
SINLAN

The background features a complex, abstract composition of thin, overlapping lines in various shades of blue and black. These lines form a dense, organic pattern that resembles a network or a stylized botanical structure. The lines are most concentrated in the lower-left quadrant and become more sparse towards the top and right edges. The overall effect is a sense of movement and interconnectedness.

COPYRIGHT reservado a Leandro Maguna

**No esta permitida la reproducción parcial
o total del material publicado en este
documento.**

Índice

Paginas	Contenido
2	Descripción del mundo
7	Lugares importantes
9	Conflictos en curso
11	Anexo 1
13	Anexo 2

MAPA DE SINLAN



DESCRIPCION DEL MUNDO

Sinlan,

Se encuentra conformada por un total de 4 ciudades, 2 principales y 2 menores, el centro de la región esta ubicado sobre la ciudad de Yohm, esta es la ciudad mas avanzada y que cuenta con una ubicación geográfica estratégica, rodeada por los diferentes ambientes su ubicación la dota de un clima templado la mayor parte del tiempo, esto favorece a al cultivo de alimentos para el consumo humano. A simple vista se da nota del desarrollo de la ciudad por la tecnología avanzada que utiliza. Al este de esta se encuentran la ciudad de Zola, el centro de investigación y la principal productora de alimentos. Zola es conocida por su comercio constante y su sociedad militarizada, no por esto menos civilizada ubicada al este limitando con las costas el clima aquí es un poco mas duro, fuertes vientos y temperaturas bajas predominan todo el año. El centro de investigación se encuentra al S.E, excluido de los demás asentamiento se dedica a investigar diversos factores y adelantos científicos. Por su parte el centro agrícola es el encargado de producir casi la totalidad de alimentos consumidos en la región. Al sur continúan las costas y comienzan el desierto... al oeste se encuentra el lago Ain y la ciudad de Itner, conocida por su actividad mágica se reserva el derecho de visita y aceptación de extraños. Al N.O se encuentra la ciudad de Tash conocida por su actividad

minera y su limitación con las míticas montañas Tall. A continuación describiremos con los detalles los lugares mencionados.

RELIGION

Origen del Daurt

Originalmente el poder fue uno, todo poderoso, capaz de haber creado el mundo a su antojo y así fue si mantuvo por milenios pero mientras el tiempo avanzaba los extremos iban haciéndose cada vez más notorios... por un lado la creación la madre de todo y por el otro lado la destrucción el verdugo de la existencia. Y mientras mas se creaba mas se destruía, a tal punto que la convivencia del con el otro era casi imposible, así que la separación sucedió. Por un lado la vida, la construcción, lo armónico... por otro lado la muerte, la destrucción, el caos! Separados uno del otro florecieron apareciendo en el momento justo e indicado para hacer lo suyo. La vida creaba muerte y la destrucción sembraba vida.. El medio se volvió totalmente equilibrado. Aquello que no pudieron lograr juntos lo lograron separados y así permanecerán por siempre estos dos poderes, el blanco y lo negro. Pasaron siglos y siglos, la vida florecía en el planeta, se exterminaba vida y se generaba nueva, era todo un ciclo perfecto. Aparecieron así, las fuerzas menores guiadas por el pensamiento de los hombres... La sabiduría, el conocimiento, la guerra, la maldad, la virtud... todos derivados de cada uno de esos grandes poderes terminaron convirtiéndose así en poderes menores no por eso menos poderoso pero sí dependiente de su padre.

Toda esta creencia es conocida como el culto de Daurt.

El culto al Daurt predomina en las casas, tienen grandes templos en los cuales suelen reunirse semanalmente al menos por una hora luego de la jornada laboral. Durante los días de fiesta los templos son ocupados por todo el pueblo como muestra de agradecimiento por la buena fortuna. Existen pequeños monumentos a lo largo del camino hacia las canteras de extracción como sendero de protección.

