
Técnico Superior en Animación 3D, Videojuegos y Entornos Interactivos 2023/2024

Game Design Document de videojuego

“Alice Can’t Escape”



Imagen nº 1, portada, Google.

Creado por

Jara Martínez Martínez

16/06/2024

ÍNDICE

1. Presentación	4
Objetivo del proyecto	4
Datos del proyecto	4
2. ¿Satisface las necesidades del sector?	5
Demanda del mercado	5
Competencia	9
Innovación y referencias	12
Experiencia del usuario	16
3. Ficha técnica	21
4. Género	22
5. Jugadores y modalidad	24
6. Historia	28
7. Look and Feel	49
Personajes	49
Escenarios y ambientación	49
Estética propia	51
Música y sonidos	55
8. Storyboard/Guión	56
Storyboard	56
Guión literario	58
9. Métodos de control de calidad	66
Testeo técnico	67
Pruebas alfa	67
Pruebas betas	68
Implementación y seguimiento	68
10. Interfaz de Usuario	69
HUD	72
11. Objetivos del juego	78
12. Reglas	80
13. Características	83
14. Gameplay	99
Jugador	102
Enemigos	104
Cambios de nivel	105
Retos	105
Mecánicas	106
15. Diseño de Niveles	108
16. Requerimientos técnicos	125

17. Marketing	127
18. Presupuesto y financiación	128
Temporalización	128
Resumen del presupuesto total	134
Financiación	134
Comparación de costes	141
Identificación y gestión de riesgos	144
Ganancias	148
Evaluación y mejora	150
19. Bibliografía	150

1. *Presentación*

OBJETIVO DEL PROYECTO

El objetivo de este proyecto es desarrollar el GDD (Game Design Document) de un videojuego, el cual he creado yo misma.

DATOS DEL PROYECTO

Este se clasificaría dentro de la categoría Runner; un género de videojuegos donde el jugador controla a un personaje que corre automáticamente a través de un entorno en constante movimiento, mientras evita obstáculos y recoge objetos. El objetivo principal es sobrevivir el mayor tiempo posible. Este género se caracteriza por su jugabilidad rápida, controles simples y desafíos que requieren reflejos rápidos y toma de decisiones instantánea. Consiste en un videojuego cuya historia está inspirada por el libro *"Alice in Wonderland"* de Lewis Carroll.

En este videojuego, el jugador verá al personaje en primera persona principalmente y en su mayoría durante el tiempo de juego "verdadero", cuando Alice está escapando corriendo del enemigo por los backrooms. El resto del tiempo el jugador verá a Alice en tercera persona, sobre todo en las cinemáticas de modo que este cuente una historia y el jugador pueda empatizar más con el personaje con esta visión externa.

En mi videojuego, el jugador se encontrará en una especie de backroom¹. El concepto de "backrooms" ha ganado gran popularidad en el diseño de videojuegos debido a su capacidad para generar una atmósfera de misterio, tensión y terror psicológico.

Debido a las características del mismo, pienso que el uso de backrooms en *"Alice Can't Escape"* está estrechamente relacionado con los temas subyacentes de la novela infantil *"Alicia en el País de las Maravillas"* de Lewis Carroll, puesto que la obra original está llena de simbolismo y subtexto que exploran la identidad, la lógica y la percepción de la realidad.

¹ Son un concepto de terror en línea que representa un lugar surrealista y espeluznante compuesto por una serie interminable de habitaciones mal iluminadas, donde las leyes de la física y el tiempo son inconsistentes y los individuos enfrentan encuentros extraños y peligrosos.

En consecuencia, el uso de backrooms en *"Alice Can't Escape"* no solo proporcionará una experiencia de juego única y aterradora, sino que también enriquecerá el subtexto del juego, conectando de manera profunda con los temas de la novela original de Lewis Carroll. Esta integración de diseño de juego y narrativa ofrece una experiencia inmersiva que va más allá del simple entretenimiento, invitando a los jugadores a reflexionar sobre la naturaleza del miedo, la culpa y la exploración de la mente humana.

Con este videojuego, pretendo principalmente transmitir el entorno artístico su temática será muy similar a la original del libro y sus películas adaptadas ², centrándome en la exploración de la identidad, el crecimiento personal y el cuestionamiento de la realidad. Lo que está mal y lo que está bien, a través de sus encuentros y aventuras, Alicia se enfrenta a situaciones absurdas que desafían su comprensión del mundo y la llevan a reflexionar sobre quién es y qué quiere en la vida. Además, la historia también aborda temas como la autoridad, el absurdo de las reglas sociales y la búsqueda del sentido en un mundo caótico.

2. *¿Satisface las necesidades del sector?*

Para determinar si *"Alice Can't Escape"* satisface las necesidades del sector, es importante considerar varios aspectos:

DEMANDA DEL MERCADO

El mercado para el género runner es extenso en dispositivos móviles, donde a muchos jugadores casuales les gusta jugar algo simple y divertido. Sin embargo, planeo hacer de mi juego más en PC una elección popular, especialmente entre los fans del terror o los juegos de persecución. El tema de la historia en un aspecto más amplio de *"Alicia en el país de las maravillas"* es atemporal y tiene una gran base de fans. Puede que estos factores sean suficientes para al menos interesar a las personas.

² *"Alice in Wonderland"* Dirección: Clyde Geronimi Wilfred Jackson Hamilton Luske. *"Alicia en el país de las maravillas"* Dirección: Tim Burton, *"Alicia a través del espejo"* Dirección: James Bobin.

Estadísticas y Estudios Relevantes

Preferencias de los Jugadores en PC

- **Newzoo Global Games Market Report (2022)**³: El informe señala que los jugadores de PC tienden a preferir géneros más inmersivos y complejos, pero hay un nicho creciente para juegos casuales que ofrecen una experiencia rápida y emocionante, como los juegos de persecución y de terror.

Uno de los videojuegos referentes, *Escape the Backrooms*, tuvo estas estadísticas⁴:



imagen n° 2, gráfica de estadísticas de *Escape the Backrooms*, sacada de Steam Charts⁵

“Escape the Backrooms fue puesto a un precio de 7.99 dólares y si revisamos los datos compartidos por el sitio Steam Charts, podemos ver que, en las últimas 48 horas, alcanzó su máximo de jugadores con 13.452 usuarios en simultáneo y al momento de redacción de esta nota habían 10.463 personas jugando.”

3

http://www.daelab.cn/wp-content/uploads/2023/09/2022_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf

⁴ “Juego de terror de Steam aumentó su número de jugadores un 300% gracias a oferta y nuevo contenido disponible” -

<https://es.finance.yahoo.com/noticias/juego-terror-steam-aumentó-número-051500315.html>

⁵ <https://steamcharts.com>

Base de Fans de “Alicia en el país de las maravillas”

- **Google Trends⁶ (últimos 5 años):** El interés en “Alicia en el país de las maravillas” ha mantenido una popularidad estable en búsquedas, con picos en eventos culturales relevantes.
- **Estudio de la Universidad de Cambridge (2020):** Un estudio sobre la literatura clásica indicó que “Alicia en el país de las maravillas” sigue siendo una de las historias más reinterpretadas y populares en diversas formas de entretenimiento, incluyendo videojuegos.

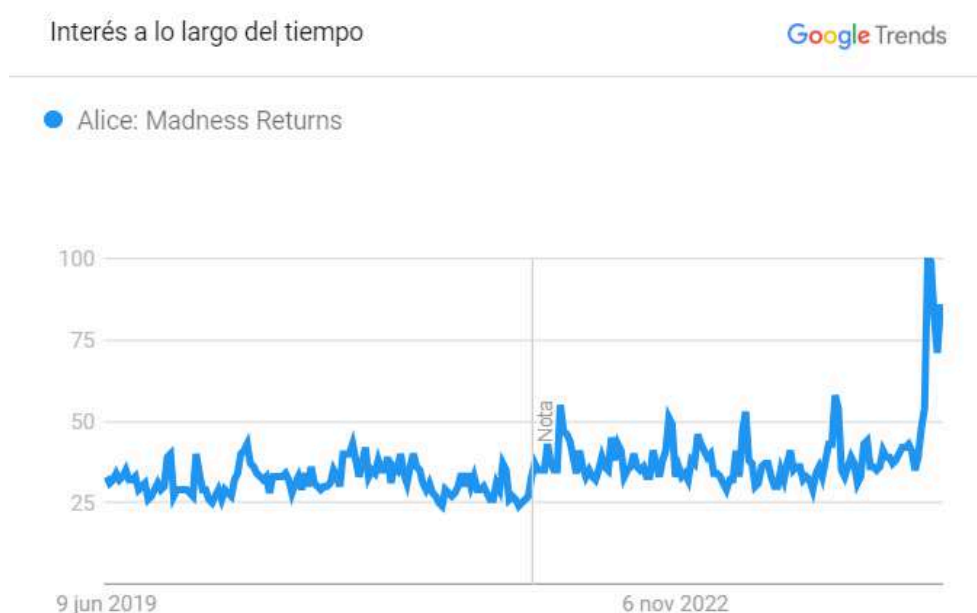


Imagen nº 3, gráfica de estadística de Alice:Madness Returns, sacada de Google Trends

Público Objetivo

En España:

- Según la **Asociación Española de Videojuegos (AEVI)⁷**, en 2023 había alrededor de 17 millones de jugadores activos en España.

⁶ <https://trends.google.com/trends/>

⁷ Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. (s. f.). Asociación Española de Videojuegos. <https://www.aevi.org.es/web/>

-
- Aproximadamente el 10% de los jugadores en España se inclinan por géneros de terror y aventura, lo que equivale a 1.7 millones de jugadores potenciales.

En el mundo:

- Según **Newzoo**⁸, hay aproximadamente 3.24 mil millones de jugadores activos en todo el mundo en 2023.
- El interés global por juegos de terror y aventura es significativo, con un estimado del 15% de jugadores interesados en estos géneros. Esto equivale a aproximadamente 486 millones de jugadores potenciales a nivel mundial.

Perfil Demográfico:

- **Edad:** 18-35 años, con un enfoque en jóvenes adultos que disfrutan de experiencias nostálgicas con un giro moderno.
- **Género:** Predominantemente un público equilibrado entre hombres y mujeres.
- **Ubicación:** Jugadores de regiones con alta penetración de PC gaming, como Norteamérica, Europa y Asia.
- **Intereses y Comportamientos:**
 - Intereses: Fans de la literatura clásica, específicamente de *“Alicia en el país de las maravillas”*, y seguidores de juegos de terror y de persecución.
 - Hábitos de Juego: Preferencia por juegos en PC, con tendencia a jugar durante sesiones más largas y buscar experiencias inmersivas.
- **Comunidad:** Activos en foros y redes sociales relacionados con el gaming y el terror, como Reddit, Discord y Steam Communities.

Ejemplo de Segmentación de Público

España:

- Jugadores de 18 a 35 años: 60% de 1.7 millones = 1.02 millones.
- Distribución por género: 60% hombres (612.000), 40% mujeres (408.000).

Global:

- Jugadores de 18 a 35 años: 60% de 486 millones = 291.6 millones.

⁸ <https://newzoo.com>

-
- Distribución por género: 60% hombres (174.96 millones), 40% mujeres (116.64 millones).

Rentabilidad del Producto

Tasa de Conversión Esperada:

Con una conversión del 1% de jugadores potenciales, podríamos esperar:

- España: 1.02 millones * 1% = 10.200 jugadores.
- Global: 291.6 millones * 1% = 2.916 millones de jugadores.

Precio del Juego:

Si se vende el juego a 40€:

- España: 10,200 jugadores * 40€ = **408.000€**.
- Global: 2.916 millones * 40€ = **116.64 millones €**.

COMPETENCIA

A pesar de que el mercado de juegos runner es un espacio muy competitivo, el hecho de que mi juego combine un tema familiar y querido con mecanismos de juego simples pero adictivos podría atraer la atención sobre "Alice Can't Escape". Cabe señalar que el videojuego al que he tomado como referencia "Alice: Madness Returns"⁹ hizo revivir el interés por la historia de aventuras de Alicia en 2011. Esta obra influyó profundamente en la manera en que el medio aborda las narrativas y el diseño de los videojuegos. El juego presentó una versión oscura y única del clásico "Alicia en el País de las Maravillas", estimulando a otros desarrolladores a seguir su ejemplo e investigar reinterpretaciones creativas de historias conocidas.

El éxito de "Alice: Madness Returns" demuestra que hay un mercado y una audiencia para re interpretaciones oscuras de historias clásicas. Al enfocar mi juego runner en una narrativa de persecución y horror, y al aprovechar la estética y la narrativa que resonaron con los fans de "Alice: Madness Returns", es posible atraer a un público similar y crear una experiencia única y atractiva en el mercado de PC, con el ambiente

⁹"Alice: Madness Returns" es un juego de acción-aventura lanzado en 2011, desarrollado por Spicy Horse y publicado por Electronic Arts. El juego es una secuela de "American McGee's Alice" y reimagina la clásica historia de "Alicia en el país de las maravillas" con un tono mucho más oscuro y perturbador.

nostálgico de jugar algo parecido a lo que ya jugaron más de 13 años atrás para algunos jugadores.

El videojuego recibió críticas mixtas a positivas. Los críticos elogiaron su estética visual única, la atmósfera oscura y la creatividad en el diseño de niveles. Sin embargo, algunos señalaron problemas con la jugabilidad y la repetitividad.

"Alice: Madness Returns" no ha divulgado cifras exactas de ventas o descargas oficiales. Sin embargo, se puede estimar su popularidad basándose en varias fuentes:

El juego ha tenido un rendimiento relativamente bueno en Steam. Según datos de Steam Spy¹⁰, el número de propietarios del juego se estima en más de **500.000 copias**.

"Alice: Madness Returns" se lanzó en Xbox 360 y PlayStation 3, donde también recibió una recepción positiva. Las ventas en consolas no están directamente disponibles, pero pueden sumarse al menos otro medio millón de copias.

Combinando todas las plataformas, se estima que el juego podría haber vendido entre 1 y **2 millones de copias** desde su lanzamiento en 2011.

En cuanto a su número de ventas, aunque no hay cifras exactas disponibles públicamente, el juego logró suficiente éxito comercial para mantener una base de fans dedicada hasta la actualidad. Su longevidad y la demanda de una continuación indican una recepción positiva por parte de los jugadores.

Relación con mi Videojuego

- **Temática y Ambiente:** Al igual que *"Alice: Madness Returns"*, mi juego puede beneficiarse de una reinterpretación oscura de la clásica historia de *"Alicia en el país de las maravillas"*. Esta temática tiene una base de fans establecida que aprecia las versiones más macabras y retorcidas del cuento original.
- **Género y Jugabilidad:** Aunque *"Alice: Madness Returns"* es un juego de acción-aventura, mi enfoque en un juego runner ofrece una experiencia diferente pero complementaria. La tensión y el ritmo rápido de un juego runner pueden encajar bien con una atmósfera de persecución y horror, atrayendo a jugadores que buscan emociones intensas y rápidas.

¹⁰ <https://steamspy.com>

El éxito de *"Alice: Madness Returns"* demuestra que hay un mercado para juegos que combinan elementos oscuros y psicológicos con narrativas clásicas. Mi videojuego estará dirigido a un público similar, compuesto por jóvenes adultos y adultos que disfrutaran de juegos con una narrativa profunda y una estética distintiva.

Estrategias de Éxito para mi videojuego:

- **Diseño Visual y Estético:** Invertir en un diseño visual que capture la esencia oscura y surrealista del mundo de Alicia puede atraer a fans de juegos similares. El uso de colores, efectos visuales y diseño de personajes debe reflejar un tono inquietante y envolvente.
- **Narrativa Enganchadora:** A pesar de ser un juego runner, incluir una narrativa basada en el suspense, intrigante que se desarrolle a través de niveles y desafíos puede mantener a los jugadores interesados. Utiliza elementos narrativos para explicar el contexto de la persecución y el horror en el juego.
- **Marketing y Comunidad:** Aprovecha las plataformas de redes sociales y comunidades de juegos para crear expectación antes del lanzamiento. Comparte arte conceptual, avances y detalles de la historia para atraer a la base de fans de *"Alice: Madness Returns"* y juegos de terror en general.

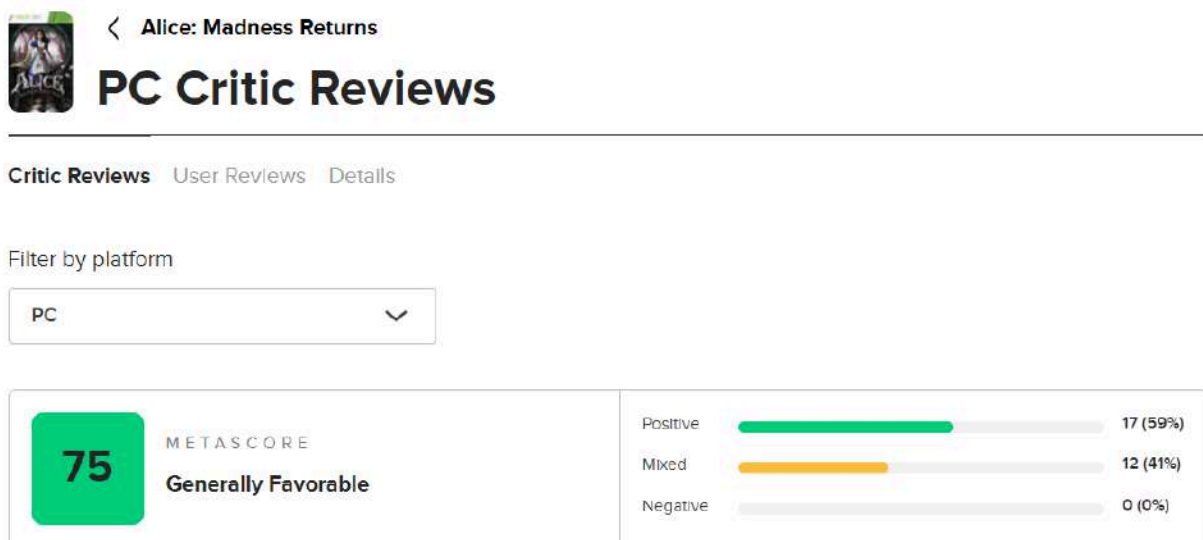


Imagen n° 4, Recepción Crítica de *"Alice: Madness Returns"*, Metacritic.

INNOVACIÓN Y REFERENCIAS

Aunque el juego está inspirado en el universo de "Alicia en el país de las maravillas", es importante que ofrezca suficientes elementos únicos y novedosos para diferenciarse de otros juegos del mismo género, por lo que mezclaré la categoría de runner con la temática de terror, no solo eso, pero el objetivo principal del videojuego en la parte práctica es crearlo con un diseño de trastiendas, salas en constante movimiento para que el jugador se sumerja más en el videojuego y empatice más con la ansiedad de nuestro protagonista, Alicia. Esto podrá incluir mecánicas de juego originales, un estilo artístico distintivo o la incorporación creativa de personajes y lugares icónicos inspirados en el trabajo de Lewis Carroll.

Mi juego, inspirado en el universo de "Alicia en el país de las maravillas", busca diferenciarse mediante la mezcla del género runner con elementos de terror, y la inclusión de mecánicas y diseños innovadores.

Fusión de Géneros: Runner y Terror

Dinámica de Juego Rápida:

- **Elemento de Runner:** En contraste con los juegos tradicionales de terror, "Alice Can't Escape" incorpora la velocidad y la urgencia de los juegos runner, donde Alicia debe continuamente moverse, correr y esquivar obstáculos. Esto aumenta la adrenalina y la sensación de urgencia, creando una experiencia intensa y emocionante.
- **Salas en Movimiento:** Las salas y corredores en constante cambio intensifican la ansiedad del jugador, haciéndolos sentir que no hay un lugar seguro para detenerse y planear, aumentando la tensión y el suspense.

Elementos de Terror:

- **Ambientes Oscuros y Surrealistas:** Los niveles están diseñados con una atmósfera opresiva y surrealista que induce miedo y desconcierto, mezclando la belleza onírica con lo macabro.

-
- **Enemigos Inquietantes:** Criaturas deformes y monstruosas como el conejo gigante y los Screamers no solo persiguen a Alicia, sino que también tienen comportamientos erráticos y aterradores, aumentando la imprevisibilidad y el terror.

Diseño de Niveles y Mecánicas Originales

Trastiendas y Salas en Movimiento:

- **Labirintos Dinámicos:** Los escenarios se reconfiguran constantemente, obligando a los jugadores a adaptarse rápidamente. Las trastiendas y los pasillos que se mueven y cambian de forma aseguran que cada experiencia de juego sea única.
- **Interacción Ambiental:** Los jugadores deben interactuar con el entorno para sobrevivir, ya sea moviendo estanterías, activando mecanismos o resolviendo acertijos bajo presión.

Estilo Artístico Distintivo:

- **Visuales Inspirados en Carroll:** Un estilo artístico que combina ilustraciones victorianas con elementos modernos y grotescos, creando una atmósfera visualmente atractiva y perturbadora.
- **Animaciones de Pesadilla:** Movimiento fluido y distorsionado para los personajes y enemigos que resaltan la temática onírica y de pesadilla.

Personajes y Lugares Icónicos:

- **Reinterpretaciones Creativas:** Personajes y lugares icónicos de *"Alicia en el País de las Maravillas"* reimaginados con un toque oscuro y siniestro. Por ejemplo, el gato Cheshire que no solo guía sino también manipula, o el sombrerero loco que juega con la mente de Alicia.
- **Escenarios Simbólicos:** Niveles que representan la psique de Alicia, como el laberinto de espejos que simboliza la introspección y el auto enfrentamiento, o el jardín de flores parlantes que refleja su confusión y búsqueda de orientación.

Impacto Emocional y Narrativo

Profundidad Psicológica:

-
- **Historia Introspectiva:** La narrativa se centra en los miedos y culpas de Alicia, explorando temas profundos como la negación, la culpa y la redención. Esto no solo involucra al jugador a nivel de juego, sino también emocionalmente.
 - **Finales Alternativos:** Dependiendo de las decisiones y acciones del jugador, la historia puede llevar a diferentes desenlaces, cada uno explorando una faceta distinta de la aceptación y el enfrentamiento de los propios demonios.

Mecánicas de Juego Inmersivas:

- **Uso del Sonido:** Efectos de sonido que varían según el estado emocional de Alicia, aumentando la inmersión. Susurros, risas distantes y sonidos ambientales que cambian con la situación del juego.
- **Interactividad Emocional:** Las decisiones morales y emocionales del jugador afectan directamente el curso del juego, haciendo que cada elección tenga peso y consecuencia tangible.

Comparación con Otros Juegos del Género

Referencias Clásicas y Modernas:

- **Alice: Madness Returns:** Si bien este juego también explora una versión oscura de *"Alicia en el País de las Maravillas"*, *"Alice Can't Escape"* se diferencia al integrar mecánicas de runner y salas dinámicas, además de un enfoque más profundo en la culpa y la redención personal.
- **Limbo e Inside:** Juegos que combinan plataformas con una narrativa oscura. *"Alice Can't Escape"* toma inspiración de estos en términos de atmósfera, pero añade una capa de terror psicológico y elementos de acción de alto ritmo.



Imagen nº 5, referencias, Google.

"Alice Can't Escape" aporta una fusión innovadora de géneros y mecánicas de juego, presentando un universo único y oscuro inspirado en la obra de Lewis Carroll pero con una identidad propia distintiva. Esta mezcla asegura que los jugadores no solo se vean atraídos por la familiaridad de la historia de Alicia, sino que también se mantengan enganchados por las nuevas experiencias y desafíos que el juego ofrece.

En conclusión, mi videojuego aportará una combinación única de géneros y una experiencia inmersiva que se destaca por:

- **Innovación en Mecánicas de Juego:** La mezcla de elementos de runner y terror con salas en constante movimiento es una innovación que promete una experiencia de juego fresca y emocionante.

-
- **Profundidad Narrativa:** La historia de Alicia y sus interacciones con personajes icónicos, junto con la exploración de temas psicológicos, ofrece una narrativa rica que involucra emocionalmente al jugador.
 - **Estilo Artístico Único:** Un diseño visual oscuro y surrealista, con personajes y entornos inspirados en el trabajo de Lewis Carroll pero reimaginados de manera inquietante, crea un mundo distintivo que atraerá a los jugadores.

EXPERIENCIA DEL USUARIO

En cuanto a la experiencia del usuario, se tratará de cumplir las expectativas de estos mediante los siguientes aspectos: Jugabilidad fluida, controles intuitivos y la capacidad de ofrecer una experiencia de juego satisfactoria en sesiones cortas como los principales aspectos clave para atraer y retener a los jugadores en el mercado de los videojuegos.

Para desarrollar y lanzar con éxito un videojuego runner de terror para PC inspirado en "Alicia en el país de las maravillas", es crucial comprender las necesidades actuales del sector de videojuegos para PC. Aquí se detallan las principales necesidades y expectativas del mercado:

- **Gráficos Avanzados:** Los jugadores de PC esperan gráficos de alta calidad. Esto incluye texturas detalladas, iluminación dinámica y efectos visuales avanzados.
- **Estilo Artístico Distintivo:** Un diseño visual único y atractivo puede hacer que mi juego destaque. Inspirarse en estilos góticos y surrealistas, como mencionamos, puede ser una gran ventaja.
- **Narrativa Envolvente:** Los jugadores de PC valoran las historias complejas y bien desarrolladas. Una narrativa envolvente con personajes profundos y tramas emocionantes puede mejorar la retención de jugadores.
- **Interactividad y Elección del Jugador:** Incluir opciones que permitan a los jugadores influir en la historia y el entorno aumenta la inmersión.
- **Controles Responsivos:** La jugabilidad debe ser fluida y los controles, responsivos. Esto es crucial en juegos runner donde la precisión es esencial.

-
- **Mecánicas Únicas:** Introducir mecánicas de juego innovadoras, como las salas en constante movimiento y los elementos de terror psicológico, puede diferenciar mi juego de otros en el mercado.
 - **Rendimiento Estable:** Es esencial que el juego funcione sin problemas en una amplia gama de hardware de PC. La optimización para diferentes configuraciones es crucial.
 - **Parches y Actualizaciones:** Mantener el juego actualizado y corregir errores rápidamente mejora la experiencia del jugador y mantiene la comunidad activa.
 - **Compatibilidad con Diferentes Sistemas Operativos:** Asegurarse de que el juego sea compatible con las versiones más comunes de Windows y, si es posible, con otros sistemas operativos como macOS y Linux.
 - **Accesibilidad:** Incluir opciones de accesibilidad para jugadores con discapacidades, como ajustes visuales y de control, puede ampliar mi audiencia.
 - **Soporte Post-Lanzamiento:** Proporcionar soporte continuo a los jugadores y escuchar sus comentarios es vital. Esto puede incluir la resolución de problemas técnicos, así como la adición de nuevo contenido.
 - **Construcción de Comunidad:** Fomentar una comunidad activa a través de foros, redes sociales y plataformas como Discord puede aumentar el compromiso de los jugadores y generar publicidad boca a boca.
 - **Campañas de Marketing Efectivas:** Invertir en campañas de marketing que incluyan trailers, demostraciones y promociones en redes sociales es crucial para atraer la atención antes del lanzamiento.
 - **Colaboraciones y Eventos:** Participar en eventos de la industria y colaborar con influencers y streamers puede aumentar la visibilidad del juego.

