

**WATCH
TOWER**

DA
RK
ER



CONCEPTUALIZACIÓN

LOG LINE



Norman es un joven con debilidad visual, que recibe una señal de ayuda a través de su **radio**, que lo lleva a adentrarse en un bosque que se torna cada vez **más oscuro**

GÉNERO



Plataforma en dos dimensiones, de avance lateral, que utiliza el sentimiento del paisaje para describir con **elementos del ambiente** la psique del personaje; **Suspenso**.

IDEA CENTRAL



Los eventos del **pasado** influyen en el futuro, así como los eventos del **futuro** influyen el **pasado**



DISEÑO DE PERSONAJE

INSPIRACIÓN



Arquetipo de la tragedia griega, el destino innexorable; Edipo.

MOTIVACIÓN



Deseo conciente: **Ayudar.**

Deseo inconciente: **Autosatisfacción**

ERROR FATAL



El **sobreestimar** sus propias habilidades.

INFLEXIÓN



La llamada que recibe Norman:

Sé donde **estuve**, pero no **veo** donde
estoy

RIESGOS

La **identificación** de Norman con el personaje que realizó la llamada, dada sus propia **debilidad visual**

“Sé donde **estuve**, pero no **veo** donde estoy”

ANTAGÓNICO



Su propia debilidad visual, el ambiente
común que juega en su contra

RETO PRIMARIO



Sortear los peligros del bosque.

FONDO



Trampa de osos

PRUEBA CRÍTICA

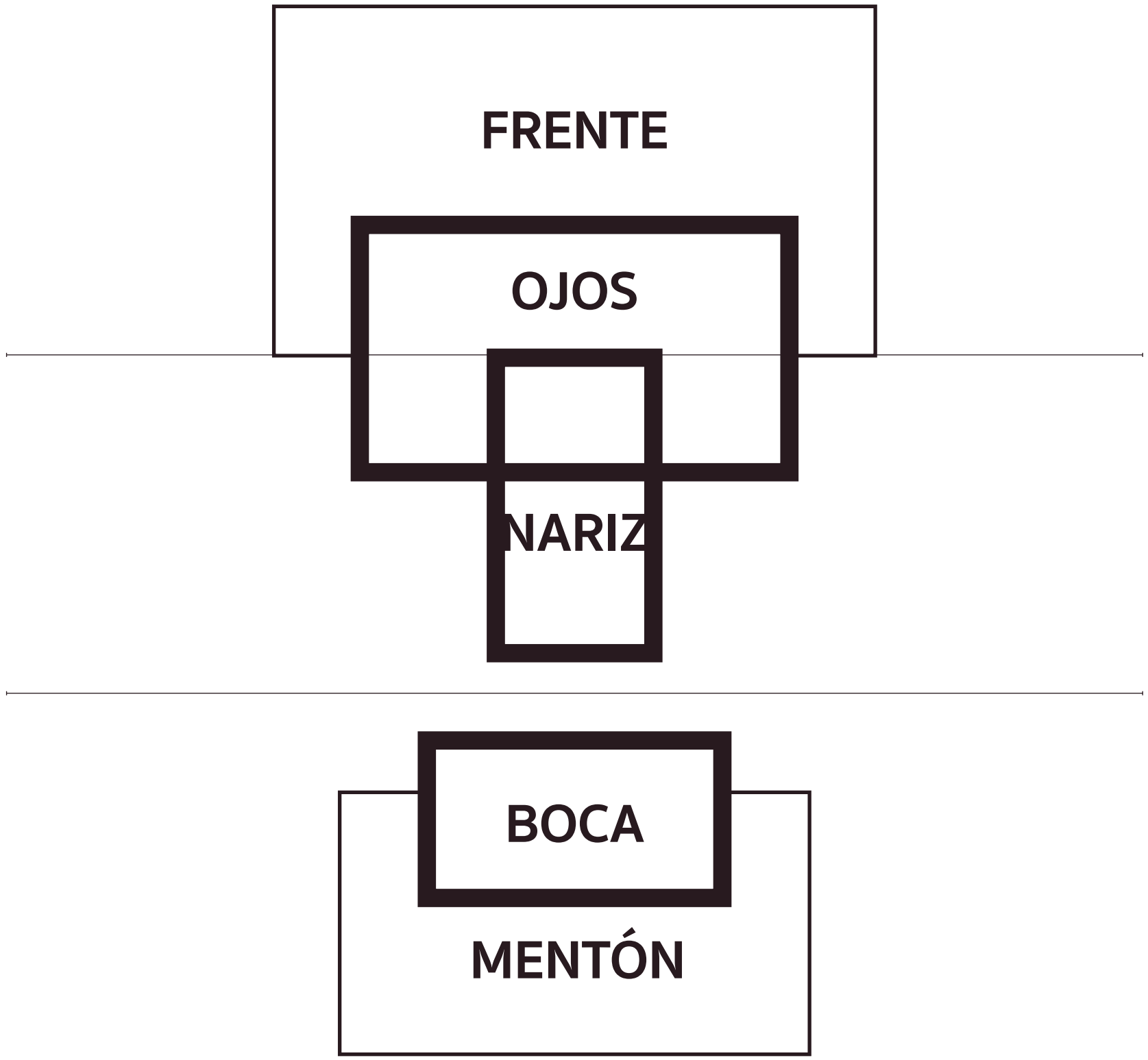


Su propio fracaso.