Las ceremonias mortuorias son llevadas a cabo por los soldados de Durt, acólitos religiosos que ofician los actos, por tradición el luto total dura un día y luego se reunirán al día siguiente para orar por el fallecido. Al final de este día el cuerpo es cremado y sus cenizas arrojadas al campo durante el roció.

GOBIERNO

En cuestiones de gobierno las decisiones son tomadas por una corte tripartidaria que representa a todos los ciudadanos. Estos tres representantes son elegidos por el pueblo mediante la postulación por medio de sus respectivos sectores políticos. El sector industrial, social y académico son prácticamente los representantes. Cada uno de ellos tiene la responsabilidad de tomar en las decisiones de la mejor manera para beneficiar a todos los habitantes. La sucesión de la corte se realiza mediante la recomendación del miembro actual, esta puede ser a un miembro de su mismo partido o externo. Aparte de los candidatos

recomendados es posible también tener postulantes independientes. Todos aquellos que cumplan con los requisitos necesarios podrás postularse.

CIUDADES PRINCIPALES

Yhom

Bajo el cielo oscuro y mayormente nublado se encuentra la ciudad metrópoli donde el poder pasa de mano en mano en cuestión de instantes. Los edificios altos, mayormente de vidrio, y el tráfico ligero son moneda corriente del paisaje. Como ciudad principal de la región cuenta con una extensa población, la distribución edificios gira alrededor del centro de la ciudad donde esta ubicada la cúpula mayor de gobierno. Existen distintos distritos que se ocupan de albergar y de dar trabajo a la población. El distrito comercial esta ubicado al NE de la ciudad justo debajo de la torre XIA, aquí se lleva a cabo la mayor parte de la actividad económica. En dirección contraria se encuentran los centro habitacionales I y II, los demás II, IV y V respectivamente están distribuidos en la zona sur de la ciudad. Los institutos de aprendizaje están esparcidos por la zona oeste y sur. Los mas importantes son el Center Mid of Art, IT Matter y IT eTx, estos tres son los mas respetados y exclusivos. La producción de implantes Makk esta monitoreada directamente por la cúpula mayor y cuenta con un gran apoyo de las fuerzas de seguridad. Últimamente el clima social se ha visto agitado debido al cambio social que se genero con el cambio económico/tecnológico, aquellos que no pudieron encajar en el cambio se vieron arrastrados fuera de la seguridad de la ciudad para iniciar una vida más libre y natural en el exterior, comúnmente se los denomina renegados. Estos han sido vistos envueltos e distintos incidentes relacionados a la recolección de alimentos. La política es otro factor que se mantiene inestable, los poderes están divididos y aunque la cúpula siga existiendo cada uno se debe a sus intereses, el pueblo rehén de esto espera una mejora pronto.

Sociedad

Presa de situación actual los habitantes de Yhom tienen los problemas de toda ciudad grande, la vida cotidiana los empuja a la monotoneidad y marca su estilo de vida. Las personas se caracterizan por ser encerrarse en si mismas y de forma indirecta ser egoístas con los demás.

Tash

La ciudad de Tash está ubicada en las cercanías de las montañas Tall, es conocida por su enorme actividad industrial, la zona cuenta con grandes canteras de las cuales se extraen las materias primas para las distintas fábricas. También es fuente de producción de energía eólica. Todo esto debido al clima y ambiente que la rodean. Aunque protegida por altos muros y puertas de contención, el clima en la ciudad es duro. Azotado por fuertes vientos y por constante nubosidad las temperaturas suelen mantenerse por debajo de los 15 grados.