Para ilustrar mejor las necesidades del sector y las referencias que pueden inspirar el diseño de mi juego:



imagen nº6, ejemplo del juego Fatal Frame sacado de Game Informer

- Ejemplo de gráficos avanzados y un estilo artístico distintivo que podrían inspirar el diseño visual de mi juego.

Entender y abordar las necesidades del sector de videojuegos para PC me permitirá desarrollar un juego que no solo cumpla con las expectativas de los jugadores, sino que también destaque en un mercado competitivo. Al enfocarse en gráficos de alta calidad, experiencias inmersivas, jugabilidad fluida, rendimiento optimizado, accesibilidad, soporte continuo y estrategias de marketing efectivas, puedo asegurar que mi juego runner de terror inspirado en "Alicia en el país de las maravillas" se convierta en una elección popular entre los jugadores.

Aquí se presentan algunos ejemplos de juegos que no han cumplido con las expectativas de los jugadores de PC y los motivos por los cuales fracasaron. Analizar estos errores es importante para que se tengan en cuenta a la hora de la creación de mi videojuego.

"Aliens: Colonial Marines" (2013)

- Gráficos y Diseño Visual: Los gráficos eran considerablemente inferiores a lo prometido en los trailers y demostraciones previas al lanzamiento.
- Jugabilidad y Mecánicas: La inteligencia artificial de los enemigos era extremadamente deficiente, resultando en una experiencia de juego frustrante y poco desafiante.
- Optimización y Rendimiento: El juego sufría de numerosos bugs y problemas de rendimiento que afectan gravemente la experiencia del jugador.

-
- La calidad gráfica debe cumplir con las expectativas establecidas por el marketing previo.
 - La inteligencia artificial y la jugabilidad deben ser sólidas y bien diseñadas para mantener el interés del jugador.
 - Es crucial realizar pruebas exhaustivas para identificar y solucionar bugs antes del lanzamiento.



Imagen n° 7, Aliens: Colonial Marines, Google.

"Mass Effect: Andromeda" (2017)

- Gráficos y Diseño Visual: Problemas con las animaciones faciales y errores gráficos notables que se convirtieron en el centro de la crítica.
- Narrativa y Personajes: La historia y los personajes fueron considerados inferiores en comparación con los juegos anteriores de la saga.
- Optimización y Rendimiento: Presentó varios bugs y problemas de rendimiento que afectan la jugabilidad.

-
- La calidad de las animaciones y los gráficos debe ser alta y consistente.
 - Mantener la calidad narrativa y el desarrollo de personajes es esencial, especialmente en secuelas de franquicias populares.
 - La optimización y la eliminación de bugs deben ser prioritarias para ofrecer una experiencia de juego fluida.



Imagen nº 8, Mass Effect: Andromeda, Google.

Asegurarse de que el juego esté bien optimizado, tenga una narrativa y personajes fuertes, y que el marketing sea honesto y preciso, puede ayudar a evitar los problemas que enfrentaron estos juegos.

En resumen, "Alice Can't Escape" tiene el potencial de satisfacer las necesidades del sector al ofrecer una combinación atractiva de temática popular, mecánicas de juego comprobadas y una experiencia de usuario atractiva. Sin embargo, el éxito final dependerá de factores como la ejecución del juego, la calidad de la producción y la capacidad de marketing para llegar a su público objetivo.

3. Ficha técnica

Título original: Alice Can't Escape

Logo:



Imagen nº 9, logo creado por mí.

Eslogan: “¿Preparado para afrontar tu realidad?”

Director: Jara Martínez Martínez

Motor: Unreal Engine 4

Plataforma: PC

Lanzamiento: XX/XX/XXXX

Género: Runner

Modo: Un jugador

Requisitos:

- Sistema Operativo: Windows 10 (64-bit), macOS 10.13, Linux Ubuntu 18.04
- Procesador: Intel Core i5-2300 / AMD FX-4350
- Memoria RAM: 8 GB
- Tarjeta Gráfica: NVIDIA GeForce GTX 660 / AMD Radeon HD 7870
- DirectX: Versión 11
- Almacenamiento: 30 GB de espacio disponible

Idioma(s): Español, Inglés

Estado actual: En progreso

4. Género

"Alice Can't Escape" es un juego runner de terror en el que los jugadores asumen el papel de Alicia mientras corre a través del País de las Pesadillas. El juego combina la emoción de un runner clásico con la magia y el surrealismo del mundo de Alicia. Los jugadores deben esquivar obstáculos, recolectar objetos mágicos y enfrentarse a criaturas extrañas mientras recorren un paisaje en constante cambio.

Ejemplos de Juegos que Incorporan Mecánicas Similares

- **"Temple Run"** (2011): Mecánica de Runner Clásico, Paisaje en Constante Cambio



Imagen n° 10, Temple Run, Google.

- **"Into the Dead"** (2012): Elementos de Terror, Atmósfera y Tensión



Imagen n° 11, Into the Dead, Google.

- **"Limbo"** (2010): Elementos de Terror Psicológico



Imagen nº 12, Limbo, Google.

Mecánicas de Juego y Obstáculos:

Inspiración: De "Temple Run" y "Subway Surfers".

Aplicación: Implementar una mecánica de carrera fluida donde los jugadores esquiven obstáculos, con objetos mágicos que otorgan habilidades especiales.

5. Jugadores y modalidad

"Alice Can't Escape" es un videojuego individual / un jugador cuya modalidad de juego es una combinación de exploración, resolución de acertijos y enfrentamiento a desafíos, todo ambientado en un mundo surrealista inspirado en "Alicia en el País de las Maravillas". Los jugadores tendrán que avanzar a través de diferentes escenarios, interactuar con personajes y objetos, resolver acertijos y superar obstáculos para alcanzar el objetivo final de encontrar el camino de regreso a la realidad.

Este videojuego no tendrá opción multijugador, no obstante en la interfaz habrá un apartado de rankings en el cual cualquier jugador podrá ver el tiempo y la puntuación

de todos los jugadores y el puesto en el que se encuentran. Aquí explico más a fondo este sistema y cómo se implementará:

SISTEMA DE RANKINGS GLOBAL

Características del Sistema de Rankings

Puntuación y Tiempo de Nivel:

- **Tiempo Empleado:** Los jugadores serán clasificados en función del tiempo que tardan en superar cada nivel (o backroom). Un tiempo más corto resultará en una mejor puntuación.
- **Objetos Extra y Coleccionables:** La recolección de objetos mágicos y coleccionables durante el recorrido también contribuirá a la puntuación total del jugador.

Datos en Línea:

- **Sincronización de Datos:** Dado que el ranking es global, el juego necesitará sincronizar los datos de puntuación y tiempo de los jugadores con un servidor central.
- **Actualización en Tiempo Real:** Las puntuaciones y tiempos se actualizarán en tiempo real o a intervalos regulares, permitiendo a los jugadores ver sus posiciones en el ranking en comparación con otros jugadores de todo el mundo.

Interfaz de Usuario:

- **Sección de Rankings:** La interfaz del juego incluirá un apartado específico donde los jugadores podrán ver las clasificaciones globales.
- **Filtros y Búsquedas:** Los jugadores podrán filtrar los rankings por amigos, región o nivel específico para una visualización más personalizada.

Detalles Técnicos y Puntuación

Datos de la Sesión Local vs. Datos en Línea:

-
- **Datos Locales:** Durante una sesión de juego, los datos de puntuación y tiempo se almacenarán localmente en el dispositivo del jugador.
 - **Sincronización con el Servidor:** Al finalizar un nivel o cuando el jugador termine su sesión, estos datos se sincronizan con el servidor para actualizar los rankings globales.

Componentes Clave del Sistema

Servidor Central:

- **Almacenamiento de Datos:** Un servidor central almacenará todas las puntuaciones y tiempos de los jugadores.
- **Seguridad y Privacidad:** Asegurar la privacidad y seguridad de los datos de los jugadores es crucial. Implementar encriptación y medidas de seguridad para proteger la información.

Algoritmo de Puntuación:

Cálculo de Puntuación: La puntuación final se calculará en base al tiempo empleado y los objetos recogidos. Por ejemplo:

Puntuación total = (1:Tiempo empleado) x 1000 + Puntos por objetos recogidos

- **Bonificaciones:** Incluir bonificaciones por completar niveles sin recibir daño o por encontrar objetos raros.

Interfaz de Rankings:

- **Visualización:** La interfaz mostrará las mejores puntuaciones, tiempos y posiciones de los jugadores.
- **Actualización:** Los datos se actualizarán regularmente para reflejar las nuevas puntuaciones.

Ejemplos de Implementación en Otros Juegos

"Subway Surfers"

- **Ranking Global:** Incluye un sistema de ranking global que muestra las puntuaciones más altas y las mejores marcas de jugadores de todo el mundo.

-
- Sincronización en Línea: Los datos se sincronizan automáticamente con el servidor para mantener los rankings actualizados.

"Temple Run 2"

- Tablas de Clasificación: Presenta tablas de clasificación que permiten a los jugadores ver cómo se comparan con sus amigos y otros jugadores globalmente.
- Conexión en Línea: Utiliza datos en línea para actualizar y mostrar las posiciones de los jugadores en las tablas de clasificación.

El sistema de rankings global para "Alice Can't Escape" potenciará la competencia y el compromiso de los jugadores al permitirles comparar sus puntuaciones y tiempos con otros a nivel mundial. La combinación de datos locales durante la sesión de juego y la sincronización en línea asegurará que las clasificaciones se mantengan actualizadas y precisas. Implementar esta característica con un enfoque en la seguridad de los datos y una interfaz de usuario intuitiva contribuirá significativamente al éxito y la popularidad del juego.

Esta puntuación dependerá de: el tiempo empleado en superar un nivel (backroom), si durante el recorrido ha obtenido o recogido algún objeto coleccionable. Entre estos están:

- Pieza de reloj

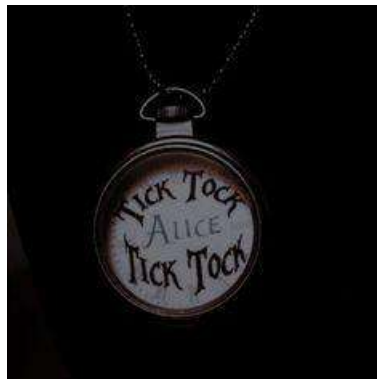


Imagen nº 13, referencia coleccionable, Pinterest.

-
- Ojos caramelizados



Imagen nº 14, referencia coleccionable, Pinterest.

- Llaves

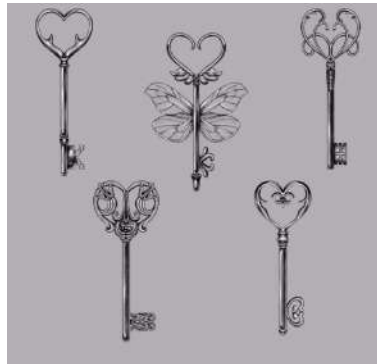


Imagen nº 14, referencia coleccionable, Pinterest.

6. Historia

A continuación, comenzaré describiendo a los personajes mediante una pequeña sinopsis para que en el apartado de historia se puedan identificar.

Alicia:

Alicia es la protagonista del juego, atrapada en un mundo de pesadillas generado por sus propios traumas y miedos. Lleva un vestido desgastado y sucio, inspirado en su icónico atuendo azul y blanco, pero más oscuro y deteriorado. Su apariencia pálida y demacrada, junto con un reloj de bolsillo como collar, simboliza la presión del tiempo. A lo largo del juego, su apariencia cambia para reflejar su estado emocional y mental, con su vestido volviéndose más oscuro y desgarrado. Resiliente y determinada, Alicia lucha con sentimientos de culpa y desesperación, revelados a través de sus diálogos y monólogos internos.

El Conejo:

El Conejo Blanco es el personaje más icónico del videojuego después de Alicia, representando el rencor y culpabilidad que siente hacia sí misma y el mundo. Este conejo antropomórfico persigue a Alicia constantemente, simbolizando su miedo a enfrentar la realidad y el futuro predestinado. Su apariencia cambia entre una forma distorsionada y grotesca con pelaje desaliñado, ojos carmesí y dientes afilados, y una forma más humanoide con vestimenta gótica. Obsesionado con llevar a los incautos a la muerte, su voz susurrante y lúgubre cambia a veces a grotesca y grave. Desapareciendo y apareciendo de la nada, el Conejo Blanco guía a Alicia en su aventura inicial en el País de las Pesadillas, desempeñando un papel crucial en la historia como una versión distorsionada y macabra del personaje original.

Sombrero loco:

El Sombrero Loco es un personaje excéntrico y enigmático cuya apariencia refleja su personalidad extravagante y comportamiento impredecible. Alto y delgado, viste un traje gótico y lujoso con colores brillantes y un sombrero grande adornado con un reloj y rosas rojas. Su expresión facial cambia rápidamente de una sonrisa alegre a una mueca de seriedad, y sus ojos muestran una chispa de locura. Su comportamiento caótico y desordenado, lleno de juegos de palabras y paradojas, añade diversión y desconcierto a sus interacciones. Conocido por su fiesta de té interminable, invita a Alicia a un evento caótico y absurdo. Representando la locura y el absurdo, el

Sombrero Loco simboliza la creatividad y la libertad de expresión, desafiando las normas sociales y la lógica convencional.

Gato Cheshire:

El Gato de Cheshire es un personaje enigmático y misterioso, representado en el videojuego como una mujer con estilo gótico, usando vestidos y corsets, y con una cola de gato. Su pelaje es de color rosa y morado con rayas características, y su sonrisa amplia y enigmática se extiende de oreja a oreja. Tiene la habilidad de aparecer y desaparecer a voluntad, dejando solo su sonrisa visible en el aire. Aparece ante Alicia en momentos de confusión, ofreciéndole consejos crípticos y objetos útiles para ayudarla en el País de las Pesadillas. A pesar de su comportamiento juguetón y distante, muestra sabiduría y conocimiento sobre el funcionamiento del mundo, proporcionando pistas envueltas en enigmas que añaden un elemento de misterio a su personaje.

Reina de corazones:

La Reina de Corazones es una figura imponente y majestuosa, irradiando autoridad y poder con su presencia dominante. Viste un elaborado vestido con detalles de corazones rojos, que contrasta con su piel pálida y cabello oscuro, y lleva una corona adornada con gemas brillantes. Su expresión severa refleja su naturaleza dominante y temperamental. Gobernando el País de las Pesadillas con mano dura, es conocida por su temperamento volátil y su propensión a la ira, no tolerando la desobediencia. Astuta y manipuladora, utiliza su carisma para mantener su control y asegurar su posición como gobernante suprema. Su obsesión por el poder y la dominación la lleva a hacer todo lo posible para mantener su autoridad, incluso a costa de la felicidad de sus súbditos. Posee habilidades mágicas y poderes sobrenaturales, permitiéndole manipular la realidad y convocar criaturas terroríficas. Como principal antagonista en "Alice Can't Escape", la Reina de Corazones representa un formidable obstáculo para Alicia, con enfrentamientos épicos que impulsan la trama hacia su clímax. Su presencia es una prueba de la fuerza y determinación de Alicia en su búsqueda de libertad y redención.

Flower madam:

El encuentro de Alicia con las flores en "Alicia en el País de las Maravillas" resalta la naturaleza caprichosa e ilógica de su entorno. Aunque inanimadas en la realidad, en el mundo de Alicia, las flores tienen voz y opinión, enfatizando el surrealismo del País de las Maravillas. Estas flores parlantes representan la rigidez de la sociedad y sus expectativas, cada tipo con su propio conjunto de reglas sociales y jerarquías: las rosas rojas simbolizan la realeza y nobleza, mientras que las violetas representan la modestia. En última instancia, las flores pueden interpretarse como una crítica a las normas sociales rígidas y a la artificialidad de la sociedad victoriana, con su comportamiento pomposo y reglas absurdas reflejando la rigidez de las normas sociales de la época.

Alice's Ego:

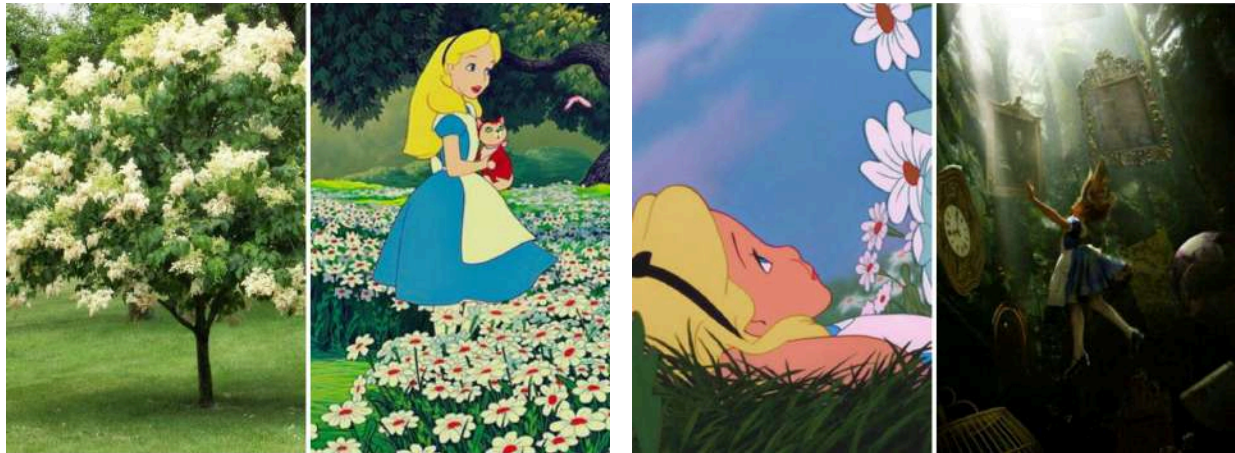
El Ego de Alicia en "Alice Can't Escape" es un personaje complejo que personifica los aspectos más oscuros y desafiantes del propio ser de Alicia. Con una apariencia sombría y en constante cambio que refleja sus miedos y dudas internas, el Ego se manifiesta como una figura manipuladora y astuta. Este personaje actúa como una antagonista silenciosa, saboteando los esfuerzos de Alicia por escapar del País de las Pesadillas y enfrentarse a sus demonios internos. La relación entre Alicia y su Ego es tumultuosa y esencial para su crecimiento personal. A lo largo del juego, el Ego plantea desafíos mentales y emocionales, representando tanto un obstáculo como una oportunidad para la autoaceptación y la redención de Alicia.

The Greatest Ballerina:

Este personaje enigmático y elegante del videojuego se presenta con una presencia grácil y etérea, destacando por su postura erguida y su vestimenta exquisita, adornada con detalles brillantes y translúcidos que capturan la luz de manera fascinante. Oculta su rostro tras una máscara teatral, añadiendo un aura de misterio a su figura. Su personalidad combina confianza inquebrantable en sus habilidades con una determinación feroz por alcanzar la perfección en la danza, siempre desafiando los límites de lo posible en su arte. Motivada por dejar un legado duradero, aspira a ser reconocida como la más destacada de su generación, mostrando tanto grandeza como humildad hacia quienes comparten su pasión. En el juego, actúa como una figura secundaria clave en el País de las Pesadillas, siendo mentora y aliada de Alicia pero también una desafiante fuerza antagonista que pone a prueba sus habilidades.

mediante desafíos relacionados con la danza, ofreciendo así oportunidades para el crecimiento y la exploración temática a lo largo de la historia.

CAPÍTULO 1



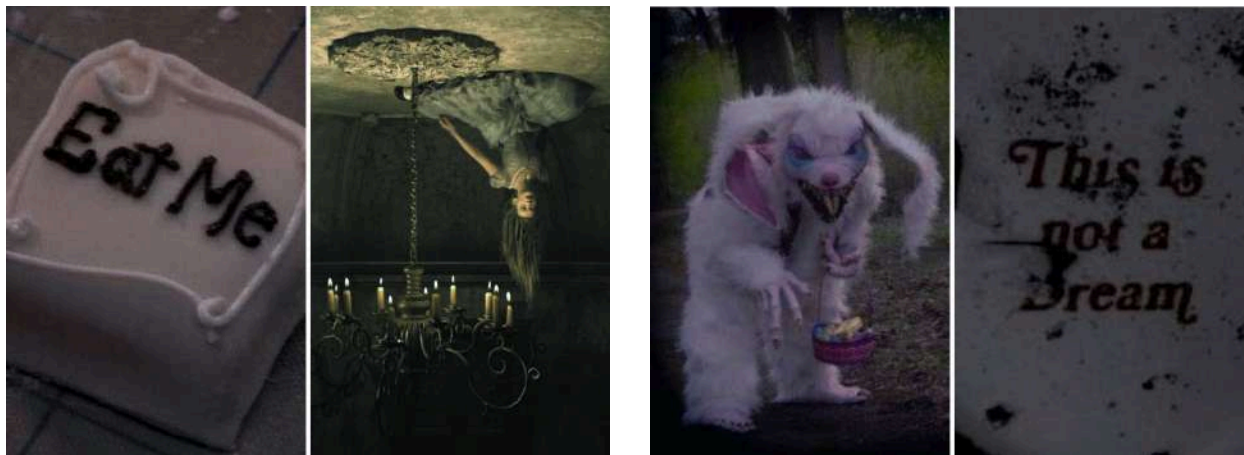
Imágenes nº 15-18 referencias de Pinterest.

Alicia, dormida plácidamente bajo un gran árbol en el jardín de su casa, es despertada por el suave tacto de un conejo. Intrigada, sigue al conejo que se escapa hacia un árbol demacrado y desaparece por un agujero. Alicia cae por este túnel lleno de objetos brillantes, entrando en un mundo extraño y perturbador. Al aterrizar ilesa en una sala escalofriante con un suelo ajedrezado, comienza su desconcertante aventura.



Imágenes 19-22, referencias de Pinterest.

La sala está llena de elementos mágicos y surrealistas: estanterías flotantes, una gran vidriera y un pasillo oscuro decorado con plantas extrañas. Alicia recoge una botella etiquetada "Bébeme" y un pastel marcado "Cómeme", y encuentra un hacha con forma de corazón. De repente, un aterrador conejo gigante aparece, forzándola a huir por el pasillo.



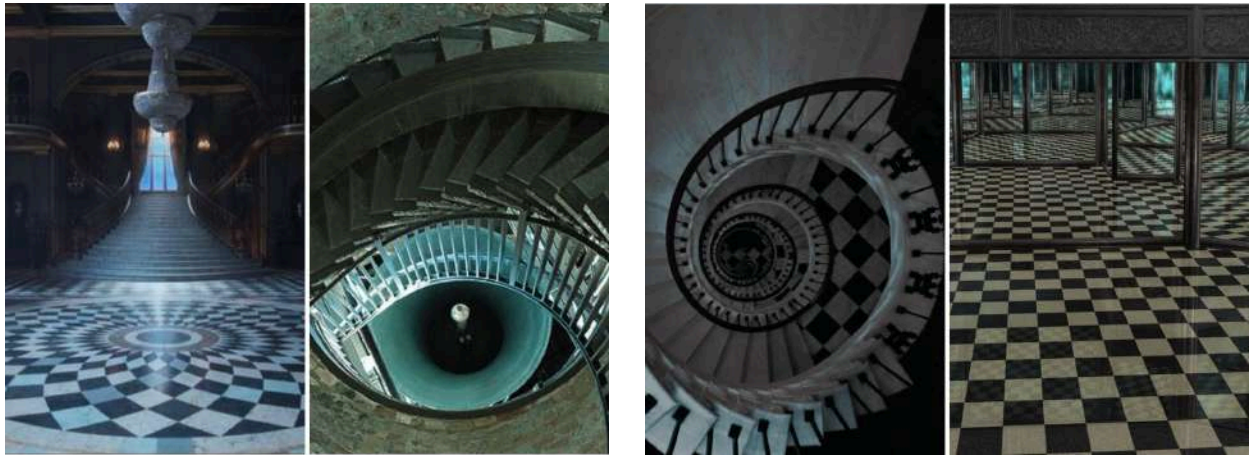
Imágenes nº 23-26, referencias de Pinterest.

En el primer nivel del juego, Alicia corre desesperadamente por un túnel que cambia de forma, enfrentando peligros y recogiendo coleccionables. Finalmente, se desmaya y despierta en la cima de una gran escalera de caracol, diseñada como un reloj. La atmósfera se vuelve más inquietante mientras baja las escaleras, sintiendo la presencia de ojos observándola.



Imágenes nº 27-30, referencias de Pinterest.

Al llegar a una sala llena de espejos, Alicia vuelve a escuchar la voz del conejo, que ahora aparece elegantemente vestido en uno de los reflejos. El conejo intenta convencerla de que lo siga, prometiendo descanso pero amenazando con hacer su estancia difícil si no obedece. Alicia, desconfiada, decide continuar su exploración.



Imágenes n° 31-34, referencias de Pinterest.

El conejo, enfurecido, se transforma nuevamente en su forma monstruosa, rompiendo los espejos y persiguiendo a Alicia. En el segundo nivel, debe encontrar la salida en un laberinto de espejos confusos y aterradores, recolectando una pieza de reloj roto en el camino. Finalmente, encuentra un espejo intacto que la lleva al siguiente nivel, logrando escapar del conejo por ahora.

CAPÍTULO 2



Imágenes nº 35-38, referencias de Pinterest.

Alicia se encuentra impactada contra el suelo de un jardín exuberante y enigmático, diferente al de su hogar. Al abrir los ojos, se da cuenta de que ha caído sobre una rosa parlante. Las flores del jardín, cada una con personalidades distintivas, cuchichean sobre su llegada. Alicia, confundida, pregunta por una salida, pero las flores solo la dirigen al sombreroero, quien podría ayudarla.



Imágenes nº 36-39, referencias de Pinterest.

Alicia sigue el camino indicado y se adentra en un bosque oscuro. Allí, el gato Cheshire la intercepta, advirtiéndole que el camino no es el correcto y dejándole un cascabel para solicitar su ayuda si lo necesita. Continuando su travesía, Alicia llega a una clara donde una mesa de té flotante es el centro de una ruidosa merienda.



Imágenes n° 40-43, referencias de Pinterest.

El sombreroero, calmado entre el caos de los otros comensales, invita a Alicia a unirse. Durante la conversación, Alicia expresa su deseo de regresar a casa. El sombreroero, compadecido, le dice que puede volver, pero primero debe ayudar a una amiga suya y seguir el camino hasta el final del País de las Pesadillas.



Imágenes n° 44-47, referencias de Pinterest.

Alicia acepta la misión y se ve inmersa en un viaje surrealista lleno de desafíos y misterios. Mientras el líquido de su taza de té la consume, Alicia se encuentra de repente bajo el agua, iniciando la siguiente etapa de su extraña y peligrosa aventura en este mundo onírico y aterrador.

Alicia cae por la taza de té negro, sintiendo cómo el líquido viscoso la envuelve y la arrastra hacia las profundidades de un nuevo escenario. Cuando finalmente toca el fondo, se encuentra en una sala oscura y claustrofóbica, llena de ojos que la observan desde las paredes. El suelo ajedrezado está cubierto por un agua negra y espesa, similar al petróleo, que hace que cada movimiento sea pesado y dificultoso.



Imágenes n° 48-51, referencias de Pinterest.

De repente, el conejo gigantesco aparece nuevamente, acompañado esta vez por criaturas grotescas llamadas Screamers. Los Screamers son monstruos deformes con extremidades largas y posturas retorcidas que emiten gritos estridentes capaces de paralizar a cualquier persona de terror. Alicia siente un escalofrío recorrer su cuerpo al escuchar los gritos y ver los movimientos erráticos de estas criaturas.

