



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ  
Universidad del Estado



Facultad de  
Administración  
y Economía



Escuela de  
Diseño e Innovación  
Tecnológica



DISEÑO  
MULTIMEDIA

# Ficha Actividad 11: Diseño de Escenarios



Integrantes del equipo:

Pat-fa Lecaros,  
Pablo Gonzalez,  
Kelly Mamani,  
Cristian Ramirez,  
Jessica Duarte,  
Constanza Bueno,  
Scarleth Salinas.

Taller Profesional III,  
Profesor Cristian Sandoval Yañez,  
14 de Junio del 2023.

# INDICE

INTRODUCCION	2
ESCENARIO 1 / MANSION	3
ESCENARIO 2 / LIVING	4
ESCENARIO 3 / COMEDOR	5
ESCENARIO 4 / COCINA	6
OBJETOS	7
CONCLUSION	8



# INTRODUCCION

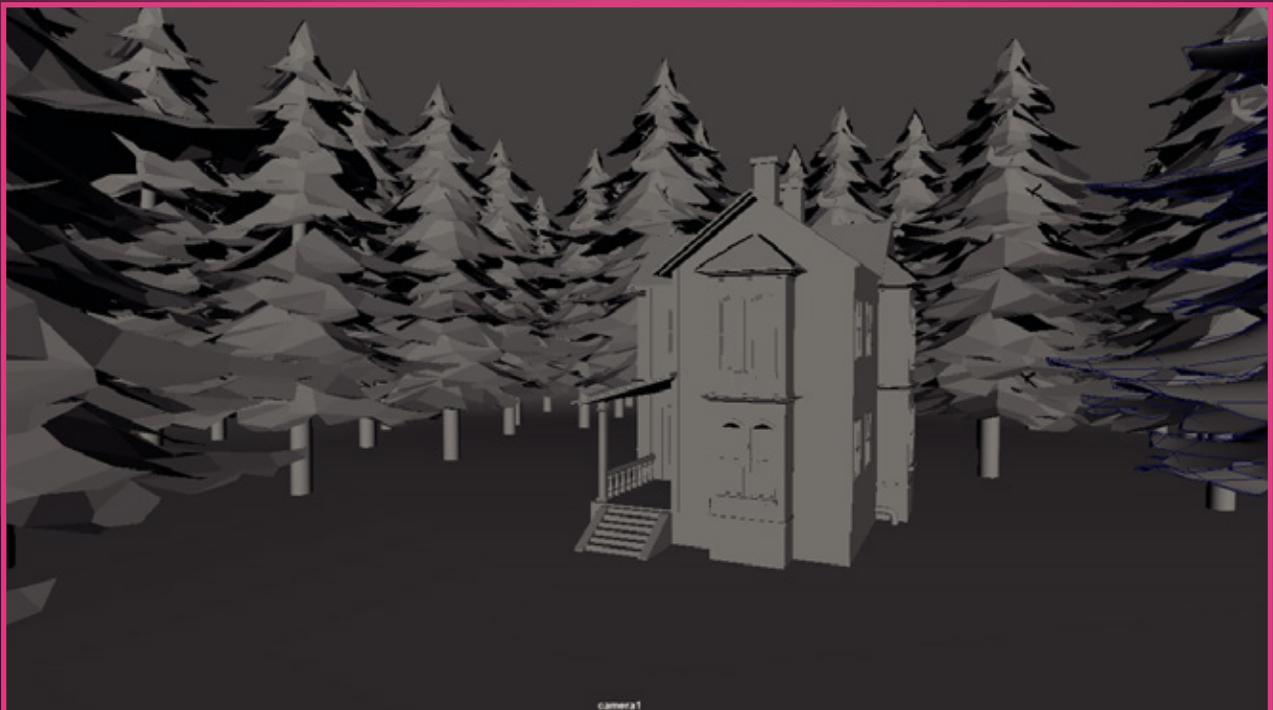
El diseño de escenarios en un videojuego es esencial para la narración de la historia. Mientras los libros se dedican a describir los espacios, los videojuegos deben mostrar de forma explícita los escenarios al jugador.

El diseñador juega un rol fundamental en esto, ya que es responsable de crear un escenario que permita la correcta jugabilidad e inmersión del usuario al mundo de Charlotte.

Para este proyecto, los escenarios son importantes en el desarrollo de la historia debido a la jugabilidad. Charlotte es un videojuego tétrico y los escenarios deben transmitir esa misma energía.

De este modo, en este informe se presentarán los escenarios, sus características y los objetos que los componen para comprender mejor el concepto de Charlotte.

