clave para todo aquel desdichado que cometa el error de entrar a las alcantarillas, hacer uso de él no es tarea fácil, pero es la única salvación de aquél infierno fétido.

Bodega Oscura: lo que alguna vez sirvió para alojar maquinaria, ropa o alimentos, ahora es uno de los muchos escondrijos de aquella odiosa y malsana secta Carmesí, que se reúne para conjurar lo que no debe ser pronunciado.

Patio: El antiguo resguardo de una edificación que vivió la gloria en años pasados, ahora no es más que un desolado paraje oscuro rodeado de fachadas viejas y descuidadas.

Zona industrial: esta es la tapadera perfecta para los altares y las bibliotecas ocultas de aquellos que buscan en las sombras el camino al poder.

Calles abandonadas: Este espacio de ciudad que aparenta estar abandonado, no se perciben sonidos a la distancia, las casas parecen deshabitadas, así mismo también se siente un aura fría en las calles, que apenas logran estar iluminadas por los postes de luz.

Calle Oscura: Este pequeño fragmento hace referencia a un fenómeno sobrenatural en el cual el personaje se encuentra en una calle oscura y sin iluminación, con la única diferencia que al final de la cuadra se puede ver una fuerte luz que proviene del otro lado de la calle, dicha luz sobrenatural es una manifestación de la cual es mejor alejarse.

**Objetivo del juego:**

Recorrer las calles, túneles y alcantarillas del centro de Bogotá descubriendo los misterios y horrores que ocultan los espectros de los mitos y leyendas. La protagonista tendrá que descubrir la forma de salir del laberinto al que será arrastrada por un viejo amigo, mientras trata de reconstruir viejos sucesos de su infancia.

Tipo de juego:

“Memorias Rojas” es un juego de horror y supervivencia (horror survival) para PC, que presenta características de un juego de plataforma en su estilo, pero que a su vez rompe la aparente linealidad con sencillos recursos en su navegación. Este juego requiere que el jugador busque ciertos objetos para poder completar cada nivel y resolver pistas en paralelo con la historia.

Los movimientos del jugador se encasillan en los ejes X y Y, dando una sensación de tridimensionalidad a su navegación, siendo complementada por otras acciones como saltar, correr, subir escaleras las cuales se ejecutan a través de las teclas SHIFT, Barra Espaciadora, CTRL y E que entran a jugar con la historia y los escenarios, sea recoger objetos, abrir puertas o accionar algún mecanismo.



TECLA W: Movimiento en el eje Y

TECLA S: Movimiento en el eje Y

TECLA A: Movimiento en el eje X con dirección izquierda

TECLA D: Movimiento en el eje X con dirección derecha

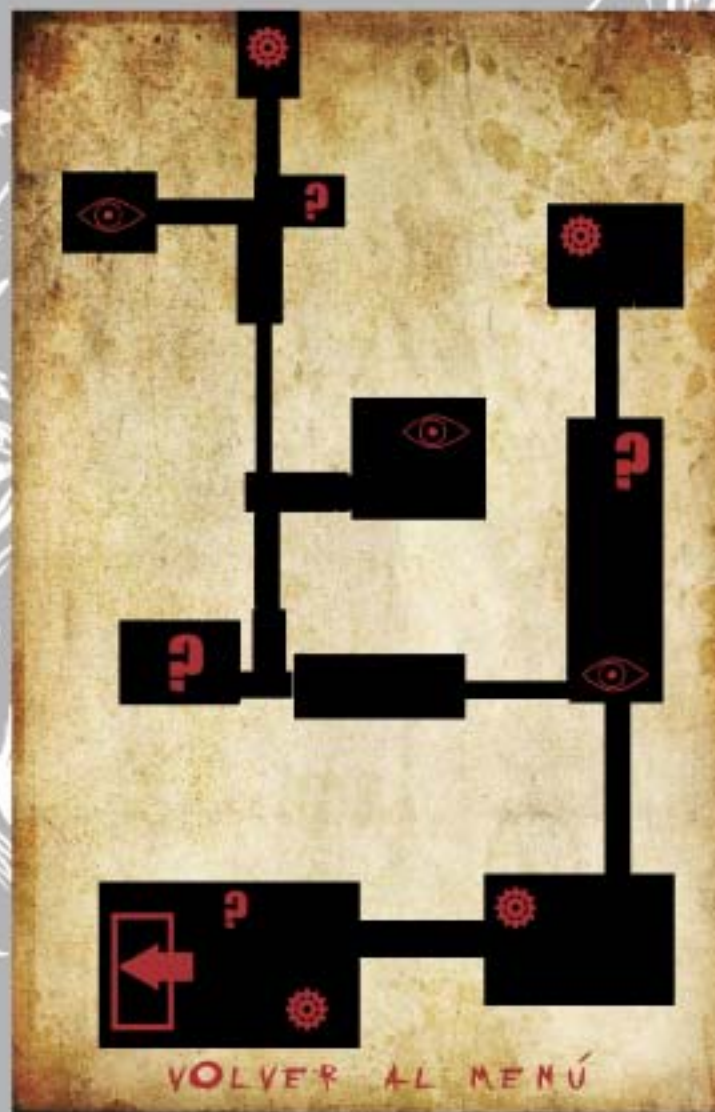
TECLA BARRA ESPACIADORA: Se utiliza para saltar