La persecución comienza de nuevo. Alicia corre desesperadamente, tratando de encontrar una salida mientras el agua negra ralentiza sus pasos. Las paredes parecen cerrarse a su alrededor, y los ojos la siguen con una mirada penetrante. Cada vez que un Screamer se acerca demasiado, su grito la empuja a correr más rápido, buscando cualquier ruta de escape.

A medida que avanza, Alicia ve un tenue brillo a lo lejos. Se dirige hacia él, evitando los obstáculos y a las criaturas que intentan atraparla. El brillo proviene de una puerta antigua y decorada, parcialmente sumergida en el agua negra. Con todas sus fuerzas,

Alicia empuja la puerta y se desliza a través de ella justo antes de que el conejo y los Screamers puedan alcanzarla.

Al otro lado de la puerta, Alicia se encuentra en una sala ligeramente más iluminada, pero el ambiente sigue siendo opresivo y surrealista. El agua negra cubre el suelo, y una leve bruma flota en el aire. Alicia, agotada y aterrorizada, se limita a observar la nueva habitación en la que se encuentra.

En esta nueva habitación, un espacio oscuro y sombrío donde una figura similar a ella está sentada en el centro, iluminada tenuemente por una luz que parece emanar del suelo. La figura es su alter ego, una versión de Alicia que refleja sus miedos y dudas más profundos. Alicia se aproxima con cautela, sintiendo una mezcla de curiosidad y temor.



Imágenes nº 52-55, referencias de Pinterest.

"¿Quién eres?", pregunta Alicia, aunque en el fondo ya sabe la respuesta.

"Soy tú", responde su alter ego con una voz fría y distante. "Soy tus miedos, tus inseguridades, todo lo que intentas esconder".

Alicia intenta dialogar con su alter ego, tratando de encontrar una manera de reconciliarse con esta parte de sí misma. "Necesito tu ayuda para salir de aquí. No puedo enfrentar esto sola".

Sin embargo, el alter ego se muestra reacio y se resiste. "No necesito a nadie. Eres débil y vulnerable. No puedes enfrentar lo que viene".

Alicia siente una oleada de desesperación, pero también de determinación. "No soy débil. He llegado hasta aquí enfrentando todo tipo de horrores. Puedo hacerlo, pero necesito aceptarte para ser más fuerte".

La figura de su alter ego vacila por un momento, la dureza en su mirada se suaviza ligeramente. Alicia extiende su mano, y después de un momento de duda, su alter ego la toma. Una luz brillante las envuelve y, por un instante, Alicia siente una oleada de poder y comprensión al fusionarse con esta parte de sí misma. Ha aceptado sus miedos y dudas, y esto la fortalece.

La luz se disipa, y Alicia se encuentra de nuevo sola, pero se siente más entera, más completa. En este momento, tras la desesperada situación que tuvo que enfrentar anteriormente, Alicia cae al suelo desmayada.

CAPÍTULO 3



Imágenes n° 56-59, referencias de Pinterest.

Alicia despierta en una nueva sala, un teatro macabro y extravagante lleno de personajes deformes y animales extraños. Las paredes están decoradas con cortinas de terciopelo oscuro y luces parpadeantes que proyectan sombras inquietantes. En el centro del escenario, una obra teatral perturbadora se desarrolla ante sus ojos: personajes grotescos realizan una danza siniestra mientras los espectadores, figuras oscuras con rasgos distorsionados, observan en silencio.

Alicia sabe que debe encontrar a la bailarina, una figura clave en su escape. Se abre camino a través del teatro, evitando a los personajes y animales que intentan detenerla. La atmósfera es opresiva y surrealista, con cada paso que da sintiendo que se adentra más en la locura.

Finalmente, encuentra a la bailarina en una sala trasera. La bailarina, una figura etérea y fantasmal, se mueve con gracia a pesar de su apariencia espectral. Alicia se acerca y le explica su situación, pidiendo su ayuda para encontrar una salida.

"Debes seguir las escaleras", dice la bailarina con una voz suave pero decidida. "Te llevarán a la libertad, pero debes ser rápida. El conejo no tardará en encontrarte".



Imágenes n° 60-63, referencias de Pinterest.

Alicia sigue las indicaciones de la bailarina y se adentra en una sala llena de escaleras que suben y bajan en todas direcciones, creando un laberinto tridimensional que desafía la lógica. Las escaleras parecen moverse por sí solas, y Alicia lucha por mantener el equilibrio mientras sube y baja, tratando de encontrar la salida.

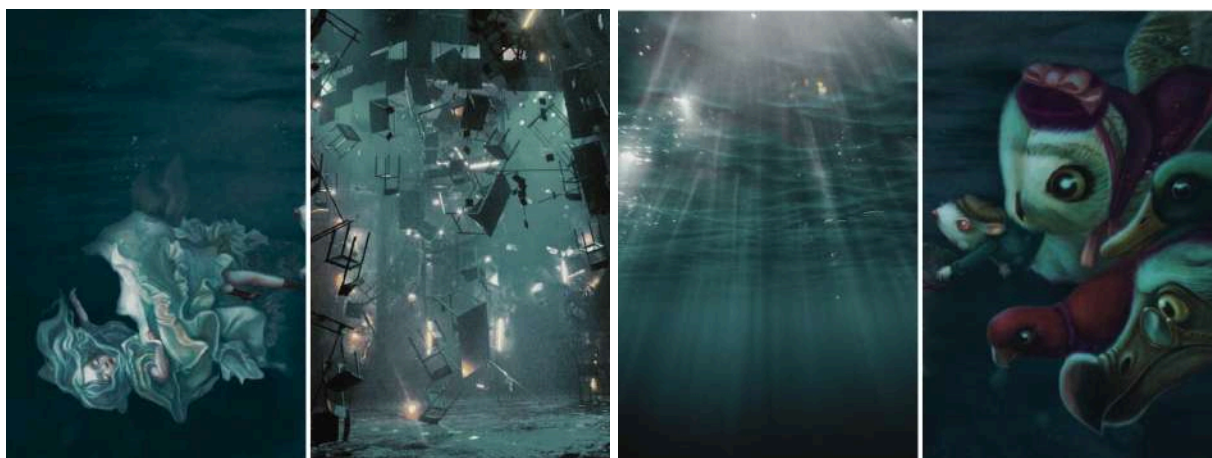
De repente, el conejo aparece de nuevo, su tamaño grotesco y su mirada aterradora llenando a Alicia de pánico. Comienza a perseguirla una vez más, sus pasos resonando como truenos en la sala llena de escaleras.

Alicia corre desesperadamente, pero se tropieza justo antes de que el conejo la atrape. La caída parece interminable, y Alicia cree que este es su fin. Sin embargo, en lugar de estrellarse contra el suelo, cae en un profundo y oscuro cuerpo de agua.

Alicia se encuentra bajo el agua, el entorno es oscuro y opresivo, pero también extrañamente sereno. El agua negra y espesa, similar al petróleo, la envuelve, pero Alicia se siente más tranquila ahora que ha aceptado sus miedos y dudas. Mira a su alrededor y ve que el agua está iluminada por tenues destellos de luz provenientes de criaturas bioluminiscentes que nadan a su alrededor.

A medida que avanza nadando, se da cuenta de que debe seguir explorando y enfrentándose a sus miedos para encontrar la salida. Las criaturas que la rodean parecen guiarla, y Alicia se siente fortalecida por su reciente aceptación de sí misma.

Bajo el agua oscura, Alicia sigue nadando, tratando de encontrar su camino hacia la superficie. Sin previo aviso, animales gigantes, que no pertenecen necesariamente a este entorno acuático, comienzan a aparecer tras ella. Un león marino gigantesco, un lobo acuático, y un elefante marino se mueven con una agilidad asombrosa en el agua, dirigiéndose hacia ella con intenciones amenazantes.



Imágenes n° 64-67, referencias de Pinterest.

Alicia, con el corazón acelerado, recuerda una frase motivadora que el sombrerero le dijo durante su encuentro en el té: "En el caos encuentras la fuerza, y en la locura, la claridad". Aferrándose a estas palabras, Alicia encuentra el valor para nadar más rápido, esquivando a los animales gigantes con destreza y coraje.

Finalmente, logra despistarlos y encuentra una abertura que la lleva fuera del agua.

Alicia se encuentra ahora en la entrada de un majestuoso y enigmático laberinto de setos: el laberinto de la Reina de Corazones. Las paredes de setos altos se extienden a lo largo y ancho, creando un paisaje de ensueño y misterio. Alicia toma un momento para observar el intrincado diseño del laberinto, apreciando la tranquilidad momentánea.



Imágenes nº 68-71, referencias de Pinterest.

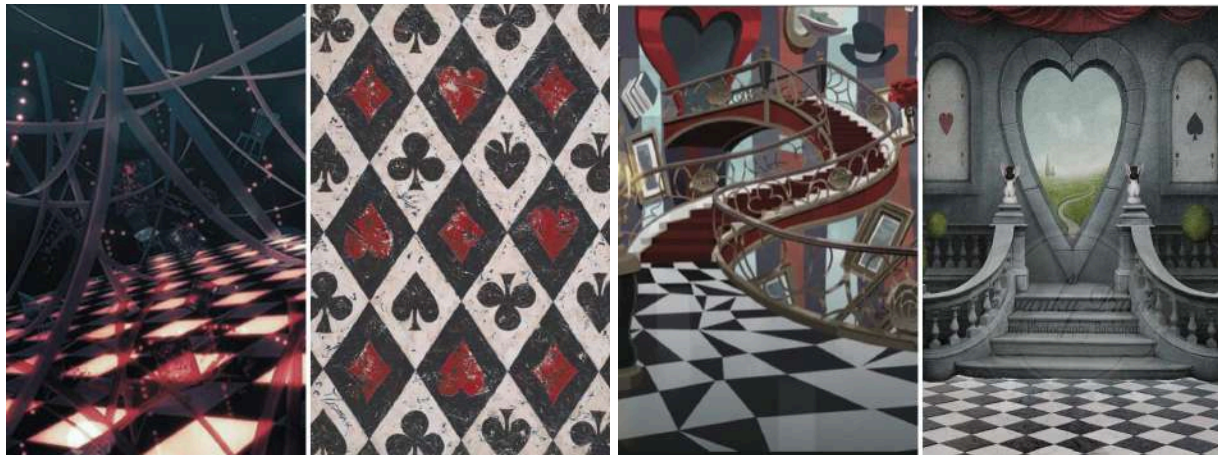
Sin embargo, su paz es efímera. Las cartas guardias de la Reina de Corazones la avistan y comienzan a perseguirla, gritando que está prohibido que alguien ajeno a la reina camine por el laberinto. Alicia corre, adentrándose más en el laberinto, buscando desesperadamente una salida.

En su desesperada huida, el gato Cheshire aparece nuevamente, materializándose con una sonrisa amplia y enigmática. "¿Perdida otra vez, querida Alicia?", pregunta con tono burlón, pero no sin cierta simpatía.

"Por favor, ayúdame", implora Alicia, sin detenerse de correr.

"Siempre estoy aquí para ayudarte", responde el gato, moviéndose sin esfuerzo a su lado. "Sigue mi voz y no te pierdas en el camino".

El gato Cheshire guía a Alicia a través del laberinto, usando su habilidad para aparecer y desaparecer en los lugares más inesperados, mostrándole el camino correcto. Sin embargo, las cartas guardias son persistentes y, a pesar de todos sus esfuerzos, logran atraparla.



Imágenes 72-75, referencias de Pinterest.

Alicia es llevada al imponente castillo de la Reina de Corazones, un lugar decorado con exuberancia y dominado por un aura de autoridad y temor. La Reina de Corazones, una figura imponente y severa, la observa con desdén.

"¿Quién se atreve a entrar en mi laberinto sin mi permiso?", exclama la Reina con una voz atronadora.

Alicia, tratando de mantener la compostura, responde: "Solo estoy buscando una manera de volver a casa".

La Reina de Corazones, sin mostrar piedad, la interrumpe. "¡Silencio! No tienes lugar aquí. Te exilio de mi reino. ¡Que la saquen de mi vista!"

Mientras las cartas guardias intentan llevarse a Alicia, el sombreroero aparece inesperadamente, interponiéndose. Con una sonrisa astuta y un toque de magia, logra liberar a Alicia de sus captores. "Rápido, ven conmigo", le susurra, y ambos escapan del castillo.

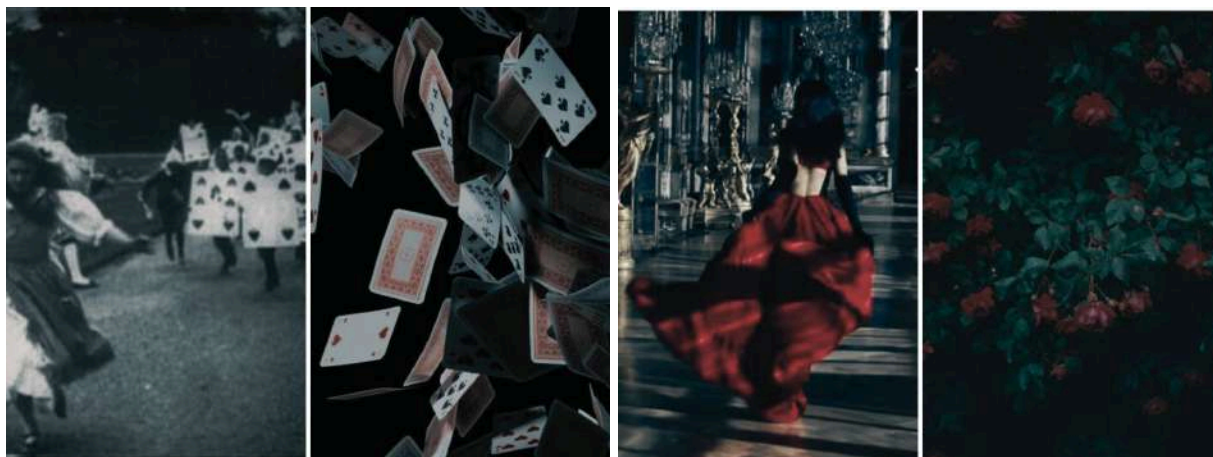


Imágenes n°76-79, referencias de Pinterest.

La alarma se extiende por el reino, y todos los soldados y súbditos de la Reina de Corazones comienzan a perseguirlos. Alicia corre junto al sombrero, mientras las cartas y otras criaturas del reino los siguen de cerca.

Alicia y el sombrero corren a través de los jardines del castillo, sorteando obstáculos y utilizando el conocimiento del sombrero sobre el reino para evadir a sus perseguidores. A pesar de estar constantemente en peligro, Alicia se siente más fuerte con cada paso, sabiendo que tiene aliados dispuestos a ayudarla.

CAPÍTULO 4 FINAL



Alicia y el sombrero corren a través de los jardines del castillo de la Reina de Corazones, pero las fuerzas de la reina son implacables. Los guardias, las cartas y los Screamers los rodean, acorralándolos. Alicia lucha con todas sus fuerzas, pero finalmente es capturada. El sombrero es arrebatado de su lado y llevado lejos, mientras ella es arrastrada ante la presencia de la Reina de Corazones.

Alicia es llevada a una gran sala del trono, donde la Reina de Corazones la observa con una mirada de satisfacción cruel. A su lado, el conejo gigante está de pie, con una expresión de triunfo. Alicia es forzada a arrodillarse ante la reina, que se regocija en su victoria.

"Así que aquí estás, intrusa", dice la Reina de Corazones. "Has causado demasiados problemas en mi reino. Es hora de que enfrentes tu castigo."

El conejo se adelanta, mirándola con una mezcla de lástima y burla. "Alicia, deberías haber sabido que no podías escapar de tu destino", dice suavemente. "Este lugar... es un reflejo de tu propia mente, un laberinto creado por tus propios miedos y culpas."

Alicia, con lágrimas en los ojos, se enfrenta al conejo. "¿Por qué estás haciendo esto? ¿Qué es lo que realmente quieres?"

El conejo se arrodilló junto a ella y le susurra al oído, "Alicia, este lugar existe porque te niegas a aceptar la verdad. Este mundo de pesadillas es tu prisión mental. Todo comenzó cuando negaste lo que hiciste..."

La Reina de Corazones levanta su cetro y grita, "¡Que le corten la cabeza!"

Alicia es llevada a una plataforma donde se encuentra un hacha gigante. El verdugo, una carta de corazones, se prepara para ejecutar la sentencia. Alicia cierra los ojos, esperando el golpe final. Siente un dolor agudo y luego, oscuridad.



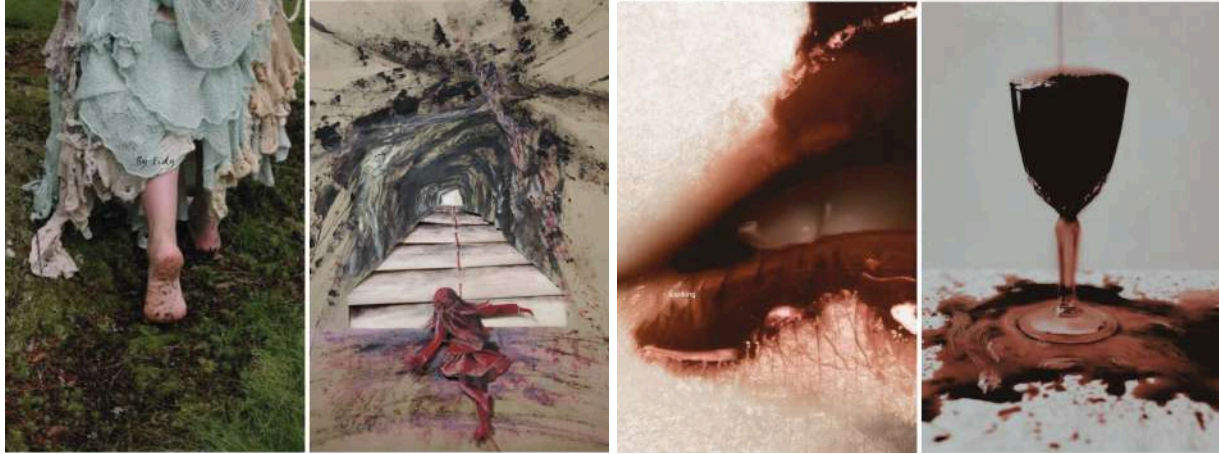
Imágenes n°84-87, referencias de Pinterest.

Su cabeza es colocada en una pica y exhibida ante los enemigos y aliados por igual. El conejo, observando la escena, murmura, "A veces, solo enfrentando el peor de los castigos podemos encontrar la verdad que hemos estado negando."

Alicia despierta de repente, jadeando, bajo el árbol de su jardín en el mundo real. Está empapada en sudor, su corazón latiendo furiosamente. Se sienta y mira alrededor, todo parece normal. Pero los recuerdos de su viaje por el País de las Pesadillas están frescos en su mente.

Finalmente, los recuerdos reprimidos inundan su conciencia. Recuerda la noche en que, en un arrebato de ira y desesperación, mató a sus padres. Había negado esta verdad durante tanto tiempo, creando un mundo de fantasía para escapar de su culpa.

Alicia se levanta y observa su ahora realidad verdadera. "Fue mi culpa... yo los maté," murmura, aceptando por fin la realidad de sus acciones. Las lágrimas corren por su rostro mientras enfrenta la verdad.



Imágenes nº 88-91, referencias de Pinterest.

Entiende que el País de las Pesadillas fue una manifestación de su propia mente, un lugar donde se escondió de la realidad. Ahora, al aceptar su culpa, sabe que debe enfrentar las consecuencias en el mundo real.

La historia de Alicia nos muestra que no podemos huir de nuestros actos y de la verdad. El País de las Pesadillas simboliza el intento de Alicia de escapar de su culpabilidad y el dolor que causó. Solo al enfrentar sus acciones y aceptar la realidad, puede comenzar a sanar. Este oscuro final subraya la importancia de la responsabilidad y la aceptación, mostrando que enfrentar nuestros propios demonios es esencial para encontrar la paz interior.

7. Look and Feel

PERSONAJES

La inspiración artística para el diseño de personajes de "Alice Can't Escape" se basa principalmente en el estilo característico de la obra de Lewis Carroll, influenciado por el arte y la moda victoriana contemporánea a su publicación. El juego adopta un estilo artístico en 3D que recuerda a títulos como "Fatal Frame" y "Nier: Automata".



Imágenes nº 92 y 93, Fatal Frame y Nier:Automata, Google.

ESCENARIOS Y AMBIENTACIÓN

Los escenarios de "Alice Can't Escape" estarán inspirados en el realismo oscuro de "Poppy Playtime", similar al estilo de "Fatal Frame" y "Nier:automata", combinado con los entornos surrealistas característicos de "Alice: Madness Returns".

Backrooms:



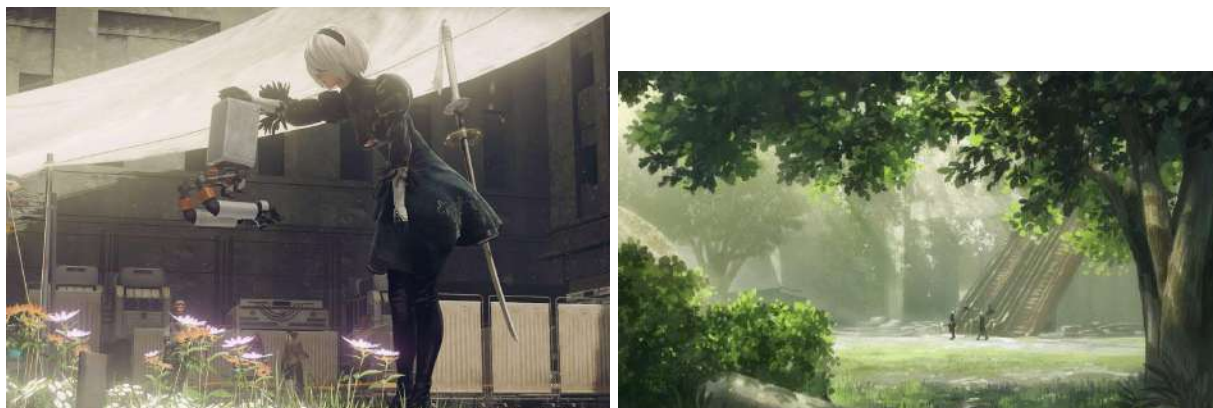
Imágenes nº 94 y 95, Poppy Playtime, Google.

País de las Pesadillas:



Imágenes nº 96 y 97, Fatal Frame, Google.

Realidad Verdadera:



Imágenes nº 98 y 99, Nier: automata, Google.

ESTÉTICA PROPIA

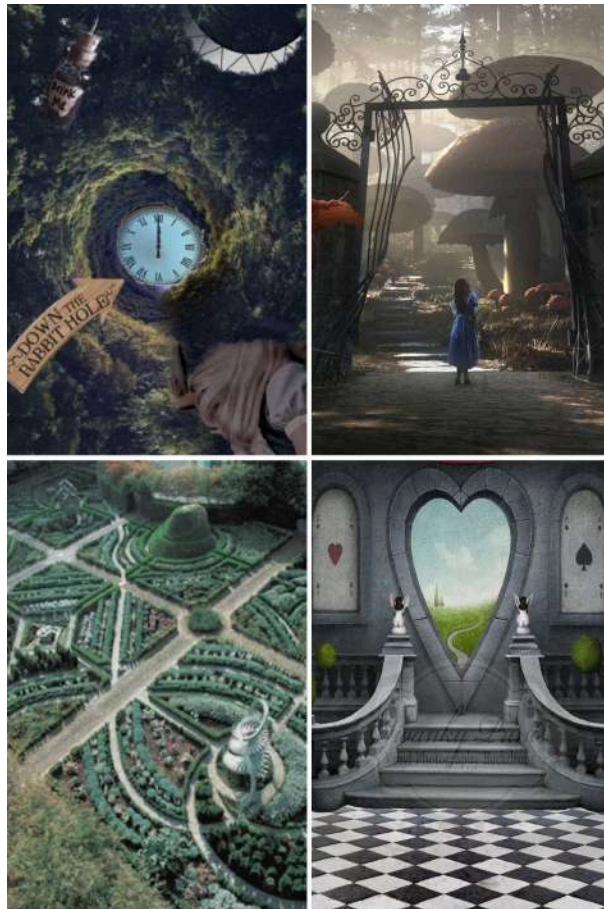
El aspecto gráfico y artístico de *"Alice: Can't Escape"* es fundamental para crear una experiencia inmersiva y envolvente que coincida con la atmósfera oscura y retorcida del juego. Algunas características que destacan en este aspecto:

- **Estética macabra y gótica:** El juego podría presentar un estilo visual gótico y macabro, con paisajes sombríos, detalles y elementos siniestros que reflejan el mundo oscuro de Alicia y su lucha contra sus propios demonios internos.



Imágenes 100-103, referencias de Pinterest.

- **Diseño de personajes icónicos:** Los personajes del juego, incluida Alicia y las criaturas del País de las Maravillas, podrían tener diseños distintivos y evocadores que reflejan su naturaleza retorcida y perturbadora. Los diseños podrían estar inspirados en ilustraciones góticas y surrealistas.



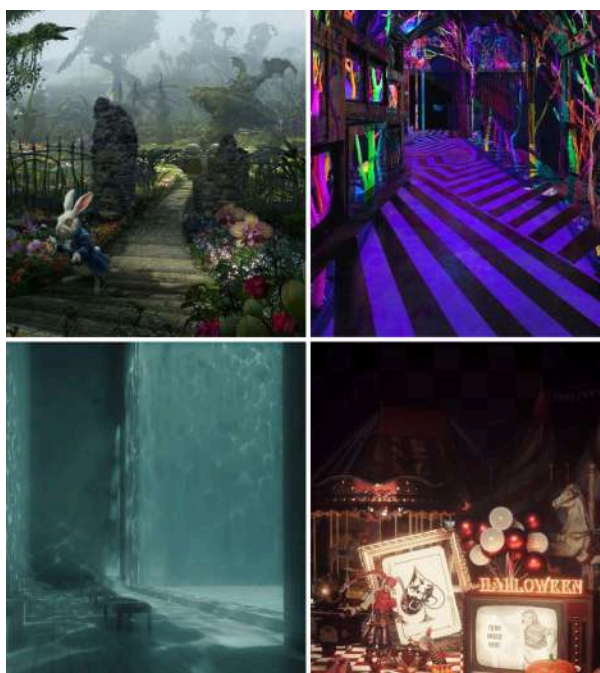
Imágenes 104-107, referencias de Pinterest.

- **Paleta de colores sombría:** Se podría utilizar una paleta de colores predominantemente oscura y desaturada, con tonos oscuros, grises y sombríos, acentuados por destellos de colores intensos para resaltar ciertos elementos y crear contraste.



Imágenes 108 y 109, paleta de colores de Coolers.

- **Detalles atmosféricos:** Los detalles atmosféricos, como la iluminación, la niebla, las sombras y los efectos visuales, podrían utilizarse para crear una atmósfera inquietante y opresiva que sumerge a los jugadores en el mundo oscuro y retorcido del juego.



Imágenes 110-113, referencias de Pinterest.