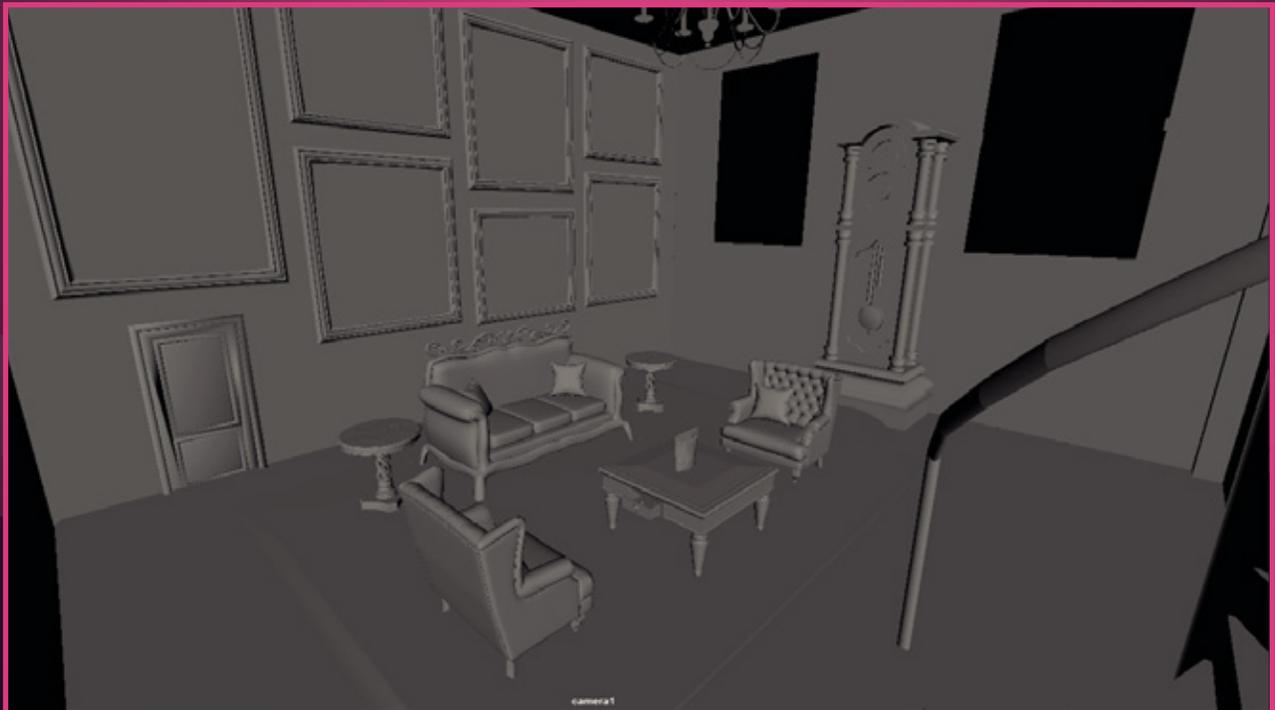
# ESCENARIO 1



## MANSION

La vista exterior de la casa evoca misterio y escalofrío. Ubicada en medio de una masa densa de árboles, apenas delineada por la poca luz del lugar, dejando a la imaginación muchos detalles de la fachada.

# ESCENARIO 2



## LIVING

El living es una de las salas más elegantes de la casa, compuesta por un techo alto, muebles lujosos, un reloj enorme y escaleras de caracol. El lugar es perfecto para relajarse, aunque aquí la protagonista podrá disfrutar brevemente para escapar de los gemelos.

# ESCENARIO 3



## COMEDOR

El comedor de la casa no se queda atrás en cuanto a lujo. Todos los muebles están hechos de madera, existen detalles dorados y sillas forradas de jacquard verde. El patrón del papel tapiz añade elegancia, pero las luces débiles del candelabro aportan a una atmósfera oscura.

# ESCENARIO 4



## COCINA

La cocina, a diferencia de las otras habitaciones, tiene elementos más rústicos y resulta más acogedora, siendo la mesa el punto focal del escenario. Sobre esta, se encuentra un Charlotte, el postre preferido de Melody y Mason. Además, existen múltiples cajones, un refrigerador y un lavaplatos adornado con una serie de utensilios que cuelgan sobre él.

# OBJETOS



## GOMITAS

Una bolsa de gomitas importadas. Sus sabores frutales la hacen la favorita de los niños. Puede encontrarse en Living.



## TIJERA

Un par de tijeras, bastante afiladas y de metal pesado, como esas que usan los sastres, pero para uso doméstico. Se puede encontrar en Living y debe ser usada para abrir los envoltorios de las golosinas.



## CHOCOLATE

Una deliciosa barra de chocolate. Compuesta de mucha leche y azúcar para quitar el amargo del cacao, simplemente adictivo. La barra se encuentra en la Cocina.



## TARTA CHARLOTTE

Charlotte, un postre clásico y elegante que mezcla capas de galletas, mousse y frutas. Puede encontrarse en la cocina y sirve para distraer a los gemelos.



## ESPATULA

Espátula, reliquia para la familia Brown, puede encontrarse en la cocina, con ella se puede abrir la puerta.

# CONCLUSION

En conclusión, los escenarios y los elementos que los componen son importantes a la hora de contar la historia del videojuego y establecer un ambiente correcto para generar emociones en el jugador. También se reconoce la importante labor del diseñador para crear mundos coherentes. Además, de esto se logra desprender una apreciación por los diseñadores ya que esta disciplina logra encontrar lugar en distintos aspectos de nuestra vida, desde libros, afiches, películas y videojuegos.