TECLA SHIFT: Se utiliza para reducir la velocidad de trotar a caminar

TECLA CTRL: Se utiliza para correr junto a la dirección dada por las teclas W, A, S, D

TECLA E: Se utiliza para recoger objetos o activar mecanismos

MAPA ESPECÍFICO



Objeto desconocido
(una nota, una herramienta)



Punto de interacción
(mecanismos, compuertas)

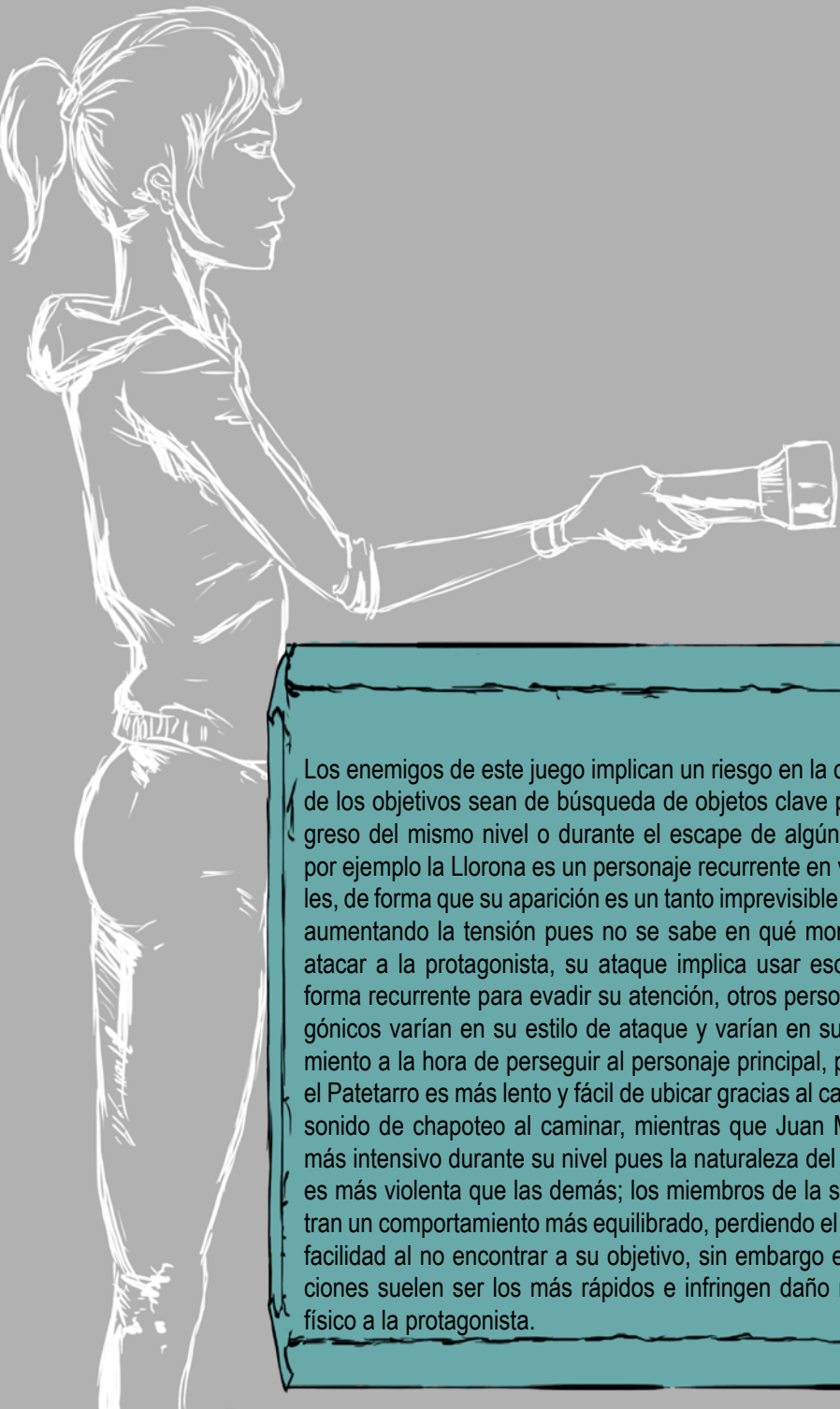


Escondite



Salida del nivel
(solo aparece despues del punto
de guardado)