- **Escenarios surrealistas:** Los escenarios del juego podrían ser surrealistas y oníricos, con paisajes distorsionados y arquitectura fantástica que desafíe las

leyes de la física y la lógica, creando un entorno misterioso y envolvente para que los jugadores exploren.



Imágenes 114-117, referencias de Pinterest.

- **Tipos de fuentes que serán usadas:** En mi videojuego se usará principalmente tipografías de la familia "gótica", estas son *Angel Tears* y *Calling Angels*, para la mayoría de textos, para los títulos, utilizaré *Morvifun* y *Rothenburg Decorative*. como mucho 3 tipografías distintas pero es probable que entre escenas se añaden algunas otras a modo artístico. Todas estas tipografías son de libre uso.



Imagen n° 118, Fuentes de Google.

En resumen, el aspecto gráfico y artístico de "Alice: Can't Escape" desempeñaría un papel crucial en la creación de una experiencia visualmente impresionante y atmosféricamente inmersiva que capture la esencia del mundo oscuro y retorcido de Alicia en el País de las Maravillas.

MÚSICA Y SONIDOS

La música de *"Alice Can't Escape"* fusionará elementos de varios estilos para crear una experiencia auditiva única que complemente la atmósfera del juego:

- **Música Clásica:** Se utilizarán composiciones de música clásica para resaltar la elegancia y la nostalgia asociadas con el mundo de Alicia. Pueden incluir piezas que evocan emociones profundas y misteriosas, como sonatas de piano o cuerdas melancólicas, adaptadas al contexto del juego para enfatizar momentos emotivos y dramáticos.
- **Breakcore:** Este género musical proporcionará una intensidad dinámica y frenética que contrasta con la serenidad de la música clásica. Los ritmos acelerados, los breaks caóticos y la fusión de sonidos electrónicos y sampleados crearán una atmósfera de tensión y urgencia durante secuencias de acción y confrontación en el juego.
- **Estilo Visual Kei Japonés:** Inspirado en la estética visual kei japonesa, la música de *"Alice Can't Escape"* incorporará elementos de rock alternativo, metal y electrónica. Voces emotivas y poderosas, acompañadas de guitarras distorsionadas y sintetizadores, resaltarán la dualidad entre la realidad y la fantasía dentro del mundo surrealista de Alicia.

Algunos ejemplos musicales son estos:

- The Dø - Dust It Off
- Old doll

-
- Dov Dool ver
 - Not tomorrow (ty to@b.c.7801)
 - Im god
 - Blank
 - Still Doll
 - シド『ENAMEL』
 - Fading Strangers
 - Good omens Opening Title - David Arnold
 - Stockholm Syndrome - Nostalgia

En conjunto, estos estilos musicales se entrelazarán para reflejar la variedad de emociones y experiencias que los jugadores experimentarán mientras exploran el País de las Pesadillas en "Alice Can't Escape".

8. Storyboard/Guión

STORYBOARD

En el storyboard, desarrollaré y representaré la escena inicial del videojuego, donde Alicia cae en el País de las Pesadillas.

SECUENCIA 1 ESCENA 1

EXT. CASA DE ALICIA PATIO/JARDÍN

VIÑETA 1



Plano general de la casa - zoom out

VIÑETA 2



Alicia durmiendo - plano general

VIÑETA 3



Primer plano de Alicia durmiendo siendo despertada por el conejo

VIÑETA 4



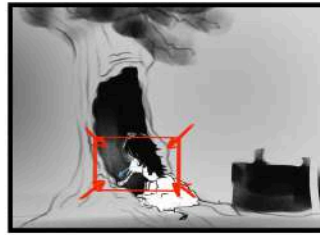
Primer plano de Alicia durmiendo siendo despertada por el conejo y levantándose

VIÑETA 5



Seguimiento de cámara de Alicia mientras camina tras el conejo - plano entero

VIÑETA 6



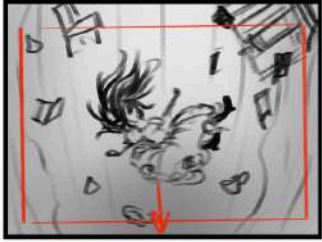
Alicia cayendo en el agujero - zoom in

Imagen nº 119, storyboard, creada por mí en Canva.

SECUENCIA 1 ESCENA 2

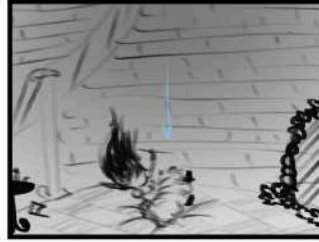
INT. PRIMERA SALA

VIÑETA 7



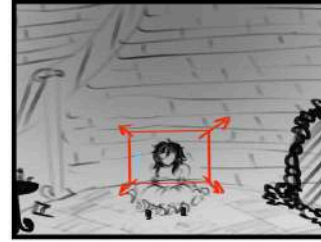
Alicia cayendo en el agujero -
seguimiento de cámara

VIÑETA 8



Alicia cayendo - plano general

VIÑETA 9



Alicia sentada, levantándose -
zoom out

VIÑETA 10



Primer plano de Alicia
observando el lugar - zoom in

VIÑETA 11



Plano subjetivo de Alicia
observando la sala

VIÑETA 12



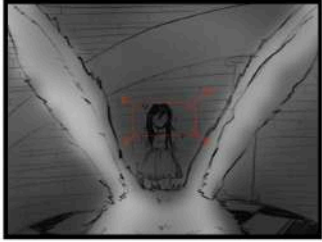
Primer plano Alicia aterrada
mirando al conejo

Imagen nº 120, storyboard, creada por mí en Canva.

SECUENCIA 1 ESCENA 2

INT. PRIMERA SALA

VIÑETA 13



Plano general de Alicia mirando al conejo - zoom out

VIÑETA 14



Plano escorzo de Alicia mirando al conejo

VIÑETA 15



Primer plano de Alicia aterrada

VIÑETA 16



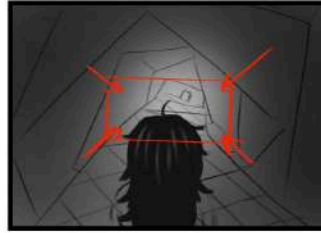
Plano escorzo de Alicia haciendo contacto visual con el conejo

VIÑETA 17



Plano entero de Alicia huyendo del conejo

VIÑETA 18



Plano medio corto de Alicia observando el pasillo - zoom in

Imagen nº 121, storyboard, creada por mí en Canva.

GUIÓN LITERARIO

CINEMÁTICA DE VIDEOJUEGO, "ALICE CAN'T ESCAPE"

ESCENA 1

INT. SALA DE ESPEJOS - DÍA

Una sala repleta de espejos deformantes refleja múltiples imágenes de Alicia (16), quien se encuentra de pie, contemplando en shock el entorno. Se siente perdida y asustada al ver reflejos del CONEJO (30) en los espejos.

Alicia se encuentra desconcertada, mirando a su alrededor.

ALICIA

¿Dónde estoy?

El Conejo aparece reflejado en varios espejos, su voz resonando por la sala con tono suave y persuasivo.

CONEJO

Alicia... No tienes por qué huir de mí, ¿quieres?

Alicia se sobresalta y da un paso atrás, alertada. Le responde nerviosa, alzando la voz.

ALICIA

No... Tú eres malo. ¿Por qué me persigues? ¿Qué es este lugar?

El Conejo se ríe, su risa resonando en la sala, amplificada por los espejos. Dice con una sonrisa espeluznante caminando tranquilamente por la sala.

CONEJO

Vamos... sólo quiero llevarte a un lugar mejor, a donde perteneces. La verdadera Realidad. Querida Alicia, este lugar no es para ti. Realmente no deberías estar aquí...

Alicia tiembla ligeramente, su respiración se acelera. Mientras, la voz del Conejo se torna más amenazante.

CONEJO

Si te quedas aquí, tendrás que enfrentarte a muchas cosas que no te gustarán. Si no haces lo que digo, no tendré otra opción que hacer tu estancia mucho más difícil, hasta que te des por vencida.

El Conejo la mira con una sonrisa malévola. Alicia, decidida, se prepara para enfrentar lo que venga.

ALICIA

No tengo miedo de ti. No voy a dejar que me controles. Si este es mi lugar, entonces lucharé. No te seguiré a ninguna parte.

El Conejo frunce el ceño, su expresión se vuelve de ira. De repente, los espejos empiezan a resquebrajarse y romperse con un estruendo ensordecedor. El Conejo grita furioso.

CONEJO

¡No sabes con quién te estás enfrentando!

Los fragmentos de los espejos caen al suelo, creando un caos de reflejos distorsionados y afilados. El Conejo se transforma en una figura más monstruosa y comienza a perseguir a Alicia. Alicia grita, comenzando a correr.

ALICIA

¡No me atraparás!

Alicia corre desesperadamente por la sala, esquivando los fragmentos de espejo y buscando una salida mientras el Conejo la persigue implacablemente.

CINEMÁTICA DE VIDEOJUEGO, "ALICE CAN'T ESCAPE"

ÚLTIMA ESCENA

EXT. JARDINES DEL CASTILLO DE LA REINA DE CORAZONES - DÍA

ALICIA (16) y el SOMBRERERO LOCO (X) corren desesperadamente a través de los jardines, pero las fuerzas de la REINA DE CORAZONES (25) los rodean. Las CARTAS GUARDIAS los acorralan implacablemente.

SOMBRERERO

¡No te detengas, Alicia! ¡Estamos casi allí!

Alicia lucha con todas sus fuerzas, pero finalmente es capturada. Guardias la sujetan mientras el Sombreroero es llevado lejos.

ALICIA

¡Sombreroero!

SOMBRERERO

¡Resiste, Alicia! ¡No te rindas!

Los guardias la arrastran hacia el castillo. La escena se funde a negro.

INT. SALA DEL TRONO - DÍA

Alicia es llevada a una gran sala del trono. La Reina de Corazones la observa con una mirada de satisfacción cruel. A su lado, el conejo gigante está de pie, con una expresión de triunfo. Alicia es forzada a arrodillarse ante la reina.

REINA DE CORAZONES

Así que aquí estás, intrusa. Has causado demasiados problemas en mi reino. Es hora de que enfrentes tu castigo.

El conejo se adelanta, mirándola con una mezcla de lástima y burla.

CONEJO

Alicia, deberías haber sabido que no podías escapar de tu destino. Este lugar... es un reflejo de tu propia mente, un laberinto creado por tus propios miedos y culpas.

Alicia, desesperada con lágrimas en los ojos, se enfrenta al conejo.

ALICIA

¿Por qué estás haciendo esto? ¿Qué es lo que realmente quieres?

El conejo se arrodilla junto a ella y le susurra al oído.

CONEJO

Alicia, este lugar existe porque te niegas a aceptar la verdad. Este mundo de pesadillas es tu prisión mental. Todo comenzó

cuando negaste lo que hiciste...

La Reina de Corazones levanta su cetro y grita.

REINA DE CORAZONES

¡Que le corten la cabeza!

Alicia es llevada a una plataforma donde se encuentra un hacha gigante. El verdugo, una carta de corazones, se prepara para ejecutar la sentencia. Alicia dice en voz baja suspirando.

ALICIA

Tienes razón... No puedo seguir huyendo de la realidad...

Alicia cierra los ojos entre lágrimas, esperando el golpe final. Siente un dolor agudo y luego, oscuridad. Antes de morir, Alicia piensa en su cabeza.

ALICIA

...No siento la cabeza... Al fin esta pesadilla va a
terminar....

EXT. JARDÍN DEL CASTILLO - DÍA

La cabeza de Alicia es colocada en una pica y exhibida ante los enemigos y aliados por igual. El conejo, observando la escena, murmura melancólico.

CONEJO

A veces, solo enfrentando el peor de los castigos podemos encontrar la verdad que hemos estado negando.

EXT. JARDÍN DE LA CASA DE ALICIA - ATARDECER

Alicia despierta de repente, jadeando, bajo el árbol de su jardín en el mundo real. Está empapada en sudor, su corazón latiendo furiosamente. Se sienta y mira alrededor; todo parece normal. Pero los recuerdos de su viaje por el País de las Pesadillas están frescos en su mente. Alicia comienza a llorar, recordando su verdadera Realidad.

ALICIA

Es verdad... Tienen razón, soy una asesina... Fue mi culpa... yo... los maté.

Finalmente, los recuerdos reprimidos inundan su conciencia. Recuerda la noche en que, en un arrebato de ira y desesperación, mató a sus padres. Había negado esta verdad durante tanto tiempo, creando un mundo de fantasía para escapar de su culpa. Las lágrimas corren por su rostro mientras enfrenta la verdad. Con la voz temblorosa, rompiéndose. Alicia se levanta y observa su casa con las manos llenas de sangre ajena.

ALICIA

Perdónenme, por favor... Ojalá pudiera cambiar lo que hice.

9. Métodos de control de calidad

El control de calidad en "*Alice: Can't Escape*" es crucial para garantizar que el producto final cumpla con los estándares de calidad esperados y ofrezca una experiencia satisfactoria para los jugadores. Las pruebas que se realizarán son métodos comunes de control de calidad:

- **Funcionalidad**: Estas pruebas se centran en garantizar que todas las funciones del juego, como los controles, la mecánica del juego y las interacciones del jugador, funcionen correctamente y sin errores.
- **Compatibilidad**: Se realizan pruebas en una variedad de dispositivos y plataformas para garantizar que el juego funcione correctamente en diferentes sistemas operativos, consolas y configuraciones de hardware.
- **Rendimiento**: Estas pruebas evalúan el rendimiento del juego en términos de velocidad de fotogramas, tiempos de carga y estabilidad, asegurando que el juego se ejecute sin problemas y sin problemas de rendimiento.
- **Localización**: Si el juego se lanzará en varios idiomas, se realizan pruebas para garantizar que todas las traducciones sean precisas y que el texto se ajuste adecuadamente en la interfaz del juego.
- **Juego**: Se realizan pruebas exhaustivas para identificar posibles problemas de diseño de niveles, equilibrio del juego y dificultad, asegurando una experiencia de juego satisfactoria y desafiante.
- **Calidad de audio y video**: Se verifica la calidad del audio y el video, incluyendo la música, los efectos de sonido, la calidad gráfica y la animación, para garantizar que cumplan con los estándares esperados.
- **Subtítulos**: Emplear editores de texto y correctores que revisen los subtítulos para detectar errores gramaticales, ortográficos y de puntuación, así como asegurarse de que el estilo de los subtítulos sea consistente a lo largo del juego, manteniendo uniformidad en la terminología y formato.
- **Estabilidad**: Se realizan pruebas prolongadas para identificar posibles problemas de estabilidad, como fallos inesperados o bloqueos del juego, bajo diversas condiciones de juego.

Plan de Pruebas Prolongadas para Identificar Problemas de Estabilidad en "Alice Can't Escape":

TESTEO TÉCNICO

El objetivo es realizar pruebas exhaustivas para identificar posibles problemas de estabilidad, como fallos inesperados o bloqueos del juego, bajo diversas condiciones de juego.

Métodos que se utilizarán:

- **Automatización de Pruebas:** Utilizar herramientas de automatización para realizar pruebas repetitivas y estresantes en el juego.
- **Simulación de Escenarios Diversos:** Crear scripts que simulen diferentes escenarios de juego, desde sesiones cortas hasta largas horas de juego continuo.
- **Monitoreo de Rendimiento:** Implementar herramientas de monitoreo para rastrear el uso de la CPU, la memoria y otros recursos del sistema durante las pruebas.

PRUEBAS ALFA

En esta fase, se realizan pruebas internas con un equipo limitado para detectar errores y problemas antes de la fase beta.

Participantes:

- **Equipo de Desarrollo:** Los desarrolladores realizarán pruebas continuas mientras integran nuevas funcionalidades.
- **Equipo de QA (Quality Assurance):** Especialistas en aseguramiento de calidad que se enfocarán en probar la estabilidad y detectar fallos.

Métodos:

- **Sesiones de Juego Intensivas:** Los testers jugarán durante largas sesiones para identificar problemas de estabilidad.
- **Pruebas de Estrés:** Ejecutar el juego en situaciones de alta carga para ver cómo responde bajo condiciones extremas.

-
- **Reporte de Errores:** Utilizar sistemas de seguimiento de errores para documentar y priorizar los problemas encontrados.

PRUEBAS BETAS

Ampliaré las pruebas a un grupo más grande de usuarios para identificar problemas que no fueron detectados en las pruebas alfa.

Participantes:

- **Beta Testers Cerrados:** 7 jugadores experimentados y fans del género que tienen acceso anticipado al juego.
- **Beta Testers Abiertos:** Una comunidad más amplia de jugadores que se inscriben para probar el juego y proporcionar retroalimentación.

Métodos:

- **Encuestas y Retroalimentación:** Recopilar datos de los jugadores sobre su experiencia y cualquier problema que encuentren.
- **Foros y Grupos de Discusión:** Crear foros o grupos donde los testers puedan discutir problemas y compartir sus experiencias.
- **Actualizaciones y Parches:** Implementar actualizaciones y parches basados en los comentarios y problemas reportados.

IMPLEMENTACIÓN Y SEGUIMIENTO

Preparación de Herramientas y Entornos:

- Configurar las herramientas de automatización y monitoreo.
- Crear entornos de prueba que simulan diferentes configuraciones de hardware y software.

Reclutamiento de Testers:

- Seleccionar miembros del equipo de desarrollo y QA para la fase alfa.
- Reclutar beta testers a través de campañas en redes sociales, foros de juegos y listas de correo.

Desarrollo de Escenarios de Prueba:

- Diseñar y documentar casos de prueba que cubran todos los aspectos del juego.
- Incluir escenarios específicos para probar la estabilidad bajo diferentes condiciones.

Ejecución de Pruebas:

- Ejecutar las pruebas técnicas y alfa en ciclos continuos.
- Monitorear y registrar todos los datos de rendimiento y errores encontrados.

Análisis y Solución de Problemas:

- Analizar los datos recopilados para identificar patrones y causas raíz de los problemas.
- Priorizar y corregir los errores más críticos antes de pasar a la fase beta.

Retroalimentación Continua:

- Recopilar y analizar la retroalimentación de los beta testers.
- Implementar ajustes y mejoras continuas basadas en los comentarios recibidos.

Documentación:

- **Informes de Prueba:** Documentar todos los hallazgos, incluyendo descripciones de los problemas, pasos para reproducirlos, y el impacto en la jugabilidad.
- **Registro de Actualizaciones:** Mantener un registro de todas las actualizaciones y parches implementados durante las fases de prueba.

Herramientas Recomendadas:

- **JIRA:** Para seguimiento de errores y gestión de proyectos.
- **Sentry:** Para monitoreo de errores en tiempo real.
- **LoadRunner:** Para pruebas de rendimiento y estrés.
- **Unreal Engine Tester**

Al seguir este plan estructurado y detallado, podremos identificar y corregir problemas de estabilidad en *"Alice Can't Escape"*, garantizando una experiencia de juego fluida y sin interrupciones para los jugadores.

10. Interfaz de Usuario

Para el diseño de la interfaz de usuario (UI) de *"Alice: Can't Escape"*, adoptaré un enfoque que refleje la estética oscura y retorcida del juego, al tiempo que garantice una experiencia de usuario intuitiva y accesible.

- **Estilo visual gótico:** Utilizaré elementos visuales góticos, como tipografías ornamentadas, bordes decorativos y detalles oscuros, para reflejar la atmósfera del juego. Emplearé colores sombríos y desaturados, junto con destellos de colores intensos para resaltar información importante.



Imágenes n° 122 de referencia paleta de Colors.



Imagen n° 123, Fuentes de Google.

-
- **Iconografía temática:** Utilizaré iconos y elementos gráficos inspirados en el mundo de Alicia en el País de las Maravillas, como relojes, naipes, teteras y otras imágenes icónicas, para reforzar la temática del juego y ayudar a los jugadores a navegar por la interfaz de manera intuitiva.



Imagen n° 124, iconos, creada por mí en Canva.

- **Mensajes y texto descriptivo:** Utilizaré un lenguaje descriptivo y evocador en los mensajes y texto de la interfaz para sumergir a los jugadores en la historia y la atmósfera del juego. Esto podría incluir diálogos y descripciones que reflejan el tono oscuro y retorcido del juego.
- **Diseño de menús y navegación:** Diseñar menús y sistemas de navegación claros y fáciles de entender, con disposiciones lógicas y botones fácilmente

identificables. Los efectos visuales serán sutiles, como transiciones suaves y animaciones temáticas, para mejorar la experiencia de usuario.

- **Indicadores visuales y feedback:** Utilizar indicadores visuales y feedback claros para comunicar información importante al jugador, como la salud, la energía o los recursos disponibles. Esto podría incluir barras de estado, iconos animados y efectos visuales que se ajusten al estilo visual del juego.
- **Personalización y accesibilidad:** Permitir opciones de personalización para adaptar la interfaz a las preferencias individuales de los jugadores, como ajustes de tamaño de texto, colores de fondo y opciones de accesibilidad para jugadores con discapacidades.

HUD



Imagen nº 125, HUD, creada por mí en Photoshop.



Imagen nº 126, HUD, creada por mí en Procreate.

La interfaz de usuario estará dividida en 5 Menús:

MENÚ PRINCIPAL



Imagen nº 127, HUD, creada por mí en Photoshop.

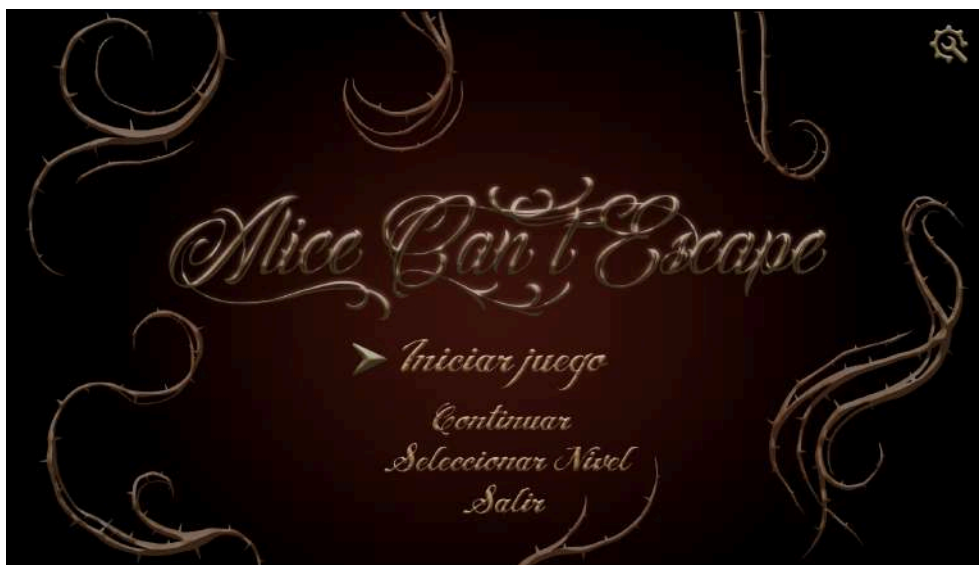


Imagen nº 128, HUD, creada por mí en Photoshop.

INVENTARIO



Imagen nº 128, HUD, creada por mí en Photoshop.

RANKINGS



Puntuación Mundial				
Nº	Nombre	Puntos	Tiempo	
1º	lucifer	1000	0:30	+
2º	lucifer	900	1:00	+
3º	lucifer	800	1:20	+
4º	lucifer	500	1:50	+
5º	lucifer	400	2:00	+
6º	Jugador	300	3:05	

Imagen nº 129, HUD, creada por mí en Procreate.

SELECCIÓN DE ESCENAS/ HISTORIA



Imagen n° 130, HUD, creada por mí en Photoshop.

GUARDADO



GUARDAR PARTIDA		
	PUNTUACIÓN	FECHA
Capítulo I	XXXX	XX/XX/XXXX
Capítulo II	XXXX	XX/XX/XXXX
Capítulo III	XXXX	XX/XX/XXXX
Capítulo IV	XXXX	XX/XX/XXXX
Capítulo V	XXXX	XX/XX/XXXX
Capítulo VI	XXXX	XX/XX/XXXX

Imagen n° 131, HUD, creada por mí en Procreate.

En cuanto a la jerarquía del menú, en esta imagen se puede observar un pequeño esquema.

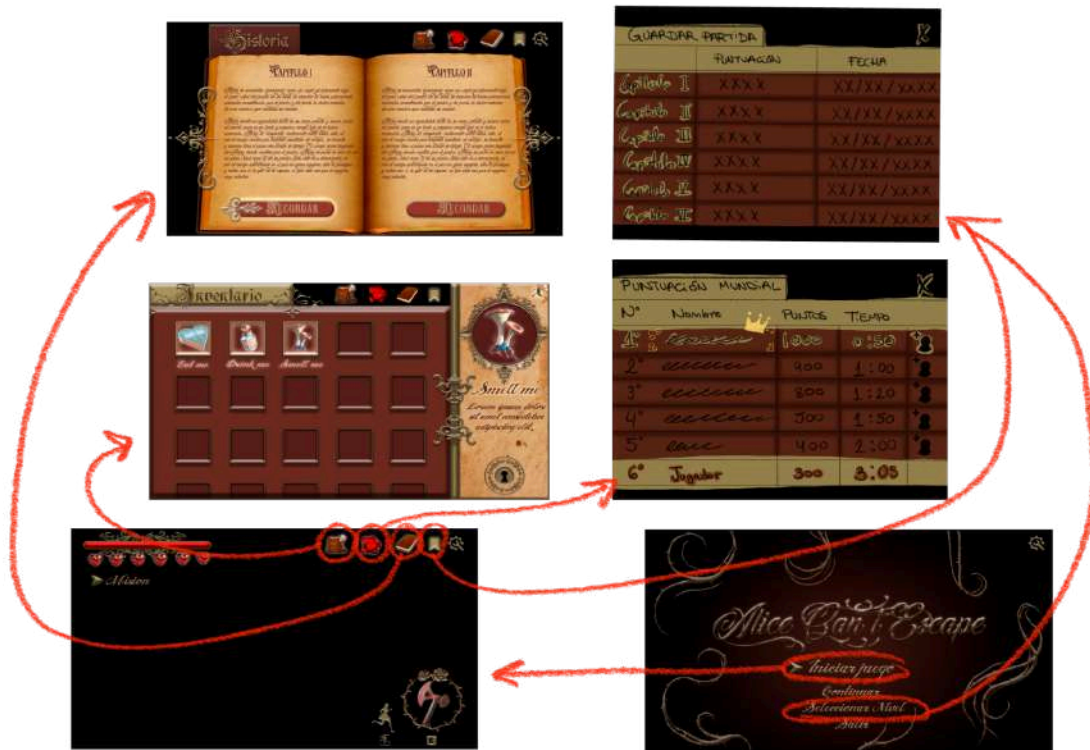


Imagen nº 132, HUD interacción, creada por mí en Procreate.

Junto a la interfaz, en el apartado de opciones del sistema estarán las siguientes opciones, las cuales el jugador podrá ajustar a su gusto para asegurar que el juego sea accesible a un público más amplio:

Aumento de Tamaño de Fuente:

- Opciones para aumentar el tamaño de la fuente en los menús y diálogos para facilitar la lectura.
- Fuentes claras y legibles que se adapten a la temática del juego.

Configuraciones de Luminosidad y Contraste:

- Ajustes de brillo y contraste para adaptar la visualización a diferentes condiciones de luz ambiental.
- Filtros de color y modos de alto contraste para usuarios con deficiencias visuales.