ESTILO VISUAL

FISIOGNOMONÍA



PATOGNOMONÍA



ARTE





DISEÑO DE ESCENARIO



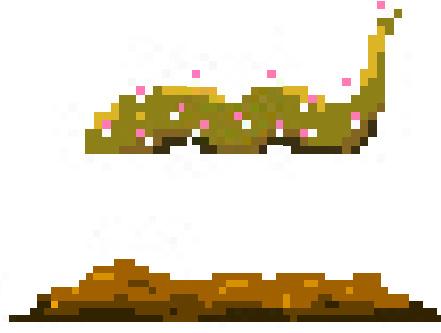
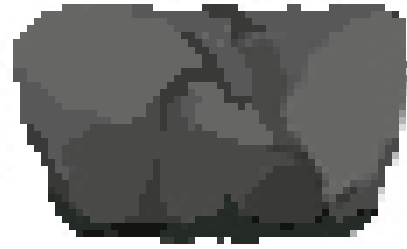
Triada de escenarios progresivamente
complejos

DA

RK

ER

ASSETS



BACKGROUND

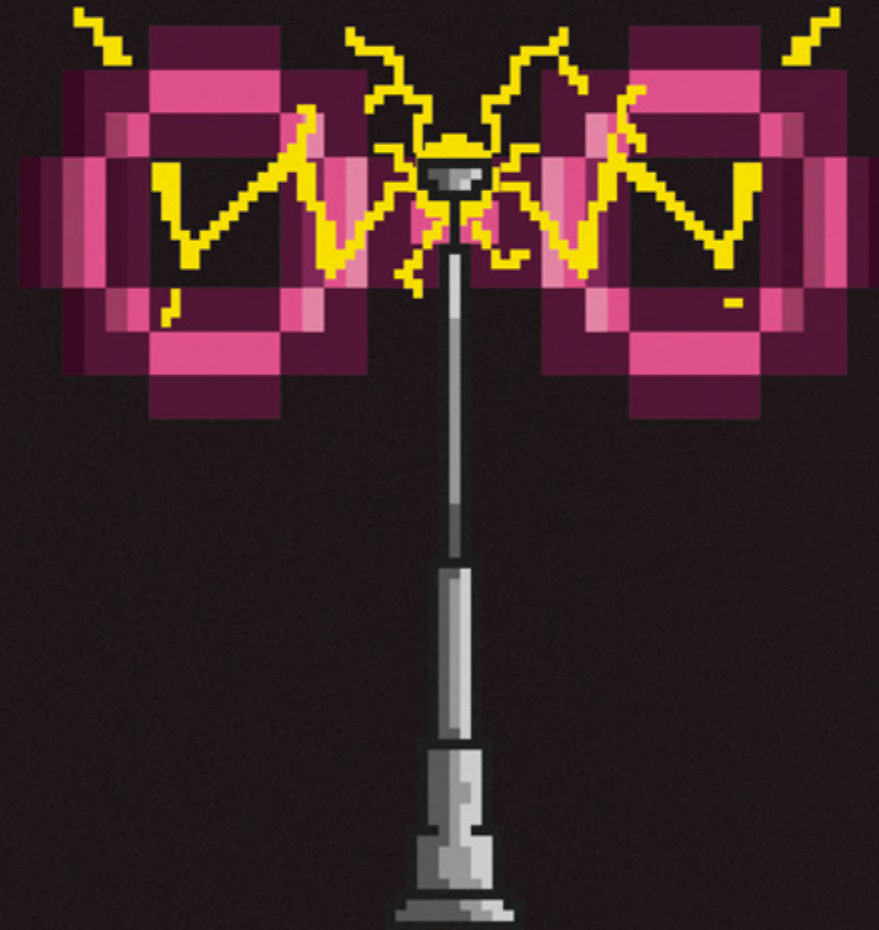


APORTACIÓN



Uso de mecánicas de sonido para sortear las dificultades del nivel, estática y radio.





DA RK ER



Centro Multimedia

LABORATORIO DE
REALIDAD VIRTUAL
Y VIRTUALIDAD