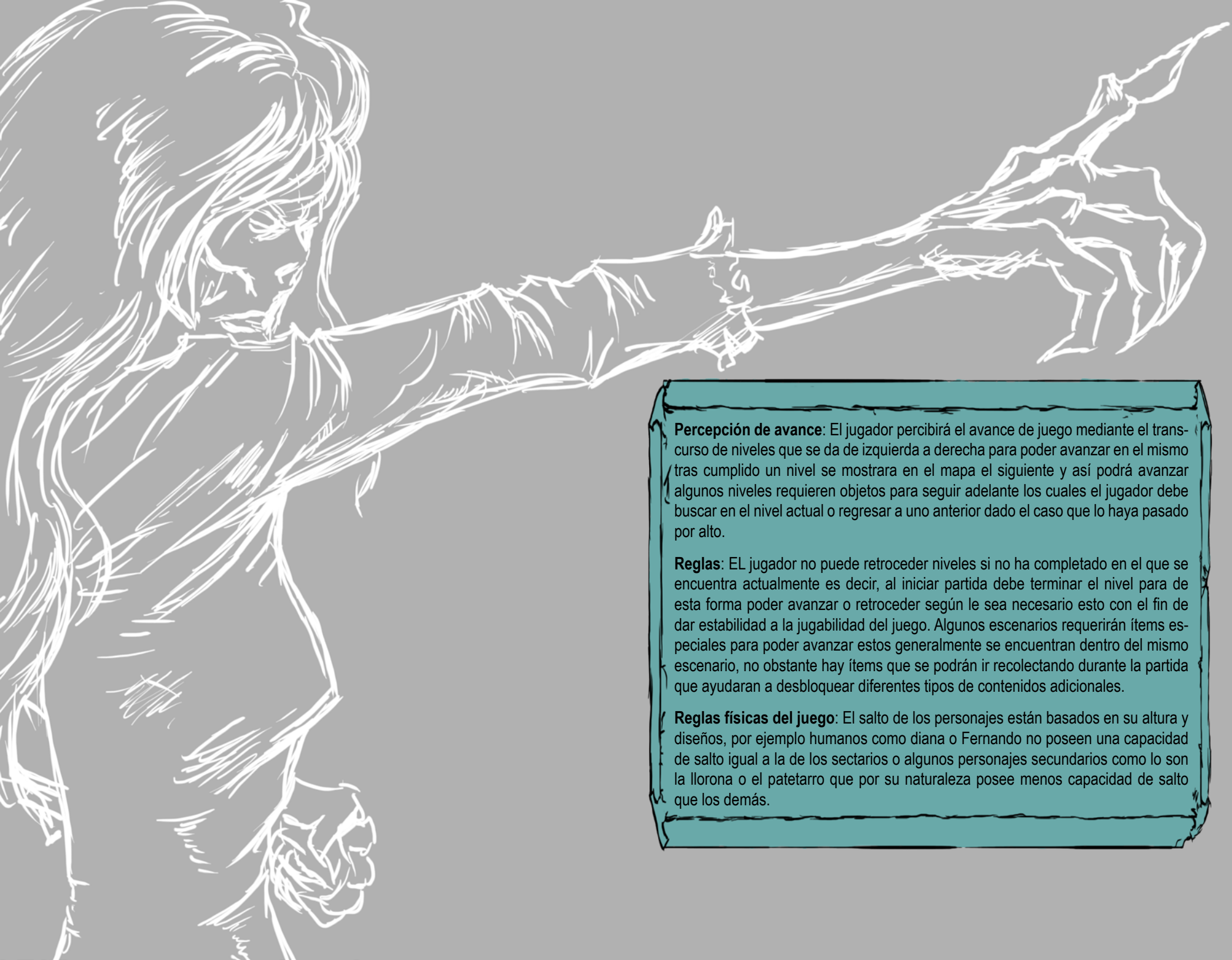
CONFLICTOS



Los enemigos de este juego implican un riesgo en la culminación de los objetivos sean de búsqueda de objetos clave para el progreso del mismo nivel o durante el escape de algún escenario, por ejemplo la Llorona es un personaje recurrente en varios niveles, de forma que su aparición es un tanto imprevisible y aleatoria, aumentando la tensión pues no se sabe en qué momento va a atacar a la protagonista, su ataque implica usar escondites de forma recurrente para evadir su atención, otros personajes antagónicos varían en su estilo de ataque y varían en su comportamiento a la hora de perseguir al personaje principal, por ejemplo el Patetarro es más lento y fácil de ubicar gracias al característico sonido de chapoteo al caminar, mientras que Juan Machete es más intensivo durante su nivel pues la naturaleza del personajes es más violenta que las demás; los miembros de la secta muestran un comportamiento más equilibrado, perdiendo el interés con facilidad al no encontrar a su objetivo, sin embargo en persecuciones suelen ser los más rápidos e infringen daño meramente físico a la protagonista.

Por otro lado en la historia al ser entidades sobrenaturales, están principalmente motivadas por los últimos sentimientos que tuvieron antes de morir, por lo tanto se justifica que busquen lastimar a cualquiera que se cruce por su camino, sin embargo los sectarios son un poco más objetivos debido a que sus propósitos son más claros, después de todo estos enemigos en particular son los únicos humanos y buscan beneficiarse de forma material a través de sus prácticas y rituales nigrománticos.





Percepción de avance: El jugador percibirá el avance de juego mediante el transcurso de niveles que se da de izquierda a derecha para poder avanzar en el mismo tras cumplido un nivel se mostrara en el mapa el siguiente y así podrá avanzar algunos niveles requieren objetos para seguir adelante los cuales el jugador debe buscar en el nivel actual o regresar a uno anterior dado el caso que lo haya pasado por alto.