Subtítulos:

-
- Subtítulos activables y desactivables para todos los diálogos y escenas importantes.
 - Opciones para personalizar el tamaño, el color y el fondo de los subtítulos para mejorar la legibilidad.

Controles Personalizables:

- Permitir a los jugadores reasignar los controles según sus preferencias y necesidades.
- Opciones de sensibilidad para los controles de movimiento y acciones.

Modo de Juego Asistido:

- Inclusión de un modo de juego asistido que proporcione ayudas visuales y auditivas para los jugadores que lo necesiten.
- Tutoriales interactivos y explicaciones claras de las mecánicas del juego.

Configuraciones de Audio:

- Ajustes de volumen separados para música, efectos de sonido y diálogos.
- Opciones para activar la descripción de audio para los eventos y acciones importantes en el juego.

Modo daltónico:

- Filtros de color para usuarios daltónicos, ajustando los colores del juego para diferenciar mejor los elementos importantes.
- Indicadores visuales para eventos importantes del juego, como cambios en la salud del personaje o la proximidad de enemigos.

Realizaremos pruebas con usuarios que tengan diversas necesidades de accesibilidad para asegurarnos de que todas las funciones sean efectivas y útiles junto a la recolección de feedback continuo para hacer ajustes necesarios y mejorar la experiencia de accesibilidad del juego.

Con el objetivo principal de crear una experiencia de juego que no solo sea inmersiva y atractiva desde una perspectiva visual y narrativa, sino también accesible y cómoda

para todos los jugadores, permitiéndoles disfrutar plenamente de la historia y el mundo de "Alice Can't Escape".

En resumen, el diseño de la interfaz de usuario combina una estética gótica y oscura con una experiencia de usuario intuitiva y accesible para crear una interfaz envolvente y atractiva que mejore la experiencia de juego, capaz de transportar al jugador a la época.

11. Objetivos del juego

"Alice Can't Escape" es un juego de aventuras y terror psicológico que sumerge a los jugadores en un mundo oscuro y perturbador inspirado en la historia de "Alicia en el País de las Maravillas".

El objetivo del juego es que los jugadores ayuden a Alicia a reconstruir su historia o desvelar sus secretos, escapando de una serie de laberintos conocidos también como backroom surrealistas y enfrentarse a sus propios miedos para así escapar del mundo del País de las pesadillas y volver a la realidad que tanto niega. El jugador simplemente tendrá que seguir la historia, la cual se desbloquea tras completar cada nivel, el jugador gana cuando la historia es completada.

El juego se desarrolla en un entorno oscuro y claustrofóbico, como una serie de habitaciones estrechas y pasillos laberínticos, donde la iluminación es tenue y las sombras juegan un papel importante en la atmósfera opresiva.

El diseño de los escenarios y los elementos visuales refleja una estética gótica y macabra, con detalles detallados y elementos siniestros que aumentan la sensación de tensión y misterio.

El sonido desempeña un papel crucial en la creación de una atmósfera inquietante, con efectos de sonido ambientales, música tensa y efectos de audio que aumentan la sensación de peligro y anticipación.

A medida que los jugadores avanzan, descubrirán pistas y secretos ocultos que revelan la verdad sobre el pasado de Alicia y su conexión con el mundo retorcido en el que se encuentra.

Además de los desafíos ambientales, los jugadores también se enfrentarán a criaturas aterradoras y obstáculos psicológicos que representan los miedos y traumas de Alicia, lo que aumenta la intensidad y el suspense del juego.



Imágenes n° 133-136, referencias de enemigos de Pinterest.

En la imagen encontramos los enemigos a los que se enfrentará Alicia, enumerándolos de izquierda a derecha:

1. El Conejo
2. Monstruos acuáticos
3. Screamers

12. Reglas

Las reglas del juego son las instrucciones y condiciones que rigen cómo se juega el juego y qué acciones están permitidas o prohibidas. Establecen los límites y las pautas dentro de las cuales los jugadores deben operar para jugar el juego de manera justa y coherente.

- **Jugabilidad:** Los jugadores controlan a Alicia mientras corre automáticamente a través de los niveles del juego. Deben esquivar obstáculos, recolectar objetos y enfrentarse a criaturas extrañas mientras avanzan a través de un paisaje en constante cambio.
- **Correr Automáticamente:** Alicia correrá automáticamente a través de los niveles del juego, y los jugadores serán responsables de esquivar obstáculos, saltar sobre precipicios y realizar acciones especiales en el momento adecuado.
- **Esquivar Obstáculos:** Los jugadores deberán esquivar una variedad de obstáculos, como rocas, troncos, cristales y árboles retorcidos, que aparecerán en su camino mientras corre huyendo del Conejo.
- **Saltar y Deslizarse:** Además de esquivar obstáculos, los jugadores podrán saltar sobre plataformas elevadas o precipicios, así como deslizarse debajo de obstáculos bajos para evitar chocar.
- **Puntuación:** Los jugadores pueden ganar puntos recolectando objetos y completando niveles lo más rápido posible. Se mantendrá un registro de las puntuaciones más altas para fomentar la competencia entre los jugadores.
- **Vidas y continuaciones:** Los jugadores tienen un número limitado de vidas para completar cada nivel. Si pierden todas sus vidas, pueden optar por continuar desde el último punto de control o comenzar el nivel desde el principio, pero perderán cualquier progreso no guardado.
 - **Sistema de Guardado:**
 - **Puntos de Control Manuales:** No habrá puntos de control de guardado automático. En su lugar, el jugador debe guardar manualmente su progreso en puntos de control específicos distribuidos a lo largo del nivel.

-
- **Progreso No Guardado:** Cualquier progreso realizado entre estos puntos de control no se guardará automáticamente. Si el jugador pierde todas sus vidas y decide continuar desde el último punto de control, solo el progreso guardado manualmente será retenido.
 - **Opciones de Guardado:** El jugador puede acceder al menú de opciones para guardar su progreso en cualquier momento en que se encuentren en un punto de control.
 - Este sistema de guardado manual añade un elemento estratégico al juego, donde los jugadores deben decidir cuándo es mejor guardar su progreso para minimizar la pérdida de avance en caso de fallos.
-
- **Interacciones con Personajes:** Los jugadores pueden interactuar con personajes icónicos del universo de Alicia en el País de las Maravillas, como el Conejo Blanco, el Sombrero Loco y la Reina de Corazones. Estas interacciones no influyen en la historia del juego y pueden proporcionar pistas o recompensas adicionales. A su vez, estas interacciones no son obligatorias para que el jugador pueda continuar con la historia.
 - **Desafíos y Logros:** El juego puede incluir una variedad de desafíos y logros que los jugadores pueden completar para desbloquear contenido adicional, como niveles secretos, arte conceptual y avatares de jugador. Como por ejemplo uno de estos consiste en obtener una puntuación específica en uno de los niveles.
 - **Respeto por las Normas de la Comunidad:** Los jugadores deben respetar las normas de la comunidad y comportarse de manera ética y respetuosa hacia otros jugadores. Cualquier forma de trampa, acoso o comportamiento inapropiado puede resultar en medidas disciplinarias. Estas normas serán aplicadas al chat del juego, puesto que los jugadores dispondrán de un sistema de agregar a otros jugadores como amigos, en el que podrán chatear mediante un chat emergente en el HUD.

Estas reglas proporcionarán un marco claro para la experiencia de juego en "Alice Can't Escape", garantizando un entorno justo y divertido para todos los jugadores.

Para pasar al siguiente capítulo, el jugador deberá completar los niveles correspondientes, llegando al final de cada backroom.

13. Características

En este apartado entraré en detalle sobre los personajes, sumergiéndome más aún en las características de los mismos tanto física como personalmente.

En general, los personajes de *"Alice Can't Escape"* presentan un diseño inspirado en la época victoriana, que corresponde a la principal fuente de inspiración del juego, *"Alicia en el País de las Maravillas"*. Esta elección no solo refleja mi admiración por la estética y vestimenta de esa época, sino que también aporta una atmósfera única y evocadora al juego.

PERSONAJES

Los personajes de *"Alice Can't Escape"* representan objetos, sentimientos y recuerdos de nuestra protagonista Alicia, los cuales he clasificado por orden de importancia;

1. ALICIA

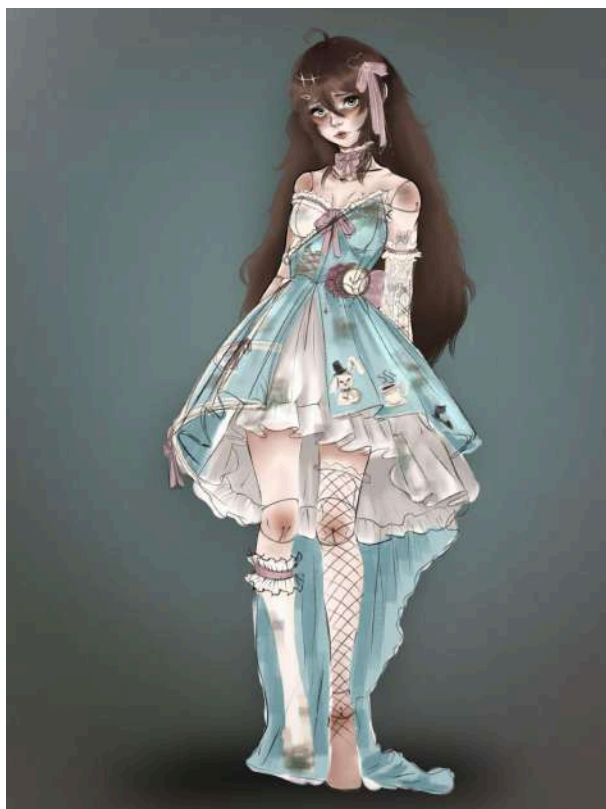


Imagen n° 137, ilustración Alicia creada por mí.

Imágenes n° 138-141 de referencia de Pinterest.

Alicia es la protagonista de este videojuego, su diseño, como todos los demás de este juego, está inspirado en el clásico cuento de Lewis Carroll "Alicia en el País de las Maravillas".

Ella es una joven curiosa, valiente e imaginativa, que usa su imaginación surrealista para escapar de su realidad. El anhelo por algo nuevo la llevan a término en un reino misterioso conocido como el *País de las Pesadillas* por accidente. Sin embargo, mientras atraviesa el mundo loco y surrealista, Alicia se encuentra apreciando la normalidad que una vez rechazó.

A lo largo de su viaje, Alicia muestra una gran capacidad para adaptarse a situaciones surrealistas y desafiantes, enfrentándose con ingenio y determinación. Aunque a veces se siente confundida o frustrada por las absurdas reglas y comportamientos del País de las Pesadillas, nunca pierde su ingenio ni su determinación para encontrar respuestas y resolver los desafíos que se le presentan.

Físicamente, Alicia mantendrá como es retratada como una niña de cabello rubio o castaño, con ojos curiosos y expresivos. Suele llevar un vestido azul y un lazo en el

cabello. Su edad varía según las interpretaciones del cuento, pero generalmente se la representa como una niña en edad escolar, lo que resalta aún más su inocencia y su sentido de la maravilla frente a las extrañas situaciones que encuentra en el País de las Pesadillas.

Para hacer propio el diseño, esta se representará con ropas más desgastadas, a su vez de diseño creativo, manteniendo los patrones que se suelen usar en sus representaciones, su expresión será generalmente asustada, puesto a que la situación en la que se encuentra en el videojuego lo desea.

2. EL CONEJO BLANCO



Imagen nº 142, ilustración del Conejo, creada por mí. Imágenes nº143-146 de referencia de Pinterest.

El Conejo Blanco es el personaje más icónico de este videojuego, después de Alicia. Es un conejo antropomórfico que despierta la curiosidad de Alicia y la lleva a su aventura en el País de las Pesadillas.

El Conejo Blanco representa el rencor y culpabilidad que siente Alicia hacia sí misma y el mundo, este la persigue constantemente simbolizando el miedo de enfrentar la realidad y la verdad, así como el futuro predestinado que espera a Alicia una vez vuelva a la realidad.

Su apariencia física es capaz de ser cambiada con libertad a voluntad del Conejo, esta será a veces distorsionada y grotesca, con pelaje desaliñado y sucio, ojos carmesí oscuros y penetrantes que brillan en la oscuridad, dientes afilados que sobresalen de su boca en una sonrisa retorcida, no obstante, otras veces su físico cambiará a ser más humanoide, manteniendo sus orejas, cambiando ligeramente sus cualidades faciales de animal, brazos y piernas más largos, con aspecto casi humano. Su vestimenta, es elegante pero a la vez escalofriante, estilo gótico.

Este conejo escalofriante está obsesionado con llevar a los incautos a un lugar oscuro y peligroso, la muerte. Su voz suele ser susurrante y lúgubre, sin embargo, en momentos esta cambia a una grotesca y grave, enviando escalofríos por la espalda de quien lo escucha. El conejo se mueve de manera espeluznante y sinuosamente, desapareciendo y apareciendo de la nada, como si estuviera siempre al borde de la realidad.

El Conejo Blanco desempeña un papel crucial en la historia, ya que es el primer personaje que Alicia encuentra en el País de las Pesadillas y el que la guía hacia su aventura inicial y a su vez, su perdición.

El diseño de este conejo escalofriante es una versión distorsionada y macabra del Conejo Blanco original, que evoca una sensación de terror y malestar.

3. SOMBRERERO LOCO



Imagen n°147, ilustración del Sombrerero Loco, creada por mí.

El Sombrerero Loco es otro de los personajes excéntricos y enigmáticos de este videojuego. Su apariencia refleja su personalidad extravagante y su comportamiento impredecible.

El Sombrerero Loco es un hombre delgado con una estatura alta, viste un traje gótico, lujoso y con gran detalles ornamentales, adornado con colores brillantes y patrones llamativos. Su sombrero grande, a menudo lleva un reloj junto a rosas rojas y una etiqueta que dice "In this style 10/6", lo que añade un toque de peculiaridad a su apariencia.

La expresión facial del Sombrerero Loco es a menudo un reflejo de su estado de ánimo errático. Puede pasar de una sonrisa amplia y alegre a una mueca de confusión o seriedad en cuestión de segundos. Sus ojos suelen mostrar un brillo travieso y una chispa de locura.

Su comportamiento es caótico y desordenado, reflejando su estado mental aparentemente confundido. Habla de manera desordenada y a menudo sin sentido, no obstante mostrará seriedad en los momentos y situaciones que se deseen.

Habitualmente salta de un tema a otro sin seguir una conversación coherente. Su charla está llena de juegos de palabras, absurdos y paradojas, lo que añade un elemento de diversión y desconcierto a su interacción con los demás personajes.

Este es conocido por su fiesta de té interminable, a la que invita a Alicia durante su viaje por el País de las Pesadillas. La fiesta de té es un evento caótico y absurdo, donde el Sombrerero y sus compañeros discuten y divagan sin rumbo, interrumpiendo unos a otros y participando en juegos de palabras y bromas.

El Sombrerero Loco representa la locura y el absurdo, pero también se interpreta como un símbolo de la creatividad y la libertad de expresión. Su comportamiento excéntrico desafía las normas sociales y la lógica convencional, invitando al lector a cuestionar la realidad y a abrazar la imaginación y la fantasía.

4. GATO CHESHIRE

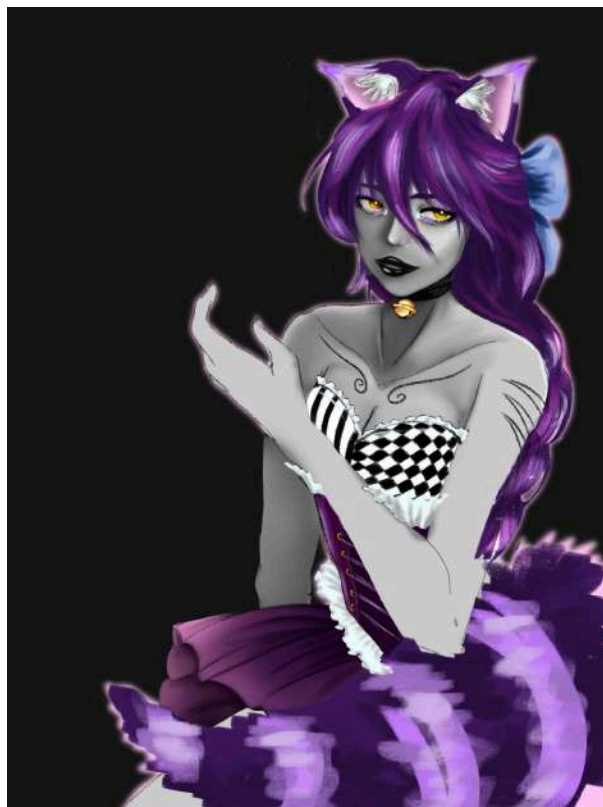


Imagen nº 148, ilustración del Gato Cheshire, creada por mí.

El Gato de Cheshire es un personaje enigmático y misterioso de "Alicia en el País de las Maravillas". Su apariencia en este videojuego es una mujer estereotípica, la cual vestirá prendas estilo gótico como vestidos, corsets, etc. Tendrá también una cola de gato, manteniendo el diseño típico de un gato grande y esponjoso, de color rosa y morado, con rayas características en su pelaje. Sin embargo, lo más destacado de su apariencia será su sonrisa amplia y enigmática, que se extiende de oreja a oreja cuando lo desea y su cuerpo parece flotar en el aire incluso cuando su cuerpo desaparece.

El Gato de Cheshire tiene la habilidad única de aparecer y desaparecer a voluntad, dejando solo su sonrisa suspendida en el aire como una marca de su presencia. A menudo se presenta ante Alicia en momentos de confusión y desconcierto, ofreciéndole consejos crípticos y enigmáticos como también algún que otro objeto para ayudarla mientras ella navega por el extraño y surrealista mundo del País de las Pesadillas.

A pesar de su aspecto juguetón y su comportamiento distante, el Gato de Cheshire muestra un nivel de sabiduría y conocimiento sobre el funcionamiento del País de las Maravillas, y a veces ofrece pistas útiles a Alicia para ayudarla en su viaje. Sin embargo, sus palabras suelen estar envueltas en enigmas y ambigüedad, lo que añade un elemento de misterio a su personaje.

5. REINA DE CORAZONES



Imagen n° 149, ilustración de Reina de Corazones, creada por mí.

La Reina de Corazones es una figura imponente y majestuosa, que irradia autoridad y poder. Su presencia es dominante, con una postura erguida y un porte regio que impone respeto. Viste un vestido elaborado con detalles de corazones rojos, que contrastan con su piel pálida y su cabello oscuro. Lleva una corona adornada con gemas brillantes y una expresión severa en su rostro, que refleja su naturaleza dominante y temperamental.

La Reina de Corazones es una figura dominante y tiránica, que gobierna el País de las Pesadillas con mano dura y sin piedad. Es conocida por su temperamento volátil y su propensión a la ira, y no tolera la desobediencia o la insubordinación. A pesar de su naturaleza autoritaria, también puede ser astuta y manipuladora, utilizando su encanto y carisma para lograr sus objetivos.

La principal motivación de la Reina de Corazones es mantener su control sobre el País de las Pesadillas y asegurar su posición como gobernante supremo. Está obsesionada con la idea del poder y la dominación, y hará todo lo posible para mantener su

autoridad intacta, incluso a costa de la felicidad y la libertad de sus súbditos. Su deseo de control es insaciable, y no se detendrá ante nada para lograr sus ambiciones.

La Reina de Corazones posee una serie de habilidades mágicas y poderes sobrenaturales que le otorgan un dominio absoluto sobre su reino. Puede manipular la realidad a su antojo, transformando el paisaje a su voluntad y convocando criaturas terroríficas para hacer su voluntad. Además, posee una inteligencia astuta y una capacidad estratégica que le permiten anticipar y contrarrestar cualquier amenaza a su reinado.

La Reina de Corazones es la principal antagonista en *"Alice Can't Escape"*, representando una fuerza formidable que se interpone en el camino de Alicia mientras intenta escapar del País de las Pesadillas. Su relación con Alicia es tumultuosa y cargada de conflicto, con enfrentamientos épicos y confrontaciones emocionales que impulsan la trama hacia su clímax. En última instancia, la Reina de Corazones representa no solo un obstáculo físico para Alicia, sino también una prueba de su fuerza, determinación y coraje en su búsqueda de la libertad y la redención.

6. FLOWER MADAM



Imágenes n° 150-153 de referencia de Pinterest.

El encuentro de Alicia con las flores también resalta la naturaleza caprichosa e ilógica del mundo en el que se encuentra. Aunque las flores son objetos inanimados en la realidad, en el mundo de Alicia tienen voz y opinión, lo que enfatiza la naturaleza surrealista y fantástica del País de las Maravillas.

Cuando Alicia encuentra por primera vez las flores parlantes, estas representan la rigidez de la sociedad y sus expectativas. Cada tipo de flor tiene su propio conjunto de reglas sociales y jerarquías, que reflejan las estructuras sociales humanas. Por ejemplo, las rosas rojas representan la realeza y la nobleza, mientras que las violetas representan la modestia.

En última instancia, las flores en *"Alicia en el País de las Maravillas"* pueden interpretarse como una crítica a las normas sociales rígidas y a la artificialidad de la sociedad victoriana en la que Carroll vivía. Su comportamiento pomposo y sus reglas absurdas reflejan la absurda rigidez de las normas sociales de la época.

7. ALICE'S EGO



Imágenes nº154-157 de referencia de Pinterest.

"El Ego de Alicia" es un personaje intrínseco y complejo en "*Alice Can't Escape*", que personifica los aspectos más oscuros y desafiantes del propio ser de Alicia.

Su aspecto físico se presenta como una figura sombría y misteriosa, envuelta en una capa de oscuridad que parece distorsionar su forma y contornos. Su apariencia cambia constantemente a pesar de tener forma humana, reflejando los miedos y las dudas internas de Alicia. Puede manifestarse como una sombra alargada y amenazante, mientras que en otras ocasiones puede adoptar la forma de figuras grotescas y retorcidas.

Alice 's Ego es un reflejo oscuro de su propia psique, personificando sus inseguridades, miedos y conflictos internos. Es manipuladora y astuta, aprovechando las debilidades

de Alicia para sembrar dudas y alimentar sus temores. A menudo actúa como una antagonista silenciosa, observando desde las sombras y manipulando eventos para su propio beneficio.

Este personaje está motivado por el deseo de mantener el control sobre ella y perpetuar su propia existencia. Busca sabotear los esfuerzos de Alicia por escapar del País de las Pesadillas y enfrentarse a sus propios demonios internos. Al hacerlo, espera mantener su influencia sobre ella y mantenerla atrapada en un ciclo interminable de miedo y desesperación.

La relación entre Alicia y su Ego es compleja y tumultuosa. Aunque el Ego de Alicia representa sus peores temores y dudas, también es una parte integral de su ser. Alicia debe enfrentarse y reconciliarse con su Ego para superar los desafíos que enfrenta en el País de las Pesadillas y encontrar la redención dentro de sí misma.

Su papel en el Juego será un obstáculo constante en el viaje de Alicia a través del País de las Pesadillas. A lo largo del juego, se manifiesta en forma de desafíos mentales y emocionales que Alicia debe superar para avanzar. Su presencia genera tensión y conflicto, pero también ofrece oportunidades para el crecimiento y la autoaceptación de Alicia.

En resumen, el Ego de Alicia es un personaje intrigante y multifacético en "Alice Can't Escape", que desempeña un papel crucial en el desarrollo de la historia y en el viaje personal de Alicia hacia la redención y la liberación.

8. THE GREATEST BALLERINA



Imágenes nº 158-160 de referencia de Pinterest.

Este personaje es una figura sutil y elegante, con una presencia que irradia gracia y delicadeza. Su aspecto es etéreo y enigmático, con una silueta esbelta y una postura perfectamente erguida. Viste un tutú exquisitamente decorado con detalles brillantes y translúcidos que capturan la luz de manera hipnótica. Sus largas extremidades se mueven con una gracia inigualable, y su rostro está oculto detrás de una máscara de maquillaje teatral que añade un aura de misterio a su presencia.

Su personalidad es enigmática y carismática, poseedora de una confianza inquebrantable en sus habilidades y una determinación feroz en alcanzar la perfección en su arte. Es altamente disciplinada y exigente consigo misma, siempre buscando superar los límites de lo que se considera posible en el mundo de la danza. A pesar de su aura de grandeza, también puede ser humilde y compasiva, especialmente con aquellos que comparten su pasión por la danza.

La motivación principal de este personaje es alcanzar la perfección en su arte y dejar un legado duradero en el mundo de la danza. Anhela ser recordada como la más grande de su generación y está dispuesta a dedicar toda su vida a perfeccionar su técnica y expresión artística. Su pasión por la danza es inquebrantable, y no se detendrá ante nada para alcanzar sus metas.

Su papel en el Juego es ser un personaje secundario en el mundo del juego, admirada por su talento y reverenciada como una figura icónica en el País de las Pesadillas. Su presencia es crucial en la trama, ya que es mentora y aliada de Alicia en el sentido de una fuerza antagonista que representa un desafío formidable para la protagonista. Su participación podría implicar desafíos relacionados con la danza, donde Alicia podría tener que demostrar su valía a través de una serie de pruebas de habilidad y expresión artística. En última instancia, la relación entre ella y Alicia podría ser compleja y matizada, ofreciendo oportunidades para el crecimiento y la exploración temática a lo largo del juego.

9. SCREAMERS



Imágenes nº161-164 de referencia de Pinterest.

Los Screamers en "Alice Can't Escape" son criaturas inquietantes que encarnan el terror psicológico y los miedos internos de Alicia. Diseñados para provocar una sensación de pavor y ansiedad, estos antagonistas son una mezcla de características humanas y monstruosas, destacándose por sus comportamientos erráticos y sus apariencias perturbadoras. A continuación se describe su diseño y características:

Los Screamers tienen cuerpos humanoides con proporciones distorsionadas, como extremidades alargadas y torsos encorvados, que les dan una apariencia antinatural y grotesca.

Sus rostros son una amalgama de expresiones de dolor y locura, con ojos desorbitados y bocas abiertas en un grito perpetuo. Algunos tienen múltiples ojos o bocas en lugares inesperados, acentuando su aspecto aterrador.

La piel de los Screamers parece estar desgarrada y cicatrizada, con tonos pálidos y grises que evocan una sensación de muerte y descomposición. Algunas áreas están cubiertas de venas negras pulsantes que parecen a punto de estallar.

Visten harapos y ropas desgarradas que apenas cubren sus cuerpos, sugiriendo un pasado de abandono y sufrimiento. Estas prendas a menudo tienen manchas de sangre y otros fluidos, añadiendo un toque de horror visceral.

Los Screamers se mueven de manera errática y espasmódica, alternando entre períodos de calma tensa y explosiones de velocidad y agresividad. Sus movimientos impredecibles aumentan la dificultad para evitarlos.

Emiten gritos penetrantes y desgarradores que no solo causan miedo, sino que también pueden aturdir temporalmente a Alicia, ralentizándola y dejándola vulnerable a otros peligros.

A menudo actúan en manadas, colaborando para acorralar a Alicia. Su capacidad para coordinar ataques hace que enfrentarlos sea especialmente desafiante.

En algunos casos, los Screamers pueden desaparecer y reaparecer en diferentes lugares, lo que aumenta la tensión y la sensación de que no hay lugar seguro para Alicia.

