
**DISEÑO Y DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO: SHINTARO'S
CURSE AND THE SOUL SEVERING BLADE**

**JOSÉ PATRICIO ROJAS SALDÍAS
INGENIERO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL**

RESUMEN

La popularidad de la cultura japonesa en Estados Unidos últimamente se ha visto sumamente incrementada debido a la riqueza de mitos y leyendas del antiguo Japón. Los videojuegos de esta cultura se encuentran enfocados en las guerras Samuráis y la historia de venganza que estas conllevan. Asimismo, se han centrado en hacer mostrar las leyendas de los Yokais (espíritus), de distintas maneras tanto para un público adolescente como adulto. Por lo que orientarse a este tipo de mercado es una oportunidad clara, teniendo esto en cuenta, se desarrollará un videojuego basado en esta cultura, pero vista de una perspectiva occidental, sumado al factor espiritual. Shintaro's Curse and The Soul Severing Blade, es un videojuego de acción y aventura, en donde Shintaro el personaje principal, se ve envuelto en una maldición tras robar la Masamune (Katana sagrada) del templo Hitare. Éste, deberá absorber las almas de los espíritus para poder sobrevivir, de lo contrario su alma será consumida por el Shinigami (Espíritu de la muerte). Éste, consumirá su alma poco a poco hasta no haber rastro de ella. A su vez, deberá utilizar el poder de la Masamune para poder abrirse paso entre los Yokais (espíritus) y descubrir el secreto de la maldición. El objetivo principal de este proyecto es realizar un vertical slice que tenga una duración de alrededor de 15-20 minutos de gameplay. Además, este proyecto se realizará de manera en que sea escalable, esto quiere decir que se pueda agregar contenido adicional al videojuego sin problemas. Para cumplir este objetivo se utilizará una metodología ágil con tal de ir desarrollando de una manera iterativa. De esta forma, se irán obteniendo resultados y retroalimentación de lo planeado de manera más eficaz, mejorando los hitos que serán planificados. Para el desarrollo del proyecto fueron definidas las siguientes herramientas: Unreal Engine 4 como motor gráfico para la creación del videojuego. Zbrush, Maya, Substance Painter, para el modelado y texturizado de escenarios. Asimismo, se utilizarán las herramientas mencionadas

anteriormente para el modelado, texturizado, rigging y animaciones de personajes. Por último, tanto el diseño de personajes como de escenarios se realizará en Photoshop. Se espera con este proyecto obtener un contrato con un Publisher para el financiamiento del desarrollo de este videojuego en un plazo de 6-8 meses. Además, se busca crear una comunidad por medio de redes sociales, la cual dé apoyo al videojuego y su desarrollo con tal de generar futuros usuarios. Por consiguiente, como impacto a generar, se busca evidenciar el desarrollo de un vertical slice realizado en la región del Maule, el cual estará enfocado para un público objetivo atraído por conocer más sobre la cultura japonesa.