

Claves narrativas – Misterio Game Contest 2016

El Contexto

¿De qué va Paranormales?

La película cuenta la historia de tres amigos que, por ciertas circunstancias casuales, se convierten en investigadores de lo Paranormal y se ven obligados a crear su propio docu-reality-show de investigación del Misterio.

¿Cómo se relaciona película y videojuego?

Vemos el videojuego como una precuela de la película. Así que los acontecimientos del videojuego tienen que ser anteriores al argumento de la película.

Y hay que tener en cuenta que cuando empieza la película, los protagonistas no son aún investigadores del misterio. Es durante la película cuando tienen que cumplir esa misión.

Entonces, ¿dónde está el enlace entre videojuego y la película, si no es a través de los personajes?

Bien. Nuestros tres protagonistas comparten piso. Y están completamente seguros de que la casa de al lado tiene algún oscuro secreto en forma de fenómeno Paranormal.

Así que relacionaremos película y videojuego mediante esa casa. El videojuego hablará de ese lado paranormal de la casa.

¿Y quién vive en esa casa?

Cuando empieza la película, la casa está vacía. Su inquilina, una señora mayor, murió y ahora está en alquiler.

¿Quién era esa anciana?

Se dice que aquella anciana llamada Txaro, era la hermana de la denominada “bruja buena” del monte Ulia de Donostia, MariTXu. Un caso verídico que hemos encontrado desde el Faro del Misterio. (<https://www.youtube.com/watch?v=m3IN6KP8Tmo>)

Y como se dice también, que no puede existir el bien sin el mal, ni el mal sin el bien. Por eso, tenemos la sospecha de que aquella vecina era la bruja mala, una nigromante que utilizó aquella casa como escenario y laboratorio de sus oscuras artes.

Dos hermanas que equilibraban la energía del Misterio.

El Videojuego

Argumento

Tres experimentados investigadores de lo paranormal se enteran de la existencia de la Casa de Al Lado de la recién fallecida Txaro. Visiblemente interesados, deciden investigar el caso. Así que se desplazan a San Sebastián con la intención de encontrar la manera de entrar en la casa. Pero curiosamente, cuando visitan por primera vez el edificio, la puerta de Txaro se abre mágicamente ante ellos... Como si les estuviera esperando.

Los tres investigadores penetran en la oscura morada, dispuestos a recoger psicofonías, cambios bruscos de temperatura y demás señales del Misterio. Acceden a un extraño pasillo. A ambos lados del pasillo hay puertas y más puertas, todas cerradas. Y en el fondo, se levanta una pared donde cuelga un extraño cuadro.

Pero lo más extraño está en mitad del pasillo: hay un viejo baúl sobre el que alguien ha marcado letras y números hasta formar una tabla Ouija. Parecen haber sido escritas con algo afilado, un cuchillo quizá. O unas garras.

Los tres investigadores rodean la Ouija y deciden utilizarla. Entonces, se desencadena algo maléfico... Las letras y números de la Ouija resplandecen en un intenso color rojo fuego y sangre. El baúl se eleva en el aire y flota mientras una extrañísima vibración lo invade todo. El baúl se agita y convulsiona ante la aterrada mirada de los investigadores. Hasta que finalmente, explota.

La Ouija-baúl se fragmenta entonces en varios pedazos, y uno a uno, cada pedazo traspasa, como un espectro, una de las puertas del pasillo. Cada puerta guarda así, un fragmento de la Ouija.

Y es en ese preciso momento cuando aparece el fantasma de Maritxu para encomendarles su misión: tienen que recoger cada fragmento de la Ouija hasta recomponerla totalmente. Eso sí, cada puerta conduce a una dimensión paralela llena de peligros. Y una vez logrado, tendrán que acabar con el espíritu maligno de su hermana Txaro, que se halla oculta dentro del cuadro que hay al fondo del pasillo.

Personajes

Nos basaremos en tres figuras claves de la investigación Paranormal:

- Paloma Navarrete:

http://cuatrostatic-a.akamaihd.net/cuarto-milenio/programas/temporada-11/programa-7/Paloma-Navarrete-Veo-cuenta-custodia_MDSVID20151018_0018_17.png

- TristanBraker: <http://i2.wp.com/magonia.com/files/tristanbraker.jpg>
- Enrique de Vicente:

http://cuatrostatic-a.akamaihd.net/cuarto-milenio/programas/temporada-09/t09xp24/Enrique-Vicente-Maria-Magdalena-Jesus_MDSVID20140216_0064_7.png

Claves de desarrollo

- El menú de selección de pantalla será ese pasillo.
- Cada puerta es la entrada a una dimensión paralela y cada dimensión, es una mecánica de juego distinta. En definitiva, cada puerta lleva a un mini-juego.
- Cada vez que se supera un mini-juego, se obtiene un fragmento de la Ouija.
- Maritxu es la guía/ayudante de los protagonistas.
- Txaro es el jefe final del videojuego.