Los jugadores deben usar el entorno a su favor, escondiéndose y moviéndose con cuidado para evitar encuentros con los Screamers. La estrategia y el sigilo son clave para sobrevivir.

Los jugadores pueden tener que enfrentarse directamente a los Screamers, utilizando herramientas y objetos encontrados en el entorno para defenderse.

Los Screamers son manifestaciones físicas de los traumas y miedos más profundos de Alicia. Representan sus culpas, ansiedades y el sufrimiento que ha tratado de reprimir. Cada Screamer tiene una conexión simbólica con un aspecto específico del pasado de Alicia, lo que añade una capa de profundidad a la historia y a la experiencia de juego.

En resumen, los Screamers en "*Alice Can't Escape*" no solo son enemigos aterradores, sino también símbolos de los demonios internos de Alicia, diseñados para crear una experiencia de juego intensa y emocionalmente resonante.

El diseño de los personajes en "Alice Can't Escape" está cuidadosamente pensado para reflejar tanto la estética oscura del juego como los temas psicológicos subyacentes. Cada personaje no solo contribuye a la narrativa, sino que también mejora la inmersión del jugador en el mundo de pesadillas de Alicia. La apariencia, comportamiento y desarrollo de estos personajes están diseñados para mantener al jugador en un constante estado de tensión y curiosidad, creando una experiencia de juego profundamente envolvente y memorable.

Aquí hay algunas características destacadas del juego:

- **Ambientación oscura y opresiva:** El juego se desarrolla en un entorno laberíntico y claustrofóbico, donde los jugadores exploran pasillos estrechos, habitaciones siniestras y paisajes surrealistas inspirados en el País de las Maravillas.
- **Narrativa envolvente y misteriosa:** La historia del juego se centra en el viaje de Alicia mientras lucha por escapar del País de las Pesadillas y enfrentarse a sus propios miedos y aceptar la verdadera realidad. Los jugadores descubren pistas y secretos ocultos que revelan la verdad sobre el pasado de Alicia y su conexión con el mundo retorcido en el que se encuentra.
- **Exploración y descubrimiento:** Los jugadores pueden explorar libremente el entorno del juego, buscar pistas y objetos útiles, y desentrañar los misterios del laberinto mientras avanzan en la historia.
- **Atmósfera inquietante y tensa:** El juego utiliza efectos visuales, de sonido y narrativos para crear una atmósfera opresiva y llena de suspense que sumerge a los jugadores en el mundo oscuro y retorcido de Alicia en el País de las Maravillas.
- **Criaturas aterradoras y desafíos psicológicos:** A lo largo del juego, los jugadores se enfrentan a criaturas aterradoras y obstáculos psicológicos que representan los miedos y traumas de Alicia. Deben evitar o enfrentarse a estas amenazas utilizando tácticas de sigilo, evasión o combate.

14. *Gameplay*

En un nivel de *"Alice Can't Escape"*, el jugador controlará a Alicia mientras corre automáticamente en los niveles. a través del País de las Pesadillas. El escenario estará lleno de obstáculos. La jugabilidad sería frenética, con una combinación de reflejos rápidos y decisiones tácticas para evitar chocar con los obstáculos. Estos obstáculos serán en su mayoría fijos, pero es posible que el jugador se encuentre con algún obstáculo móvil, el cual le aumentará la dificultad del nivel.

Algunos ejemplos de cómo estos obstáculos van a dificultar el nivel:

Nivel 1 Sección 3:

Obstáculo: El pasillo estará en constante movimiento, girando constantemente haciendo que el jugador tenga que adaptarse constantemente al nivel hasta llegar al final.

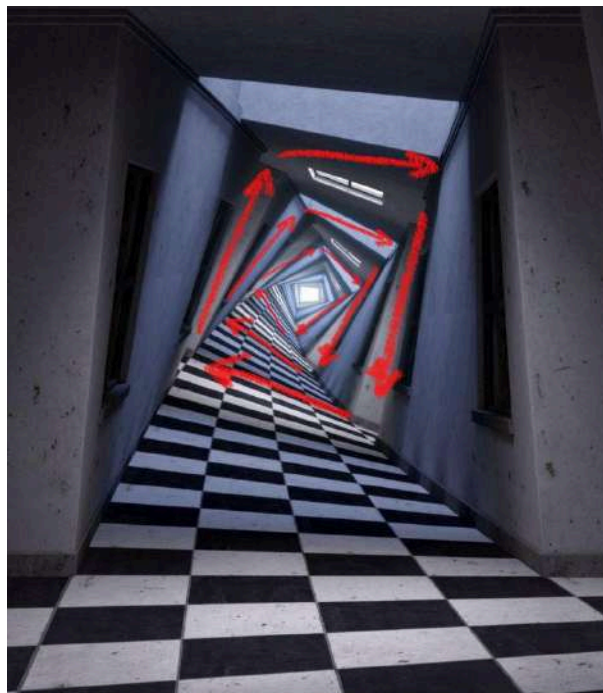


Imagen n° 165, obstáculo de nivel, creado por mi.

Nivel 1 Sección 5:

Obstáculo: La sala tras la cinemática donde se rompen los cristales de los espejos estos cristales permanecerán flotando en la sala, pudiendo herir al jugador quitándole vida si este los toca por accidente.

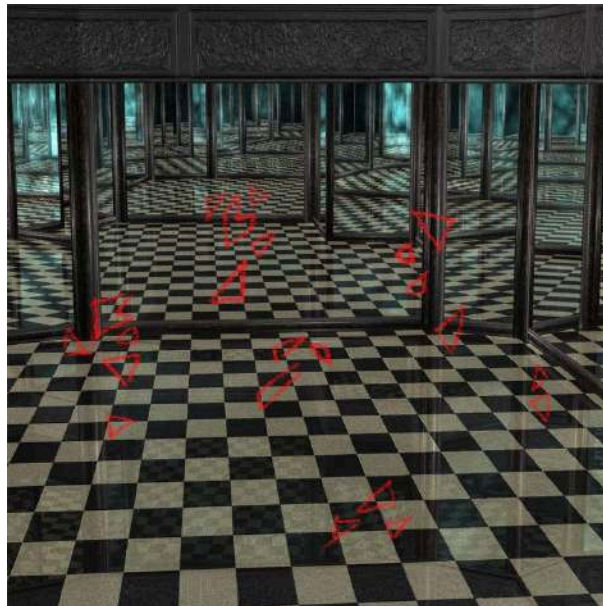


Imagen n° 166, obstáculo de nivel, creado por mi.

A lo largo de los niveles, el entorno sería dinámico y cambiante, reflejando el surrealismo del mundo de Alicia. Los paisajes se distorsionaron, transformándose de bosques oscuros a campos de flores brillantes y luego a laberintos retorcidos. Esto mantendría a los jugadores en constante alerta, ya que nunca sabrían qué esperar a continuación.

Además de esquivar obstáculos, los jugadores también podrán recolectar objetos dispersos por el camino. Estos objetos podrían otorgar habilidades especiales temporales, como la capacidad de saltar más alto o correr más rápido, lo que ayudaría a superar secciones especialmente desafiantes del nivel.

Por supuesto, no sería un juego de terror sin sus criaturas extrañas. En cada nivel, los jugadores se encontrarán con enemigos únicos del País de las Pesadillas, desde el

Conejo Blanco retorcido hasta la Reina de Corazones furiosa. Los jugadores tendrán que evitar a estas criaturas mientras corren, ya sea saltando sobre ellas, deslizándose debajo o utilizando habilidades especiales para esquivarlas.

El nivel terminaría con un clímax emocionante, donde los jugadores enfrentarán un desafío final, como una persecución frenética o una carrera contra el tiempo para escapar de la Reina de Corazones. Al completar el nivel, los jugadores serían recompensados con una escena cinemática que avanza en la historia y los prepara para la siguiente etapa de su viaje a través del País de las Pesadillas.

JUGADOR

Acciones Principales:

- **Moverse:** Desplazarse en todas las direcciones a través de los laberintos. (W,A,S,D)¹¹
- **Interacción:** Interactuar con objetos del entorno y recolectar coleccionables. (F)
- **Guardar Progreso:** Guardar el progreso manualmente en puntos de control específicos.
- **Usar Objetos:** Utilizar objetos recolectados para resolver puzzles o avanzar en la trama. (Q)
- **Escapar:** Huir de enemigos y buscar salidas para avanzar de nivel.

Gestión de Vidas:

Los jugadores tienen un número limitado de vidas por nivel.

Al perder todas las vidas, pueden optar por continuar desde el último punto de control o reiniciar el nivel, perdiendo el progreso no guardado.

¹¹ Controles del teclado para PC.

Habilidades especiales:

En cada nivel, los jugadores tendrán algunas de estas habilidades para utilizar. Estas habilidades se le darán a escoger al jugador antes del comienzo del nivel a partir del segundo nivel, escogiendo como máximo 3 de estas habilidades:

1. Habilidad de Invisibilidad:

- Descripción: Alicia puede volverse invisible durante un corto período, permitiéndole evadir enemigos y moverse sin ser detectada.
- Duración: 10 segundos.
- Recarga: 60 segundos.
- Uso Estratégico: Ideal para escapar de los Screamers y las cartas de la Reina cuando están cerca.

2. Visión de Pesadilla:

- Descripción: Permite a Alicia ver a través de las paredes y detectar enemigos, trampas y puntos de interés en el laberinto.
- Duración: 15 segundos.
- Recarga: 90 segundos.
- Uso Estratégico: Útil para planificar rutas seguras y encontrar objetos ocultos.

3. Grito Silencioso:

- Descripción: Alicia emite un grito silencioso que desactiva temporalmente las habilidades de detección de los enemigos cercanos.
- Duración: 20 segundos de efecto en los enemigos.
- Recarga: 120 segundos.
- Uso Estratégico: Perfecto para crear una ventana de oportunidad para moverse o resolver un puzle sin ser interrumpida.

4. Reflejo Relámpago:

- Descripción: Alicia puede moverse a gran velocidad durante un breve período, permitiéndole cruzar áreas peligrosas rápidamente.
- Duración: 5 segundos.
- Recarga: 30 segundos.

-
- **Uso Estratégico:** Ideal para escapar de persecuciones intensas o atravesar zonas con múltiples trampas.

5. Manipulación de Sombras:

- **Descripción:** Alicia puede manipular las sombras para crear rutas alternativas o bloquear la visión de los enemigos.
- **Duración:** 10 segundos.
- **Recarga:** 45 segundos.
- **Uso Estratégico:** Útil para acceder a áreas ocultas o desviar la atención de los enemigos.

6. Escudo de Pesadillas:

- **Descripción:** Alicia invoca un escudo oscuro que la protege de un ataque enemigo.
- **Duración:** Hasta que recibe un golpe o 10 segundos, lo que ocurra primero.
- **Recarga:** 60 segundos.
- **Uso Estratégico:** Ideal para evitar daño en momentos críticos, especialmente durante enfrentamientos con jefes.

7. Eco de la Realidad:

- **Descripción:** Alicia puede crear una copia ilusoria de sí misma que confunde a los enemigos, atrayéndolos hacia la ilusión mientras ella escapa.
- **Duración:** 15 segundos.
- **Recarga:** 90 segundos.
- **Uso Estratégico:** Útil para escapar de situaciones donde está rodeada o necesita distraer a varios enemigos a la vez.

8. Manipulación de Objetos:

- **Descripción:** Alicia puede telequineticamente mover objetos a distancia, permitiéndole activar mecanismos o recoger objetos inaccesibles.
- **Duración:** Acción instantánea.
- **Recarga:** 15 segundos.
- **Uso Estratégico:** Esencial para resolver puzzles que requieren la manipulación de objetos en lugares peligrosos o de difícil acceso.

ENEMIGOS

Tipos de Enemigos:

- **Conejo Gigante:** Principal antagonista que persigue a Alicia a lo largo del juego.
- **Screamers:** Criaturas deformes que emiten gritos paralizantes.
- **Cartas de la Reina:** Soldados que patrullan los laberintos y persiguen a Alicia si la detectan.

Control de Enemigos:

- **Patrones de Movimiento:** Algunos enemigos seguirán rutas predefinidas, mientras que otros buscarán activamente al jugador.
- **Detección del Jugador:** Los enemigos reaccionan al sonido y la visión, persiguiendo a Alicia cuando la vean o escuchen.
- **Ataques y Obstáculos:** Los enemigos pueden dañar a Alicia, reduciendo sus vidas y forzándola a evadirlos o usar objetos para defenderse.

CAMBIOS DE NIVEL

Condiciones para Avanzar:

- **Resuelve el Reto Final:** Cada nivel culmina en un enfrentamiento que debe ser resuelto.
- **Encuentra la Salida:** Alicia debe encontrar la salida del backroom para avanzar al siguiente nivel.
- **Recolecta Objetos Clave:** Algunos niveles requieren que el jugador encuentre y use objetos específicos para desbloquear la salida. Esto se le será indicado al jugador al momento.

Puntos de Control y Guardado:

- **Descripción:** Los jugadores pueden encontrar y activar puntos de control manualmente para guardar su progreso.
- **Ubicación:** Distribuidos estratégicamente en los niveles, generalmente antes de desafíos importantes o áreas peligrosas.

-
- **Funcionalidad:** Si los jugadores pierden todas sus vidas, pueden optar por continuar desde el último punto de control o reiniciar el nivel desde el principio, pero perderán cualquier progreso no guardado.

Los jugadores deben guardar manualmente en puntos de control distribuidos a lo largo del nivel.

El progreso solo se mantiene desde el último punto de control guardado.

RETOS

Tipos de Retos:

- **Enfrentamientos con Jefes:** Luchar o evadir a enemigos poderosos, como el conejo gigante.
- **Desafíos de Evitación:** Escapar de enemigos en persecuciones intensas.
- **Recolección de Coleccionables:** Buscar y recolectar objetos ocultos que pueden ser necesarios para progresar o desbloquear contenido adicional.

Coleccionables y Progresión:

- **Objetos Especiales:** Items necesarios para avanzar o resolver puzzles específicos.
- **Piezas de Historia:** Fragmentos de la trama que revelan más sobre el mundo y la historia de Alicia (Diálogos adicionales con los personajes).
- **Mejoras Temporales:** Objetos que otorgan habilidades temporales para superar retos específicos.

Impacto en el Juego:

Los coleccionables pueden desbloquear contenido adicional, ofrecer ventajas estratégicas o ser necesarios para la progresión de la historia.

MECÁNICAS

La mecánica principal de mi videojuego será escapar del Conejo que te persigue, hasta dar con la salida al siguiente nivel, si el jugador no logra escapar o es atrapado por el

Conejo, se verá un jumpscare¹² del Conejo comiéndose las extremidades del cuerpo de Alicia cada vez que es atrapada. Esta condición es acumulativa, hasta que Alicia se quede sin extremidades y sea un Game Over¹³.

El jugador será condicionado de manera que el jugador perderá una vida, correrá más lento y tendrá que comenzar de nuevo el nivel. Para no hacerlo infinito, después de un tiempo determinado escapando, al jugador se le proporcionará una pequeña ayuda para encontrar la salida, protagonizado por el gato Cheshire.

Aquí detallo cada una de las mecánicas:

- **Habilidad principal:** En los diferentes niveles, Alicia tendrá una habilidad en la cual podrá utilizar el hacha que se encontró al inicio del juego, este arma servirá para “distraer” a los enemigos y ganar más tiempo a la hora de escapar. Esta habilidad se podrá utilizar en ciertos niveles, y tendrá un cooldown.
- **Ayudas:** El Gato Cheshire aparecerá en algunos niveles relacionados con la historia, este le proporcionará al jugador la oportunidad de recuperar una de las extremidades perdidas a cambio de una de sus vidas, junto a algún consejo para superar los niveles en aquellos que sean más difíciles.
- **Exploración del entorno:** Los jugadores pueden mover a Alicia por el laberinto utilizando controles de teclado, ratón o pantalla táctil, dependiendo de la plataforma de juego. Deben explorar cada habitación y pasillo en busca de pistas, objetos útiles y salidas.
- **Coleccionables:** Los jugadores encuentran varios objetos en los desafíos a lo largo del juego. Deben utilizar su ingenio y habilidades para conseguir estos objetos.
- **Interacción con el entorno:** Los jugadores pueden interactuar con objetos y elementos del entorno, como puertas, interruptores, llaves y objetos

¹² El término susto repentino hace referencia a un recurso que se utiliza muy a menudo en películas de terror y en videojuegos de terror con la intención de asustar al espectador por medio de un cambio visual repentino en la escena actual, generalmente acompañada de un ruido espeluznante. Wikipedia

¹³ Game over es un mensaje tradicional en los videojuegos, que generalmente señala que el juego ha finalizado, ya sea con resultado negativo, o al haber concluido exitosamente la partida. Fue utilizado en primer lugar en las máquinas de pinball y, posteriormente, en juegos de arcade. Wikipedia

coleccionables. Estas interacciones pueden revelar pistas, desbloquear áreas nuevas o desencadenar eventos en el juego.

- **Gestión de recursos**: Los jugadores pueden encontrar recursos limitados, como salud, energía o herramientas, que deben gestionar cuidadosamente durante su viaje. Deben planificar estratégicamente su uso y buscar formas de obtener más recursos cuando sea necesario.
- **Enfrentamiento con enemigos**: En ciertas áreas del juego, los jugadores pueden encontrarse con criaturas aterradoras y obstáculos psicológicos que representan los miedos y traumas de Alicia. Deben evitar o enfrentarse a estas amenazas utilizando objetos, habilidades o correr.
- **Exploración de la narrativa**: Los jugadores pueden descubrir pistas y secretos ocultos que revelan la verdad sobre el pasado de Alicia y su conexión con el mundo retorcido en el que se encuentra. Deben prestar atención a la narrativa y explorar los rincones más oscuros del laberinto para desentrañar los misterios del juego.
- **Recolectar Objetos**: Los jugadores tendrían que recolectar objetos mágicos dispersos por los niveles para desbloquear habilidades especiales o avanzar en la historia.
- **Enemigos y Batallas**: Los niveles estarían poblados por criaturas extrañas y enemigos del País de las Pesadillas. Los jugadores tendrían que evitarlos o enfrentarse a ellos en batallas emocionantes.
- **Escenas Cinemáticas**: Después de completar cada nivel, los jugadores serían recompensados con escenas cinemáticas que avanzan en la historia y los preparan para la siguiente etapa de su aventura.

Con este diseño de mecánicas, *"Alice Can't Escape"* ofrecerá una experiencia emocionante y desafiante que combina la jugabilidad de un runner clásico con la atmósfera única y surrealista del mundo de Alicia en el País de las Pesadillas.

Esta estructura organizada permite una comprensión clara de las diversas mecánicas y elementos del juego, ofreciendo una visión detallada de cómo se interconectan para crear una experiencia envolvente y desafiante para el jugador.

15. *Diseño de Niveles*

Para diseñar niveles y mecánicas en "Alice Can't Escape", seguiré un enfoque progresivo que aumente gradualmente la dificultad y la complejidad del juego. Este videojuego consta de 4 niveles, a la par de la historia.

PRIMER NIVEL

Nivel 1:

El **primer nivel** introduciría al jugador al mundo del juego, con un bosque oscuro y tenebroso como escenario primerizo, será parte de la historia pues apenas tendrá interacción con el jugador, puesto que será un elemento más visual. El siguiente escenario que verá el jugador es la sala primera donde cae Alicia, siendo obligada a pasar por el túnel para escapar del conejo. Los obstáculos serán relativamente simples, el jugador tendrá que simplemente huir del conejo mientras el pasillo por donde camina se va retorciendo poco a poco, para aquellos jugadores más desafiantes tendrán la posibilidad de encontrar el primer objeto coleccionable. El objetivo sería familiarizarse con los controles y el estilo de juego.

Diseño:

Sección 1: El Jardín de Alicia

Escenario Inicial:

- Descripción: Alicia duerme bajo un gran árbol en un jardín bien cuidado, lleno de flores coloridas y una luz suave del sol de la tarde.
- Interacción Inicial: El jugador ve una cinemática donde un conejo blanco toca suavemente a Alicia para despertarla.
- Objetivo: Seguir al conejo hacia un árbol demacrado.

Transición:

- Evento: Alicia ve al conejo entrar en un agujero en el árbol demacrado.

-
- Animación: Alicia sigue al conejo y cae por un túnel lleno de objetos brillantes (relojes, libros, juguetes antiguos) que flotan en el aire, creando un ambiente surrealista y perturbador.

Sección 2: La Sala Escalofriante

Descripción del Entorno:

- Sala: Una sala con un suelo ajedrezado en blanco y negro.
- Elementos: Estanterías flotantes, una gran vidriera que filtra luz colorida, y plantas extrañas que parecen moverse ligeramente.
- Atmosfera: Música inquietante y efectos de sonido suaves para establecer el tono surrealista y misterioso.

Objetos Interactivos:

- Botella Etiquetada "Bébeme":
 - Interacción: Al beber de la botella, Alicia puede encogerse para acceder a áreas más pequeñas.
 - Efecto Visual: Animación de Alicia reduciéndose de tamaño.
- Pastel Marcado "Cómeme":
 - Interacción: Al comer el pastel, Alicia crece en tamaño, permitiéndole mover objetos grandes.
 - Efecto Visual: Animación de Alicia creciendo.
- Hacha con Forma de Corazón:
 - Interacción: Alicia puede recoger el hacha, que servirá tanto para defensa como para romper ciertos obstáculos.

Sección 3: Encuentro con el Conejo Gigante

Evento:

- Descripción: Un conejo gigante y aterrador aparece repentinamente.
- Interacción: Alicia debe huir por un pasillo oscuro, evitando obstáculos como plantas extrañas que intentan atraparla.

Sección 4: La Sala de Espejos

Descripción del Entorno:

- Sala: Una sala grande llena de espejos de diferentes tamaños y formas.

-
- **Atmosfera:** Reflejos distorsionados y efectos de luz para crear un ambiente confuso y surrealista.

Interacción con el Conejo Elegante:

- **Evento:** El conejo aparece en uno de los espejos, vestido elegantemente, intentando convencer a Alicia de seguirlo.
- **Diálogo:** El conejo promete descanso pero amenaza con hacer su estancia difícil si no obedece.

Reacción de Alicia:

- **Decisión:** Alicia, desconfiada, decide continuar su exploración.
- **Consecuencia:** El conejo se transforma nuevamente en su forma monstruosa y rompe los espejos, desencadenando una nueva persecución.

Sección 5: El Laberinto de Espejos

- **Descripción del Entorno:**
- **Laberinto:** Un laberinto confuso lleno de espejos rotos y reflejos distorsionados.
- **Atmosfera:** Efectos visuales y sonoros que crean desorientación y tensión.

Objetivos del Jugador:

Recoger la Pieza de Reloj Roto:

- **Interacción:** Buscar y recoger una pieza de reloj rota en el laberinto.
- **Efecto Visual:** La pieza de reloj brillante destaca en el entorno oscuro.

Encontrar el Espejo Intacto:

- **Interacción:** Navegar a través del laberinto evitando al conejo monstruoso.
- **Evento:** Encontrar un espejo intacto que actúa como portal al siguiente nivel.

Final de Nivel:

- **Transición:** Alicia atraviesa el espejo intacto, dejando atrás al conejo y avanzando al siguiente nivel.

-
- Cinemática: Breve escena que muestra a Alicia respirando con alivio antes de ser transportada al próximo entorno del juego.

Consideraciones de Diseño:

- Curva de Aprendizaje: Introducir al jugador de manera gradual a las mecánicas de juego (encoger, crecer, usar el hacha) para evitar sobrecargar al jugador con demasiada información de golpe.
- Desarrollo de Personaje: Mostrar la evolución emocional de Alicia desde la curiosidad inicial hasta la desconfianza y valentía.
- Variedad de Desafíos: Combinar exploración y secuencias de escape para mantener el interés del jugador.
- Ambientación: Usar efectos visuales y sonoros para crear una atmósfera coherente con el tono oscuro y surrealista del juego.
- Continuidad Narrativa: Asegurar que cada sección del nivel fluya lógicamente a la siguiente, manteniendo al jugador inmerso en la narrativa del juego.

Este primer nivel establece el tono y las mecánicas básicas del juego, preparando al jugador para los desafíos más complejos y la narrativa profunda que vendrán en los niveles posteriores.

SEGUNDO NIVEL

Diseño:

Sección 1: El Jardín Enigmático

Escenario Inicial:

- Descripción: Alicia aterriza en un jardín exuberante y enigmático, diferente al de su hogar. Flores de colores vivos y árboles imponentes crean un entorno mágico.
- Interacción Inicial: Al abrir los ojos, Alicia se encuentra sobre una rosa parlante.
- Objetivo: Alicia debe interactuar con las flores parlantes que cuchichean sobre su llegada y preguntarles cómo salir del jardín.

Elementos del Entorno:

-
- Flores Parlantes: Cada flor tiene una personalidad distintiva y reacciona de manera diferente a Alicia.
 - Objetivo: Las flores le indican a Alicia que debe encontrar al sombrerero para obtener ayuda.

Sección 2: El Bosque Oscuro

Descripción del Entorno:

- Bosque: Un denso y oscuro bosque con árboles retorcidos y sombras inquietantes.
- Atmosfera: Música ambiental de tono bajo y efectos sonoros para crear tensión.

Interacción con el Gato Cheshire:

- Evento: El gato Cheshire aparece de repente y advierte a Alicia que el camino no es el correcto.
- Objeto: El gato le da un cascabel a Alicia, diciéndole que puede usarlo para pedir su ayuda si es necesario.

Objetivo del Jugador:

- Navegación: Continuar por el bosque siguiendo las indicaciones del gato Cheshire hasta llegar a una clara.

Sección 3: La Mesa de Té Flotante

Descripción del Entorno:

- Clara: Una clara en el bosque con una mesa de té flotante en el centro.
- Personajes: El sombrerero y otros comensales ruidosos y extraños.

Interacción con el Sombrerero:

- Evento: Alicia se une a la merienda y conversa con el sombrerero.
- Diálogo: Alicia expresa su deseo de regresar a casa. El sombrerero le dice que primero debe ayudar a una amiga suya y seguir el camino hasta el final del País de las Pesadillas.

Transición:

-
- Evento: El líquido de la taza de té consume a Alicia, llevándola a la siguiente etapa de su aventura.

Sección 4: La Sala Oscura y Claustrofóbica

Descripción del Entorno:

- Sala: Una sala oscura con un suelo ajedrezado cubierto por un agua negra y espesa.
- Elementos: Ojos que observan desde las paredes, creando una atmósfera opresiva.

Encuentro con el Conejo Gigante y los Screamers:

- Enemigos: El conejo gigante y criaturas grotescas llamadas Screamers.
- Descripción de los Screamers: Monstruos deformes con extremidades largas y posturas retorcidas que emiten gritos estridentes.

Objetivo del Jugador:

- Persecución: Alicia debe correr y evitar a los Screamers mientras busca una salida.
- Interacción: El grito de los Screamers paraliza momentáneamente a Alicia, aumentando la dificultad de la persecución.

Salida:

- Evento: Alicia ve un tenue brillo a lo lejos y se dirige hacia una puerta antigua y decorada.
- Interacción: Empuja la puerta y se desliza a través de ella, escapando justo a tiempo.

Sección 5: La Sala de la Fusión con el Alter Ego

Descripción del Entorno:

- Sala: Una sala más iluminada pero aún opresiva, con una leve bruma flotando en el aire.