Reglas: EL jugador no puede retroceder niveles si no ha completado en el que se encuentra actualmente es decir, al iniciar partida debe terminar el nivel para de esta forma poder avanzar o retroceder según le sea necesario esto con el fin de dar estabilidad a la jugabilidad del juego. Algunos escenarios requerirán ítems especiales para poder avanzar estos generalmente se encuentran dentro del mismo escenario, no obstante hay ítems que se podrán ir recolectando durante la partida que ayudaran a desbloquear diferentes tipos de contenidos adicionales.

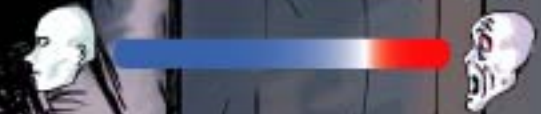
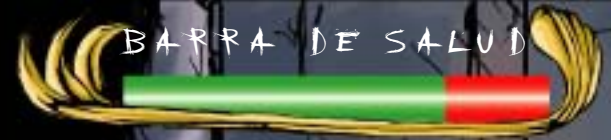
Reglas físicas del juego: El salto de los personajes están basados en su altura y diseños, por ejemplo humanos como diana o Fernando no poseen una capacidad de salto igual a la de los sectarios o algunos personajes secundarios como lo son la llorona o el patetarro que por su naturaleza posee menos capacidad de salto que los demás.



ACCESO AL MENU

Retícula: El juego consta de un acceso al menú principal en el borde superior izquierdo, y dos barras en el derecho.

Una de ellas corresponde a la barra de salud del personaje, la cual disminuye por medio de caídas y golpes, la segunda es la barra de sanidad la cual debe mantenerse en la mitad y se ve afectada dependiendo de la exposición del personaje a un estímulo que lo perturbe, sea espectro, sonidos o fenómenos extraños en el escenario, la única manera de equilibrar dicha barra es por medio de escondrijos o permanecer durante un tiempo sin ser asustado o perseguido.



PUNTERO



OBJETO



MAPA

MENU

GUARDAR

OPCIONES

SALIR DEL JUEGO

Menú: el juego consta de un menú con los siguientes items: Guardar, opciones, mapa y salir del juego, que le permiten al jugador tener el control de su partida, a salvar un avance o para examinar el mapa del nivel en el que se encuentra.

MAPA

Mapa: esta herramienta tiene dos modalidades

Mapa general: se va actualizando cada nivel, y está representado por lugares o locaciones en el croquis de la ciudad de Bogotá.

VOLVER AL MENÚ

Mapa detalle: permite observar cada corredor, habitación, aparte que a medida que se van encontrando ciertos objetos o eventos de interacción, el mapa se va actualizando revelando su ubicación para futuras referencias.

OBJETOS DESBLOQUEABLES

Fichas de concept art: Estas piezas se pueden encontrar en el juego a través de notas escondidas en ciertos puntos del mapa, en cada nivel, al encontrarlos se desbloquea una galería la cual iremos llenando poco a poco con algunos de los artes usados durante el desarrollo del juego.