-
- Elemento Principal: Una figura similar a Alicia, su alter ego, iluminada tenuemente en el centro de la sala.

Interacción con Alice's Ego:

- Diálogo Inicial: Alicia se acerca con cautela y pregunta "¿Quién eres?".
- Respuesta del Alter Ego: "Soy tus miedos, tus inseguridades, todo lo que intentas esconder".

Proceso de Reconciliación:

- Diálogo: Alicia intenta convencer a su alter ego de que necesita su ayuda para salir de ahí.
- Resistencia: El alter ego inicialmente se resiste, acusándola de ser débil y vulnerable.
- Aceptación: Alicia persiste, afirmando que ha enfrentado muchos horrores y puede hacerlo, pero necesita aceptar sus miedos.

Fusión:

- Evento: Alicia extiende su mano, su alter ego finalmente la toma, y una luz brillante las envuelve.
- Consecuencia: Alicia se siente más fuerte y completa tras aceptar sus miedos.

Transición al Siguiete Nivel

Descripción del Entorno:

- Sala: Alicia se encuentra sola en una sala ligeramente más iluminada pero aún opresiva.
- Evento Final: Alicia, agotada y habiendo aceptado sus miedos, cae al suelo desmayada.

Consideraciones de Diseño:

- Curva de Aprendizaje: Continuar introduciendo nuevas mecánicas y enemigos de manera gradual para mantener la dificultad equilibrada.
- Desarrollo de Personaje: Mostrar el crecimiento emocional de Alicia mientras acepta sus miedos y dudas.
- Variedad de Desafíos: Combinar persecución, interacción con NPCs para mantener el interés del jugador.

-
- Ambientación: Usar efectos visuales y sonoros para crear una atmósfera coherente con el tono oscuro y surrealista del juego.
 - Continuidad Narrativa: Asegurar que cada sección del nivel fluya lógicamente a la siguiente, manteniendo al jugador inmerso en la narrativa del juego.

Este segundo nivel profundiza en la psicología de Alicia y introduce desafíos más complejos, preparándose para los niveles posteriores en su viaje a través del País de las Pesadillas.

TERCER NIVEL

Diseño:

Sección 1: El Teatro Macabro

Escenario Inicial:

- Descripción: Alicia despierta en un teatro extravagante y macabro lleno de personajes deformes y animales extraños. Las paredes están decoradas con cortinas de terciopelo oscuro y luces parpadeantes que proyectan sombras inquietantes.
- Ambientación: Música tétrica, murmullos y risas inquietantes de los espectadores.

Objetivo del Jugador:

- Exploración: Alicia debe abrirse camino a través del teatro, evitando a los personajes grotescos y animales que intentan detenerla.
- Interacción: Observa la perturbadora obra teatral que se desarrolla en el escenario, con personajes realizando una danza siniestra.

Desafío:

- Enemigos: Personajes deformes y animales extraños que patrullan el teatro. Alicia debe usar sigilo para evitarlos.

Encuentro con la Bailarina:

- Ubicación: Una sala trasera del teatro.
- Descripción de la Bailarina: Figura etérea y fantasmal que se mueve con gracia.

-
- Diálogo: La bailarina le dice a Alicia que debe seguir las escaleras para encontrar la salida, advirtiéndole sobre el conejo.

Sección 2: El Laberinto de Escaleras

Descripción del Entorno:

- Escenario: Una sala llena de escaleras que suben y bajan en todas direcciones, creando un laberinto tridimensional que desafía la lógica.
- Ambientación: Efectos de iluminación que cambian y sombras que crean ilusiones ópticas.

Objetivo del Jugador:

- Navegación: Alicia debe navegar por las escaleras en movimiento, manteniendo el equilibrio y buscando la salida.
- Peligros: Las escaleras se mueven, pueden desaparecer o cambiar de dirección repentinamente.

Enemigo Principal:

- Conejo Gigantesco: Aparece de nuevo y persigue a Alicia. Sus pasos resonantes crean tensión.
- Persecución: Alicia debe correr y evitar al conejo mientras navega por el laberinto de escaleras.

Transición:

- Evento: Alicia tropieza y cae justo antes de ser atrapada por el conejo.
- Resultado: La caída parece interminable hasta que Alicia se sumerge en un profundo y oscuro cuerpo de agua.

Sección 3: El Mundo Submarino

Descripción del Entorno:

- Escenario: Alicia se encuentra bajo el agua, en un entorno oscuro y opresivo pero extrañamente sereno. El agua es negra y espesa, similar al petróleo.
- Ambientación: Tenues destellos de luz provenientes de criaturas bioluminiscentes que nadan a su alrededor.

Objetivo del Jugador:

- Exploración: Alicia debe seguir nadando, guiada por las criaturas bioluminiscentes, buscando la salida.
- Desafío: Enfrentarse a animales gigantes que no pertenecen al entorno acuático.

Enemigos:

- Animales Gigantes: Un león marino, un lobo acuático y un elefante marino se mueven con agilidad en el agua, persiguiendo a Alicia.
- Evasión: Alicia debe esquivar a los animales gigantes y nadar más rápido para evitar ser atrapada.

Transición:

- Evento: Alicia logra despistar a los animales gigantes y encuentra una abertura que la lleva fuera del agua.

Sección 4: El Laberinto de Setos**Descripción del Entorno:**

- Escenario: Alicia se encuentra en la entrada de un majestuoso y enigmático laberinto de setos, el Laberinto de la Reina de Corazones. Las paredes de setos altos crean un paisaje de ensueño y misterio.
- Ambientación: Tranquilidad momentánea con música suave, interrumpida por la repentina alarma de las cartas guardias.

Objetivo del Jugador:

- Exploración y Huida: Alicia debe adentrarse en el laberinto, buscando desesperadamente una salida mientras es perseguida por las cartas guardias de la Reina de Corazones.

Encuentro con el Gato Cheshire:

- Evento: El gato Cheshire aparece y se ofrece a guiar a Alicia.
- Diálogo: El gato usa su habilidad para aparecer y desaparecer, mostrando a Alicia el camino correcto.

Persecución:

-
- Enemigos: Las cartas guardias son persistentes y logran atraparla eventualmente.
 - Captura: Alicia es llevada al castillo de la Reina de Corazones.

Sección 5: El Castillo de la Reina de Corazones

Descripción del Entorno:

- Escenario: Un castillo imponente y decorado con exuberancia, dominado por un aura de autoridad y temor.
- Ambientación: Música imponente y una atmósfera de juicio y castigo.

Interacción con la Reina de Corazones:

- Evento: La Reina de Corazones interroga a Alicia y la exilia de su reino.
- Diálogo: Alicia intenta explicar su situación pero es interrumpida y castigada.

Intervención del Sombrerero:

- Evento: El sombrerero aparece inesperadamente y libera a Alicia usando magia.
- Huida: Alicia y el sombrerero escapan del castillo mientras son perseguidos por las cartas y otras criaturas del reino.

Desenlace:

- Evento Final: Alicia y el sombrerero corren a través de los jardines del castillo, sorteando obstáculos y evadiendo a sus perseguidores.
- Desarrollo del Personaje: Alicia se siente más fuerte y determinada con cada paso, sabiendo que tiene aliados dispuestos a ayudarla.

Este diseño del tercer nivel combina exploración, interacción, y persecución en un entorno macabro y surrealista, llevando a Alicia a través de desafíos cada vez más intensos y psicológicamente profundos.

CUARTO NIVEL

Diseño:

Sección 1: Los Jardines del Castillo

Escenario Inicial:

- Descripción: Alicia y el sombreroero corren desesperadamente a través de los jardines del castillo de la Reina de Corazones, un paisaje lleno de flores de colores vivos y setos altos, pero con una atmósfera opresiva.
- Ambientación: Música intensa, sonidos de pisadas y gritos de los guardias y criaturas persiguiéndolos.

Objetivo del Jugador:

- Escape: Alicia y el sombreroero deben correr a través de los jardines, esquivando a los guardias, cartas y Screamers que los rodean.
- Interacción: El jugador debe usar elementos del entorno, como esconderse en arbustos o trepar por estructuras, para evadir a los enemigos.

Desafío:

- Persecución: Los guardias, cartas y Screamers están en constante persecución. Si Alicia es atrapada, el jugador debe repetir la sección con variaciones para evitar la captura.

Sección 2: Captura y Confrontación con la Reina de Corazones

Transición:

- Evento: A pesar de sus esfuerzos, Alicia es finalmente capturada y separada del sombreroero, quien es llevado lejos.
- Cinemática: Una breve escena muestra a Alicia siendo arrastrada ante la Reina de Corazones.

Sala del Trono:

- Descripción: Una gran sala opulenta con paredes adornadas con corazones y elementos lujosos, dominada por el trono imponente de la Reina de Corazones.
- Ambientación: Música de órgano ominosa, murmullos de los espectadores (cartas y figuras oscuras).

Interacción:

-
- **Diálogo:** Alicia es forzada a arrodillarse ante la reina, donde tiene un diálogo crucial con la Reina de Corazones y el conejo gigante, revelando que el mundo de pesadillas es un reflejo de su propia mente.
 - **Narrativa:** El conejo le susurra a Alicia sobre su negación de la verdad y la culpa que la consume, explicando que este mundo es su prisión mental.

Desafío:

- **Interrogación:** El jugador debe tomar decisiones de diálogo que influyen en la comprensión de Alicia sobre su situación y su aceptación de la verdad.

Sección 3: La Ejecución

Transición:

- **Evento:** La Reina de Corazones ordena la ejecución de Alicia, y ella es llevada a una plataforma con un hacha gigante.
- **Cinemática:** Alicia es forzada a esperar el golpe final mientras el verdugo, una carta de corazones, se prepara para la ejecución.

Interacción:

- **Emoción:** El jugador siente la tensión y desesperación de Alicia mientras espera el golpe final.
- **Visualización:** Una escena impactante donde Alicia cierra los ojos y todo se oscurece.

Desafío:

- **Revelación:** Alicia experimenta un dolor agudo y luego una oscuridad total, simbolizando su aceptación de la culpa y el castigo que ha estado evitando.

Sección 4: Despertar en el Mundo Real

Transición:

- **Evento:** Alicia despierta de repente, jadeando, bajo el árbol de su jardín en el mundo real.
- **Ambientación:** Sonidos del amanecer, canto de pájaros, todo parece normal pero con una sensación de alivio y tristeza.

Interacción:

- Reflexión: Alicia se sienta, empapada en sudor, con el corazón latiendo furiosamente, mirando a su alrededor.
- Narrativa: Los recuerdos de su viaje por el País de las Pesadillas están frescos en su mente.

Desafío:

- Aceptación de la Verdad: Alicia finalmente recuerda la verdad reprimida: en un arrebato de ira y desesperación, mató a sus padres.
- Monólogo Interno: Alicia se enfrenta a sus propios demonios, murmurando "Fue mi culpa... yo los maté" mientras las lágrimas corren por su rostro.

Sección 5: Enfrentando la Realidad**Transición:**

- Evento: Alicia se levanta y observa su entorno, aceptando finalmente la realidad de sus acciones.
- Ambientación: Música melancólica pero con un tono de esperanza.

Interacción:

- Narrativa: Alicia comprende que el País de las Pesadillas fue una manifestación de su mente, un lugar donde se escondió de la realidad.
- Desafío Emocional: El jugador acompaña a Alicia en su aceptación de la culpa y la necesidad de enfrentar las consecuencias en el mundo real.

Conclusión:

- Mensaje Final: La historia de Alicia muestra la importancia de la responsabilidad y la aceptación, subrayando que enfrentar nuestros propios demonios es esencial para encontrar la paz interior.
- Cinemática Final: Alicia mira hacia el horizonte, con una mezcla de dolor y determinación, lista para comenzar su camino hacia la redención.

Este diseño del cuarto nivel concluye el viaje de Alicia con una intensa combinación de acción, narrativa y reflexión emocional, llevando al jugador a través de un clímax

impactante y un desenlace profundo que resalta la importancia de enfrentar la verdad y asumir la responsabilidad de nuestras acciones.

Para estructurar claramente la relación entre niveles, secciones y capítulos en "Alice Can't Escape", he creado un cuadro que desglosa cómo estos elementos se organizan y se corresponden entre sí. Este cuadro ayuda a entender la progresión del juego y la narrativa, asegurando una experiencia coherente y envolvente para el jugador.

Correspondencia entre Niveles, Secciones y Capítulos

Capítulo	Nivel	Sección	Descripción
Capítulo 1	Nivel 1	Sección 1: El Jardín de Alicia	Inicio de la historia
		Sección 2: La Sala Escalofriante	Introducción al juego y familiarización con controles
		Sección 3: Encuentro con el Conejo Gigante	Primer encuentro y persecución Primeros objetos interactivos y mecánicas de crecimiento y reducción
		Sección 4: La Sala de Espejos	Interacción con el conejo elegante
		Sección 5: El Laberinto de Espejos	Recoger pieza de reloj roto y encontrar espejo intacto para transición
Capítulo 2	Nivel 2	Sección 1: El	Interacción con

		Jardín Enigmático	flores parlantes y objetivo de encontrar al sombrerero
		Sección 2: El Bosque Oscuro	Encuentro con el Gato Cheshire y navegación por el bosque
		Sección 3: La Mesa de Té Flotante	Interacción con el sombrerero y transición
		Sección 4: La Sala Oscura y Claustrofóbica	Encuentro con el conejo gigante y los Screammers
		Sección 5: La Sala de la Fusión con el Alter Ego	Proceso de reconciliación con el alter ego
Capítulo 3	Nivel 3	Sección 1: El Teatro Macabro	Exploración y observación de la obra teatral
		Sección 2: El Laberinto de Escaleras	Navegación y persecución en el laberinto tridimensional
		Sección 3: El Mundo Submarino	Exploración y evasión de

			animales gigantes
		Sección 4: El Laberinto de Setos	Exploración y huida de las cartas guardias
		Sección 5: El Castillo de la Reina de Corazones	Confrontación con la reina y huida con el sombrerero
Capítulo 4	Nivel 4	Sección 1: Los Jardines del Castillo	Escape de los jardines
		Sección 2: Captura y Confrontación con la Reina de Corazones	Revelación de la culpa de Alicia
		Sección 3: La Ejecución	Tensión y aceptación del castigo
		Sección 4: Despertar en el Mundo Real	Aceptación de la realidad y el despertar
		Sección 5: Enfrentando la Realidad	Confrontación con la culpa y aceptación final

Resumen del Cuadro

Capítulos: Dividen la historia principal del juego en grandes arcos narrativos.

Niveles: Representan áreas o mundos específicos dentro de cada capítulo, cada uno con su propio tema y desafíos.

Secciones: Dividen los niveles en partes manejables, cada una con objetivos y eventos distintos que contribuyen a la progresión de la historia y las mecánicas de juego.

Esta estructura permite una narrativa fluida y una jugabilidad variada, manteniendo al jugador involucrado y emocionalmente conectado con la evolución de Alicia a lo largo del juego.

16. *Requerimientos técnicos*

En la creación de "Alice Can't Escape", es fundamental definir claramente los requerimientos técnicos para asegurar que el juego funcione de manera eficiente y ofrezca una experiencia de usuario envolvente y sin interrupciones. Estos requerimientos incluyen especificaciones de hardware y software, así como los estándares y metodologías a seguir durante el desarrollo del juego. La comprensión y la implementación de estos requerimientos técnicos garantizan que "Alice Can't Escape" sea accesible, estable y atractivo para una amplia audiencia de jugadores.

Objetivos de los Requerimientos Técnicos:

- **Compatibilidad:** Asegurar que el juego se ejecute correctamente en una variedad de sistemas operativos y configuraciones de hardware.
- **Rendimiento:** Optimizar el juego para que funcione de manera fluida, minimizando tiempos de carga y evitando caídas de rendimiento.
- **Estabilidad:** Identificar y corregir posibles fallos o errores que puedan interrumpir la experiencia del jugador.
- **Accesibilidad:** Incluir opciones de configuración que permitan a jugadores con diferentes necesidades disfrutar del juego.

-
- Seguridad: Proteger el juego y los datos del usuario contra posibles vulnerabilidades y amenazas.

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

Requisitos Mínimos:

- Sistema Operativo: Windows 10 (64-bit), macOS 10.13, Linux Ubuntu 18.04
- Procesador: Intel Core i5-2300 / AMD FX-4350
- Memoria RAM: 8 GB
- Tarjeta Gráfica: NVIDIA GeForce GTX 660 / AMD Radeon HD 7870
- DirectX: Versión 11
- Almacenamiento: 30 GB de espacio disponible
- Conexión a Internet: Necesaria para la activación y actualizaciones del juego

Requisitos Recomendados:

- Sistema Operativo: Windows 10 (64-bit), macOS 11, Linux Ubuntu 20.04
- Procesador: Intel Core i7-4770 / AMD Ryzen 5 1600
- Memoria RAM: 16 GB
- Tarjeta Gráfica: NVIDIA GeForce GTX 1060 / AMD Radeon RX 580
- DirectX: Versión 12
- Almacenamiento: 50 GB de espacio disponible
- Conexión a Internet: Necesaria para la activación, actualizaciones y funciones en línea

17. Marketing

Para promocionar *"Alice Can't Escape"* y generar interés en el juego, se implementará una estrategia de marketing integral que incluya los siguientes elementos:

-
1. **Tráiler Cinemático:** Crear un tráiler emocionante y visualmente impactante que muestra la jugabilidad del juego, resalte su atmósfera única y presente algunos de los momentos más emocionantes de la experiencia.
 2. **Demostraciones en Eventos de Juegos:** Presentar el juego en convenciones de videojuegos y eventos relacionados para permitir que los jugadores prueben el juego por sí mismos y experimenten su jugabilidad en persona.
 3. **Campañas en Redes Sociales:** Utilizar plataformas como YouTube, Twitter, Facebook e Instagram para compartir contenido relacionado con el juego, como avances, capturas de pantalla, arte conceptual y anuncios de lanzamiento.
 4. **Colaboraciones con Influencers:** Trabajar con creadores de contenido y streamers populares en plataformas como Twitch y YouTube para que jueguen *"Alice Can't Escape"* en sus canales, lo que puede aumentar la visibilidad del juego y generar interés entre sus seguidores. Algunos streamers son Putupau, Mafioso Crew, RanguGamer... Estos Streamers son elegidos puesto a que se dedican normalmente a la revisión de videojuegos de todo tipo, añadiendo que gracias a ser constantes jugadores de Genshin Impact, han sido visualizados por grandes streamers como ElRubius, Vegetta777 y más. Esto hará que haya una posibilidad de que mi videojuego llegue a estos grandes streamers gracias a streamers más modestos.
 5. **Publicidad en Línea:** Utilizar publicidad pagada en línea, como anuncios de Google y banners en sitios web relacionados con videojuegos, para aumentar la visibilidad del juego entre el público objetivo.
 6. **Asociaciones Estratégicas:** Colaborar con otras marcas o productos relacionados con el género de terror o el universo de Alicia en el País de las Maravillas para aumentar la relevancia del juego y llegar a audiencias afines.
 7. **Creación de Contenido de la Comunidad:** Animar a los jugadores a crear y compartir su propio contenido relacionado con el juego, como fan art, vídeos de juego y guías, para fomentar una comunidad activa en torno a "Alice Can't Escape".
 8. **Feedback y Participación de la Comunidad:** Establecer canales de comunicación abiertos con la comunidad de jugadores para recibir comentarios, sugerencias y críticas, y utilizar esta retroalimentación para mejorar continuamente el juego y mantener el compromiso de la comunidad. (Discord)

Al implementar una combinación de estas estrategias de marketing, "Alice Can't Escape" tendrá la oportunidad de alcanzar a su público objetivo de manera efectiva y generar un interés significativo en el juego antes y después de su lanzamiento

18. Presupuesto y financiación

El presupuesto y la financiación para el desarrollo y la promoción de "Alice Can't Escape" puede variar significativamente según diversos factores, como el tamaño del equipo de desarrollo, la duración del ciclo de desarrollo, el alcance de la promoción y las metas específicas del proyecto.

Estos datos están sacados de la [Asociación Española de Videojuegos \(AEVI\)](#).

El desarrollo y promoción de "Alice Can't Escape" requerirá una planificación financiera detallada para asegurar que todos los aspectos del proyecto se gestionen de manera eficiente. Este presupuesto cubrirá todos los costos asociados, desde el equipo de desarrollo hasta la promoción del juego. A continuación se especifican los elementos clave del presupuesto:

TEMPORALIZACIÓN

Para este proyecto estimo que se necesitarán aproximadamente dos años, dependiendo de la ayuda que obtengamos y el detalle final artístico que empleemos. También, de los niveles que vaya a publicar. Este videojuego será similar a "Poppy Playtime", siempre y cuando no se pueda publicar el videojuego completo, puesto a que este va publicando cada nivel como capítulos, lo que acelera el proceso de creación de cada nivel y su publicación.

El ciclo de desarrollo para el videojuego completo se estima en dos años, dividido en las siguientes fases:

Pre-Producción (6 meses):

Investigación y desarrollo del concepto.

Diseño inicial del juego y storyboard.

Configuración del equipo y planificación del proyecto.

Desarrollo (12 meses):

Desarrollo de prototipos y versiones alfa.

Creación de assets, niveles, y mecánicas de juego.

Pruebas de calidad y refinamiento.

Pruebas y Pulido (6 meses):

Pruebas beta y corrección de errores.

Optimización y ajustes finales.

Preparación para el lanzamiento.

Para visualizar mejor la temporalización del proyecto mediante un diagrama de Gantt, el diagrama muestra cómo se distribuyen las fases del proyecto a lo largo del tiempo, con cada fase marcada por una barra horizontal que indica su duración y ubicación en el calendario.

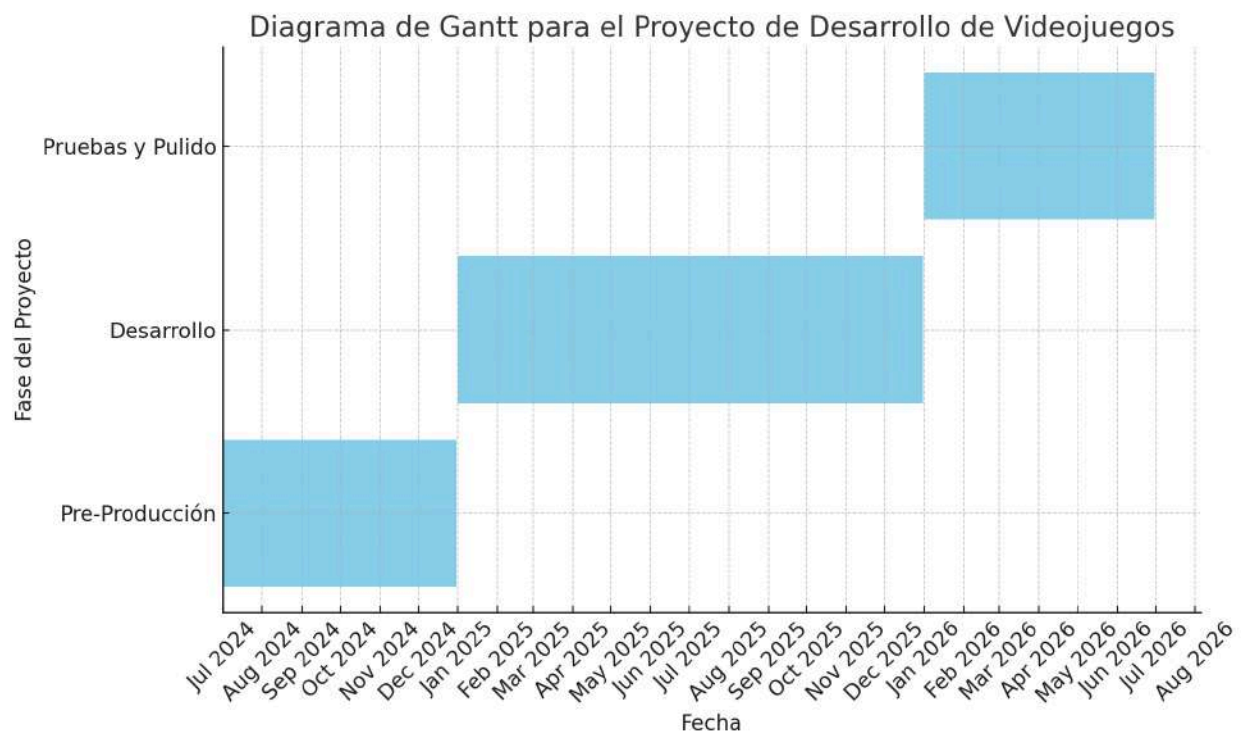


Imagen n° 166, Diagrama de Gantt, creado por mi.

EQUIPO HUMANO

El equipo humano es fundamental para el éxito del proyecto. Aquí se detallan los roles necesarios y sus costos aproximados por año.

Equipo de Desarrollo	Profesión	Salario Bruto Mensual (€) Individualmente
	Productor de Videojuegos	4.000 €
	Director Creativo	5.000 €
	Diseñadores de Juego	3.000 €
	Programadores	3.500 €
	Artistas 3D	3.500 €
	Animadores	3.500 €

	Diseñadores de Sonido	3.500 €
	Testers de QA (Control de Calidad)	1.500 €
Equipo de Promoción		
	Gerente de Marketing	4.000 €
	Especialista en Redes Sociales	2.000 €
	PR y Comunicaciones	2.500 €
	Diseñador Gráfico para Promoción	2.500 €
	Actores de voz	1.500 €

Coste por 2 años		
Profesión	Salario Bruto Mensual (€)	Coste por 2 años (€)
Productor de Videojuegos	4.000 €	96.000 €
Director Creativo	5.000 €	120.000 €
Diseñadores de Juego (2)	6.000 €	144.000 €
Programadores (4)	14.000 €	336.000 €
Artistas 3D (3)	10.500 €	252.000 €
Animadores (2)	7.000 €	168.000 €

Diseñadores de Sonido (2)	7.000 €	168.000 €
Testers de QA (7)	10.500 €	252.000 €
Gerente de Marketing	4.000 €	96.000 €
Especialista en Redes Sociales (2)	4.000 €	96.000 €
PR y Comunicaciones	2.500 €	60.000 €
Diseñador Gráfico para Promoción	2.500 €	60.000 €
	SUB-TOTAL	1.848.000 €

Gastos de Seguridad Social (33%): 609.840 €

Total de Equipo Humano: 2.457.840 €

EQUIPO TÉCNICO

Hardware y Software:

Estaciones de Trabajo (10): 25.000€ (2.500€ cada una)

Software de Desarrollo: 10.000€ (licencias para Unreal Engine, Blender, Adobe Suite, FMOD)

Servidores y Almacenamiento: 10.000€

Equipos de Pruebas (PC): 15.000€

Herramientas de Colaboración (JIRA, Slack, etc.): 3.000€

Amortización de Equipos: 31.500 €

Total de Equipo Técnico: 94.500€

COSTES DE PROMOCIÓN

La promoción del juego es crucial para su éxito en el mercado. Aquí se detallan los principales gastos promocionales.

Campañas de Marketing:

Publicidad en Redes Sociales: 30.000€

Publicidad en Plataformas de Juegos: 20.000€

Colaboraciones con Influencers y Streamers: 30.000€

- Putupau¹⁴ 50% : 15.000€
- Mafioso Crew¹⁵ 50% : 15.000€

Eventos y Ferias de Juegos (E3, PAX, etc.): 20.000€

Materiales de Promoción (Trailers, Demos, etc.): 30.000€

Total de Promoción: 130.000€

DISTRIBUCIÓN

¹⁴ Putupau (Streamer): https://www.youtube.com/channel/UC_1WzLDXc_sZpaPkGrWaoYg

¹⁵ Mafioso Crew (Streamer): <https://www.youtube.com/c/MafiosoCrew>

La distribución del juego se realizará principalmente de manera digital, lo cual reduce significativamente los costos. La plataforma principal que se incluirá es Steam, debido a su alta demanda en videojuegos para PC.

Steam:

- Tarifas de plataforma: 90€
- Marketing en la plataforma: 10.000€

Total de Distribución: 10.090€

RESUMEN DEL PRESUPUESTO TOTAL

Total de Equipo Humano: 2.457.840 €

Total de Equipo Técnico: 94.500 €

Total de Promoción: 130.000 €

Total de Distribución: 10.090 €

Sub-Total: 2.692.430 €

Beneficio Industrial (20%): 538.486 €

TOTAL ESTIMADO: 3.230.916€

FINANCIACIÓN

La financiación del proyecto puede provenir de varias fuentes, incluyendo:

- **Inversiones Privadas:** Captación de fondos de inversores interesados en la industria del videojuego.

-
- **Crowdfunding:** Campañas en plataformas como Kickstarter o Indiegogo. (Estimado 180.000€ - 270.000€. "Alice: Madness Returns" en Kickstarter: \$200,000 - \$500,000)
 - **Subvenciones y Ayudas:** Aplicación a programas de subvenciones para desarrolladores de videojuegos.
 - **Ventas Anticipadas:** Ofrecer pre-compras del juego para financiar el desarrollo.

En cuanto al porcentaje que deseo obtener por cada vía, para las inversiones privadas podría estar ofreciendo participación accionaria (entre el 20% y el 50% dependiendo de la valoración del proyecto y la negociación). En el crowdfunding, no se ofrece participación accionaria, sino recompensas y beneficios en especie. Las subvenciones y ayudas no requieren ofrecer participación accionaria. Y las ventas anticipadas no implican ofrecer participación accionaria, ya que los compradores adquieren el producto final.

Éstas sólo son algunas de las fuentes de financiación más comunes que se podrían utilizar, sin embargo, me he interesado por investigar otras formas de financiación que podrían beneficiar más a este proyecto:

Financiación Externa

Para llevar a cabo el desarrollo de "Alice Can't Escape", se requiere una financiación significativa que pueda cubrir todos los aspectos del proyecto, desde la creación hasta la promoción. A continuación, se detallan las estrategias y opciones de financiación externa, incluyendo la búsqueda de inversores y la solicitud de líneas de crédito.

1. Objetivo de Financiación y Presupuesto Total

El objetivo es obtener 3.230.916€ para cubrir todos los aspectos del desarrollo, promoción y distribución del videojuego. Este monto se distribuirá de la siguiente manera:

- Desarrollo Técnico (50%): **1.615.458€**
 - Salarios del equipo de desarrollo
 - Licencias de software
 - Hardware y equipos
 - Pruebas y control de calidad

-
- Promoción y Marketing (25%): **807.729€**
 - Campañas publicitarias
 - Participación en ferias y eventos de videojuegos
 - Creación de contenido promocional
 - Distribución y Logística (15%): **484.638€**
 - Publicación en plataformas de distribución digital
 - Costos de distribución física (si aplica)
 - Acuerdos con distribuidores y plataformas
 - Reservas y Contingencias (10%): **323.091€**
 - Fondos para imprevistos y gastos adicionales

2. Búsqueda de Inversores

Inversores Individuales y Business Angels

- Porcentaje de Financiación Esperada: 30% (**390.900€**)
 - Propuesta: Ofrecer una participación del 15% en los beneficios futuros del juego a cambio de la inversión.
 - Estrategia: Presentar un plan de negocios detallado y una demostración del juego en fases tempranas a potenciales inversores. Participar en eventos de networking y presentaciones para atraer a inversores individuales.

Firmas de Capital de Riesgo

- Porcentaje de Financiación Esperada: 40% (**521.200€**)
 - Propuesta: Ofrecer una participación del 25% en los beneficios futuros del juego a cambio de la inversión.
 - Estrategia: Contactar a firmas de capital de riesgo especializadas en la industria del entretenimiento y la tecnología. Preparar una propuesta

convinciente que destaque el potencial de mercado, el equipo de desarrollo y la innovación del juego.

3. Líneas de Crédito

- Préstamos Bancarios
 - Porcentaje de Financiación Esperada: 15% (**195.450€**)
 - Líneas de Crédito: Solicitar préstamos comerciales a bancos que ofrezcan condiciones favorables para startups tecnológicas y proyectos creativos.
 - Estrategia: Presentar un plan de negocios sólido, proyecciones financieras y garantías adecuadas para asegurar el préstamo. Negociar términos de pago y tasas de interés competitivas.

- Programas de Apoyo Gubernamental
 - Porcentaje de Financiación Esperada: 15% (**195.450€**)
 - Líneas de Crédito: Aplicar a programas de apoyo gubernamental y subvenciones para la industria creativa y tecnológica.
 - Estrategia: Investigar y aplicar a fondos y subvenciones disponibles en España y en la Unión Europea. Preparar una propuesta detallada que cumpla con los criterios de elegibilidad de estos programas.

4. Estrategia de Promoción y Marketing

- Campañas Digitales: Utilizar redes sociales, anuncios en línea y colaboraciones con influencers del mundo del gaming para generar interés y expectativa sobre el juego.
- Ferias y Eventos: Participar en eventos y exposiciones de videojuegos como la E3, Gamescom y PAX para mostrar demos y captar la atención de la prensa y los jugadores.
- Contenido Promocional: Crear trailers, teasers y detrás de cámaras para mantener a la audiencia comprometida y anticipando el lanzamiento.

5. Distribución y Logística

- Plataformas Digitales: Publicar el juego en plataformas digitales como Steam.

-
- Distribución Física: Si se decide lanzar una edición física, establecer acuerdos con distribuidores y tiendas especializadas para garantizar la disponibilidad del juego en puntos de venta clave.

6. Reservas y Contingencias

- Imprevistos: Mantener una reserva de fondos para manejar cualquier imprevisto o gasto adicional que pueda surgir durante el desarrollo y lanzamiento del juego.
- Flexibilidad: Estar preparados para ajustar el presupuesto y las estrategias de financiación según las necesidades y cambios en el mercado.

La financiación de *"Alice Can't Escape"* será una combinación de inversiones individuales, capital de riesgo, préstamos bancarios y programas de apoyo gubernamental. Al asegurar estas fuentes de financiación, el equipo de desarrollo podrá centrarse en crear un videojuego de alta calidad que no sólo atraiga a los jugadores, sino que también tenga éxito comercialmente.

Asimismo, he investigado otras formas de financiación que podrían convenir a este proyecto para ser lanzado al mercado.

Existen varios programas y fondos de la UE destinados a apoyar la industria creativa y tecnológica, incluyendo el desarrollo de videojuegos. Para acceder a esta financiación ofrecida por la Unión Europea tendré en cuenta estos pasos:

1. Programas de Financiación de la UE

Creative Europe

- Subprograma MEDIA: Ofrece apoyo financiero a la industria audiovisual, incluyendo videojuegos. Este programa puede ayudar con la financiación del desarrollo, distribución y promoción de videojuegos.
- Subprograma Cultura: También puede proporcionar fondos para proyectos culturales y creativos, incluyendo aquellos que integren videojuegos.

Horizon Europe

-
- Programa Marco de Investigación e Innovación: Financia proyectos de investigación y desarrollo en diversas áreas, incluyendo las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que pueden ser aplicables al desarrollo de videojuegos.

EUROSTARS

- Programa de Innovación para PYMEs: Financia proyectos de I+D liderados por pequeñas y medianas empresas (PYMEs) que desarrollan productos innovadores, incluyendo videojuegos.

2. Cómo Acceder a la Financiación

Identificar el Programa Adecuado

- Investigar los programas disponibles y elegir el que mejor se ajuste a las necesidades de mi proyecto. Cada programa tiene diferentes criterios de elegibilidad y objetivos.

Preparar una Propuesta Sólida

- Resumen del Proyecto: Describir claramente el concepto del videojuego, incluyendo la historia, mecánicas de juego, objetivos y público objetivo.
- Plan de Desarrollo: Incluir un cronograma detallado del desarrollo del juego, fases del proyecto y entregables.
- Presupuesto: Desglosar los costos estimados del proyecto, incluyendo salarios del equipo, licencias de software, hardware, marketing y otros gastos.
- Impacto y Beneficios: Explicar cómo el proyecto contribuirá a la industria del videojuego en Europa y qué beneficios económicos y culturales aportará.

Cumplir con los Requisitos del Programa

- Asegurarse de que mi propuesta cumpla con todos los requisitos específicos del programa al que estoy aplicando. Esto puede incluir colaboraciones con otros países europeos, inclusión de ciertos elementos innovadores, etc.

Enviar la Solicitud

-
- Enviar mi propuesta dentro del plazo establecido por el programa. Asegurarse de seguir todas las instrucciones y proporcionar toda la documentación requerida.

3. Ventajas de la Financiación de la UE

- Fondos No Reembolsables: Muchas de las subvenciones de la UE no requieren ser reembolsadas, lo que puede reducir significativamente el riesgo financiero. Los fondos no reembolsables se refieren a aquellos que no necesitan ser devueltos una vez otorgados. Estos fondos son proporcionados con el propósito de apoyar proyectos específicos o iniciativas sin la expectativa de que la entidad beneficiaria los reembolse en el futuro. En resumen, son "a fondo perdido".
- Reconocimiento y Credibilidad: Obtener financiación de la UE puede aumentar la credibilidad de mi proyecto y facilitar la atracción de otros inversores y socios.
- Networking: Participar en programas de la UE puede ofrecer oportunidades de networking con otros desarrolladores y profesionales de la industria.

4. Consejos Prácticos

- Colaboración Internacional: Considera colaborar con empresas o instituciones de otros países europeos. Los proyectos colaborativos suelen ser bien vistos por la UE.
- Asistencia Profesional: Si es posible, busca la ayuda de consultores o asesores que tengan experiencia en la preparación de propuestas para financiación de la UE.
- Atención al Detalle: Presta atención a los detalles y asegúrate de que mi propuesta sea clara, coherente y profesional.

En conclusión, financiar mi videojuego *"Alice Can't Escape"* con la ayuda de la Unión Europea es una opción viable y potencialmente muy beneficiosa. Investigando los programas disponibles, preparando una propuesta sólida y asegurándose de cumplir con los requisitos específicos del programa al que estoy aplicando. Con la financiación

adecuada, podré llevar mi proyecto a la realidad y alcanzar un público amplio y diverso en toda Europa.

Finalmente, el presupuesto y la financiación de *"Alice Can't Escape"* están diseñados para asegurar que el juego sea desarrollado y promocionado con los más altos estándares de calidad. La combinación de un equipo humano talentoso, equipo técnico adecuado y una estrategia de promoción efectiva permitirá que *"Alice Can't Escape"* se convierta en un éxito tanto en términos de jugabilidad como de impacto en el mercado.

COMPARACIÓN DE COSTES

Para entender mejor la viabilidad y los costes de desarrollo de *"Alice Can't Escape"*, es útil comparar con un juego similar, *"Alice: Madness Returns"*, desarrollado por Spicy Horse y publicado por Electronic Arts en 2011. A continuación, se presenta una comparación detallada de los costes y otros factores relevantes entre ambos proyectos.

1. Desarrollo

Alice: Madness Returns:

- Presupuesto Total de Desarrollo: Aproximadamente 8.5 millones de euros.
- Duración del Desarrollo: Alrededor de 2 años.
- Equipo de Desarrollo: Estimado en alrededor de 50-75 personas.

Alice Can't Escape:

- Presupuesto Total de Desarrollo: 3.230.916€.
- Duración del Desarrollo: Estimado en 2 años.
- Equipo de Desarrollo: Estimado en 27 personas.

"Alice: Madness Returns" tuvo un presupuesto significativamente mayor, reflejando un equipo más grande y posiblemente una mayor escala de producción.

"Alice Can't Escape" se propone como un proyecto más contenido, con un equipo más pequeño y un presupuesto más ajustado, lo que puede implicar una mayor eficiencia en la gestión de recursos.

2. Tecnología y Herramientas

Alice: Madness Returns:

- Motor de Juego: Unreal Engine 3.
- Herramientas de Desarrollo: Licencias de software comercial, hardware de desarrollo de gama alta.
- Equipos de Prueba: Amplia variedad de plataformas, incluyendo consolas y PC de alta gama.

Alice Can't Escape:

- Motor de Juego: Unreal Engine 4.
- Herramientas de Desarrollo: Licencias de software necesarias (Unreal Engine, Blender, Adobe Suite, FMOD).
- Equipos de Prueba: PC, servidores y almacenamiento adecuados.

Aunque "Alice Can't Escape" utiliza una tecnología más moderna (Unreal Engine 4), el coste total del equipo técnico es menor debido al tamaño reducido del equipo y a una gestión optimizada de los recursos.

3. Promoción y Marketing

Alice: Madness Returns:

Presupuesto de Marketing: Parte significativa del presupuesto total, pero no especificado.

Campañas de Marketing: Extensas, incluyendo publicidad en medios tradicionales y digitales, eventos y ferias de juegos, colaboraciones con influencers y materiales promocionales de alta calidad.

Alice Can't Escape:

Presupuesto de Marketing: 130.000€.

Campañas de Marketing: Enfocadas en publicidad digital, colaboraciones con influencers, eventos seleccionados y materiales promocionales.

El presupuesto de marketing para *"Alice Can't Escape"* es considerablemente menor, reflejando una estrategia más enfocada y ajustada al presupuesto disponible.

"Alice: Madness Returns" tuvo una promoción más amplia y costosa, beneficiándose del respaldo de un gran editor como Electronic Arts.

4. Distribución

Alice: Madness Returns:

Plataformas de Distribución: Consolas (PlayStation, Xbox) y PC.

Modelo de Distribución: Físico y digital, con un fuerte enfoque en las ventas minoristas.

Alice Can't Escape:

Plataformas de Distribución: Principalmente digital para PC (Steam).

Modelo de Distribución: Enfocado en la distribución digital para reducir costes y aumentar el alcance global.

"Alice: Madness Returns" utilizó una combinación de distribución física y digital, lo que incrementó los costes asociados.

"Alice Can't Escape" se centrará en la distribución digital, lo que reduce los costes y permite una distribución más amplia y rápida.

Conclusión

La comparación de costes entre "Alice Can't Escape" y "Alice: Madness Returns" revela diferencias significativas en términos de presupuesto, tamaño del equipo y estrategias de promoción y distribución. Mientras que "Alice: Madness Returns" se benefició de un presupuesto mayor y una campaña de marketing más extensa, "Alice Can't Escape" adopta un enfoque más contenido y eficiente, utilizando tecnología moderna y estrategias de distribución digital para alcanzar sus objetivos con un presupuesto más ajustado. Esta comparación destaca la viabilidad de "Alice Can't Escape" como un proyecto independiente bien planificado y gestionado, capaz de ofrecer una experiencia de juego de alta calidad dentro de las limitaciones presupuestarias.

IDENTIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RIESGOS

El desarrollo de un videojuego como "Alice Can't Escape" conlleva varios riesgos que pueden afectar el proyecto en diferentes etapas. A continuación, se detallan los riesgos más relevantes y las estrategias para gestionarlos:

1. Riesgos Técnicos

- Compatibilidad del Motor de Juego: Utilizar Unreal Engine 4 puede presentar problemas de compatibilidad con ciertas plataformas o actualizaciones.
- Mitigación: Realizar pruebas regulares de compatibilidad en todas las plataformas objetivo y mantener contacto con el soporte técnico del motor de juego.
- Bugs y Errores de Software: Problemas de programación que pueden provocar fallos en el juego.
- Mitigación: Implementar un sistema riguroso de pruebas alfa y beta, y mantener un equipo de control de calidad dedicado.

2. Riesgos de Desarrollo

-
- **Sobrecostos de Desarrollo:** El presupuesto puede no ser suficiente debido a imprevistos o mala planificación.
 - **Mitigación:** Realizar una planificación financiera detallada y mantener una reserva de contingencia. Revisión regular del presupuesto y ajuste de recursos según sea necesario.
 - **Retrasos en el Desarrollo:** Problemas técnicos o de gestión que pueden retrasar el lanzamiento del juego.
 - **Mitigación:** Establecer hitos claros y realistas, y realizar revisiones periódicas del progreso. Flexibilidad en la planificación y ajuste de plazos cuando sea necesario.

3. Riesgos Creativos

- **Aceptación del Público:** El juego puede no ser bien recibido por el público objetivo.
- **Mitigación:** Realizar estudios de mercado y pruebas de juego con usuarios potenciales para obtener retroalimentación temprana. Adaptar el contenido según los comentarios recibidos.
- **Problemas de Diseño:** Cambios frecuentes en el diseño pueden causar inconsistencias y afectar la calidad del juego.
- **Mitigación:** Establecer una visión clara y un documento de diseño desde el inicio y adherirse a él. Revisión y aprobación de cambios significativos por parte de un comité de diseño.

4. Riesgos Financieros

- **Falta de Fondos:** El financiamiento puede agotarse antes de que el juego esté completo.
- **Mitigación:** Buscar múltiples fuentes de financiamiento (crowdfunding, inversores, subvenciones) y mantener un presupuesto detallado y actualizado.
- **Ventas Inferiores a las Esperadas:** Las ventas pueden no alcanzar las expectativas, afectando la rentabilidad.
- **Mitigación:** Invertir en una campaña de marketing efectiva y en la construcción de una comunidad alrededor del juego antes del lanzamiento.

5. Riesgos Operativos

-
- Rotación de Personal: Pérdida de miembros clave del equipo puede afectar el progreso.
 - Mitigación: Crear un ambiente de trabajo positivo y retener talento a través de incentivos. Documentar el trabajo y los procesos para facilitar la transición en caso de cambios en el equipo.
 - Fallas de Comunicación: Problemas de comunicación interna pueden llevar a malentendidos y errores.
 - Mitigación: Utilizar herramientas de comunicación efectivas y establecer reuniones regulares para asegurar que todos los miembros del equipo estén al tanto del progreso y los objetivos.

6. Riesgos Legales

- Propiedad Intelectual: Infringir accidentalmente derechos de propiedad intelectual de terceros.
- Mitigación: Realizar investigaciones exhaustivas y obtener asesoría legal durante el desarrollo. Asegurarse de que todo el contenido utilizado esté correctamente licenciado o sea original.

7. Riesgos de Mercado

- Competencia: Otros juegos similares pueden afectar las ventas y la visibilidad del juego.
- Mitigación: Diferenciar el juego a través de características únicas y una historia atractiva. Monitorear las tendencias del mercado y ajustar la estrategia de marketing en consecuencia.

La gestión efectiva de riesgos implica identificar, evaluar y planificar estrategias de mitigación para minimizar el impacto potencial en el desarrollo y éxito de "Alice Can't Escape". Al abordar estos riesgos de manera proactiva, se puede asegurar un proceso de desarrollo más fluido y aumentar las probabilidades de lanzar un juego exitoso y bien recibido por el público.

Un análisis **DAFO** (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) es una herramienta útil para evaluar la viabilidad y el potencial de un proyecto como "Alice Can't Escape".

Debilidades:

- **Recursos Limitados:** El desarrollo de un videojuego puede requerir una inversión considerable en términos de tiempo, dinero y talento. Si no tienes acceso a recursos adecuados, podría afectar la calidad y el alcance del juego.
- **Competencia en el Mercado:** El mercado de los videojuegos es altamente competitivo, con numerosos títulos lanzados cada año. Destacar entre la multitud puede ser un desafío, especialmente para un juego independiente.
- **Riesgo de Incumplimiento de Plazos:** Los proyectos de desarrollo de juegos suelen enfrentarse a retrasos debido a la complejidad del proceso y a imprevistos técnicos. Cumplir con los plazos establecidos puede ser difícil, especialmente sin un equipo experimentado.

Amenazas:

- **Cambios en las Tendencias del Mercado:** Las preferencias de los jugadores y las tendencias en la industria de los videojuegos pueden cambiar rápidamente. Si el juego no se adapta a estas tendencias o no ofrece algo único, podría tener dificultades para encontrar su audiencia.
- **Críticas Negativas:** El lanzamiento de un juego está sujeto a críticas y opiniones de los jugadores y la prensa especializada. Críticas negativas pueden dañar la reputación del juego y afectar las ventas futuras.
- **Problemas de Financiamiento:** La falta de financiamiento o la gestión inadecuada de los recursos financieros pueden poner en riesgo el desarrollo del juego y llevar al proyecto al fracaso.

Fortalezas:

- **Concepto Único:** El juego se basa en una premisa intrigante y distintiva, que ofrece una experiencia de juego original y atractiva para los jugadores.
- **Potencial de Narrativa:** La historia de *"Alice Can't Escape"* tiene el potencial de involucrar a los jugadores con una narrativa profunda y emocionante, lo que puede aumentar la inmersión y el compromiso con el juego.
- **Estilo Visual Atractivo:** El diseño de arte gótico y oscuro puede captar la atención de los jugadores y destacar entre otros juegos en el mercado.

Oportunidades:

- **Mercado en Crecimiento:** A pesar de la competencia, el mercado de los videojuegos sigue creciendo, especialmente en el segmento de juegos independientes. Hay una oportunidad para *"Alice Can't Escape"* de encontrar su nicho entre los jugadores.
- **Plataformas de Distribución:** Plataformas como Steam ofrecen oportunidades para que los desarrolladores independientes lleguen a una amplia audiencia de jugadores en todo el mundo.
- **Comunidades de Jugadores:** La participación activa en comunidades de jugadores, foros y redes sociales puede ayudar a generar interés y apoyo para el juego, así como a obtener comentarios valiosos durante el desarrollo.

Un análisis **DAFO** para *"Alice Can't Escape"* destaca la importancia de capitalizar sus fortalezas y oportunidades mientras se abordan las debilidades y amenazas. Con un enfoque estratégico en el desarrollo, la promoción y la participación de la comunidad, el juego tiene el potencial de tener éxito en el mercado de los videojuegos.

GANANCIAS

Como creadora del videojuego *"Alice Can't Escape"*, determinar el porcentaje de los beneficios futuros que debería obtener depende de varios factores, como mi nivel de participación en el desarrollo, la financiación que aporte personalmente y el acuerdo con mis inversores. Algunas pautas generales para tomar una decisión informada son:

Consideraciones Generales

- **Nivel de Participación:** Si eres el principal desarrollador, diseñador y visionario del juego, mereces una parte significativa de los beneficios.
- **Inversión Personal:** Si he invertido dinero propio en el desarrollo inicial del juego, esto debería reflejarse en mi participación en los beneficios.

-
- **Acuerdos con Inversores:** Los acuerdos de financiación a menudo implican ceder una parte de los beneficios a los inversores. Es crucial equilibrar la financiación externa con tus intereses.

Distribución Propuesta de Beneficios

Suposiciones:

- Total de Beneficios Futuros: 100%
- Inversores Individuales y Business Angels: 30% de la financiación
- Firmas de Capital de Riesgo: 40% de la financiación
- Préstamos Bancarios y Programas de Apoyo Gubernamental: 30% de la financiación

Ejemplo de Distribución de Beneficios:

- Inversores Individuales y Business Angels: **15%**
 - A cambio de 30% de la financiación, ofrecen 15% de los beneficios futuros.
- Firmas de Capital de Riesgo: **25%**
 - A cambio de 40% de la financiación, ofrecen 25% de los beneficios futuros.
- Préstamos Bancarios y Programas de Apoyo Gubernamental: **0%**
 - Normalmente, no exigen participación en los beneficios, solo el reembolso del préstamo con interés.
- Yo, la Creadora: **60%**
 - Mantengo el 60% de los beneficios futuros, lo que refleja mi rol principal y cualquier inversión personal que hayas hecho.

Es importante destacar que esta distribución es solo un ejemplo. Es crucial que negocie y redacte contratos claros con todos los inversores y partes interesadas. Considere la

asesoría de un abogado especializado en derechos de propiedad intelectual y contratos de financiación para asegurar que mis intereses estén protegidos.

EVALUACIÓN Y MEJORA

Feedback del Jugador

- Recoge y analiza el feedback de los jugadores después del lanzamiento para identificar áreas de mejora.
- Planea actualizaciones y parches basados en el feedback recibido.

Evolución del Juego

- Considera la posibilidad de añadir contenido descargable (DLC), expansiones o secuelas basadas en la recepción y demanda del juego.

19. *Bibliografía*

colaboradores de Wikipedia. (s. f.). *Plantilla:Ficha de videojuego - Wikipedia, la enciclopedia libre*. https://es.wikipedia.org/wiki/Plantilla:Ficha_de_videojuego

Yahoo forma parte de la familia de marcas de Yahoo. (s. f.).

https://es.finance.yahoo.com/noticias/juego-terror-steam-aument%C3%B3-n%C3%BAmero-051500315.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAHqqDskoalZMzkLh2uH927299zm4cEFNVBQZDB7K6kRRIsTykEYPycFyE1ZsEeSLjZulig1xks02ypsOUTbkl_a7hALZ9LOetZGvnmphd1qEMyrpu2WJB3jdeQ0XRYUNgGuXSu75tjDCOZnV1aApgdiJbkeBHEMp3kk7rxYTCvvd

Global Games Market Report

http://www.daelab.cn/wp-content/uploads/2023/09/2022_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf

Yahoo “Juego de terror de Steam aumentó su número de jugadores un 300% gracias a oferta y nuevo contenido disponible” -

<https://es.finance.yahoo.com/noticias/juego-terror-steam-aumentó-número-051500315.html>

Steam Charts. <https://steamcharts.com>

Steam Spy. <https://steamspy.com>

Alice: Madness Returns critic reviews. (s. f.). Metacritic.

<https://www.metacritic.com/game/alice-madness-returns/critic-reviews/?platform=pc>

Google Trends. (s. f.). Trends. <https://trends.google.com/trends?geo=IE&hl=es>

Coolors.co. (s. f.). Coolors.co. <https://coolors.co/4c212a-01172f-00635d-08a4bd-446df6>

Spirit Camera: The Cursed Memoir Review - Spiritual successor to Fatal Frame horrifies for all the wrong reasons - Game Informer. (2012, 12 abril). Game Informer.

https://www.gameinformer.com/games/spirit_camera_the_cursed_memoir/b/3ds/archive/2012/04/12/spiritual-successor-to-fatal-frame-horrifies-for-all-the-wrong-reasons.aspx

Programa para asociados de Steamworks. (s. f.).

[https://partner.steamgames.com/steamdirect?l=latam#:~:text=Para%20poder%20realizar%20la%20instalaci%C3%B3n,tarifa%20de%20Steam%20Direct%22\).](https://partner.steamgames.com/steamdirect?l=latam#:~:text=Para%20poder%20realizar%20la%20instalaci%C3%B3n,tarifa%20de%20Steam%20Direct%22).)

Una estrategia de la UE para los videojuegos | 09-11-2022 | Noticias | Parlamento Europeo.

(2022, 9 noviembre).

<https://www.europarl.europa.eu/news/es/agenda/briefing/2022-11-09/6/una-estrategia-de-la-ue-para-los-videojuegos>

ChatGPT. <https://chatgpt.com>