Los rubros que más se manejan son la minería, joyería y automotor. La actividad minera es la de mayor producción ya que es esta la encargada de proveer a las otras industrias de materias

primas. A no más de 5 km de la ciudad se encuentran las montañas Tall donde se desarrolla la actividad minera. En la zona sur de las montañas se ubican los centros de extracción y recolección de materiales. Se diseñó una estructura especial que facilita la extracción mediante plataformas y perforaciones en la montaña, creando senderos y puntos con depósitos lo que favorece a la producción. La extracción se lleva a cabo mediante máquinas especiales de alta tecnología que excavan en la roca de la manera más óptima para evitar el deterioro excesivo de la estructura. Los materiales recabados acá son procesados y distribuidos mediante camiones de carga a través de las redes viales de la región. Al ser posible la obtención de distintas materias primas entre ellas muchas de valor en estado bruto, las instalaciones cuentan con guardias permanentes que monitorean las actividades en busca de movimientos extraños. Los camiones de carga destinados al área de fabricación de joyas cuentan con custodia especial ya que han tenido incidentes con grupos de bandidos. Mientras que la seguridad se ocupa de mantener los materiales preciosos a salvo por otro lado los camiones con carga industrial solo son vigilados por radar, estos se dirigen directo a las fábricas de vehículos. Prácticamente las joyas y los vehículos que se generan en el distrito industrial son distribuidos por toda la región. Esta actividad genera gran riqueza para las arcas de la ciudad, la mayoría de los fondos está destinada a mantener el estilo social de los habitantes y a las mejoras en cuestión de infraestructura tanto de la ciudad como de su sector industrial.

Sociedad

A pesar de tener una gran participación en la actividad económica de la región, prácticamente siendo uno de los pilares económicos, los ciudadanos de Tash (llamados comúnmente Tashes) son muy reservados, de un carácter firme y seco se han ganado la reputación de “nobles”. Los crímenes son raros y generalmente cuando se cometen los actores no son nativos sino extranjeros que de reciente residencia en la región. Como contradicción a esta reserva que suelen tener también se resalta su solidaridad y justicia. De valores remarcados, son capaces de generar una imagen totalmente equivocada acorde a sus acciones.

CIUDADES INTERMEDIAS

Zola

Rápidamente identificado como un oasis en el desierto, Zola es un centro de suministros en soledad. La ciudad fue creada alrededor de un viejo control militar, los asentamientos se fueron creando en su entorno. La actividad principal es el comercio, existen diversos centros de comercio en la ciudad, sin embargo hay tres principales. El almacén central, el centro sanitario y el reten militar. Prácticamente es una ciudad militarizada, los grupos armados manejan la tienen gran influencia en la política local. Sin embargo este régimen no se refleja en la sociedad. Los habitantes de la ciudad gozan de privilegios de libre comercio entre ellos y los viajeros que llegan a la zona. Otro negocio importante además de las armas son los suministros médicos, las regiones aledañas a la ciudad esconden grandes peligros por lo que son muchos los viajeros que llegan con heridas o necesitados de tratamiento urgente. Por otra parte más común en las ciudades está el almacén central que gestiona todo el comercio de la ciudad. Una mezcla de tecnología y antigüedad son las sensaciones visuales que deja la ciudad.

Sociedad

Contrario a lo que debería ser una ciudad bajo régimen paramilitar los ciudadanos de Zola se destacan por su simpatía y constante participación en la comunidad. La posesión de armas de algo normal pero así también lo es la educación y responsabilidad que garantizan la paz y el buen uso de estas. Son raros los individuos que posean implantes Makk debido a que prefieren mantener el cuerpo en estado natural.

Itner

LUGARES IMPORTANTES

Templo del Daurt (Bien y mal)

Parte histórica de la región el templo se encuentra ubicado al NE de Yhom, en las cercanías de las montañas Tall. Construido en el principio de las eras en sus muros narra la historia de la creación del mundo. Desde la separación de fuerzas hasta la creación de primer hombre están datadas en sus muros. Conformada por dos montículos de piedra puntiaguda tallada con imágenes pasadas y futuras. Al entrar se puede observar los distintos altares que hay, con una cantidad impresionante de detalle. Al final de la habitación se encuentra una representación en cristal de los poderes separándose. Son comunes los acólitos de Daurt en el tiempo así como también aquellos que usan implantes Makk, creen que deben pedir perdón a su dios por los actos cometidos al modificar su tiempo....

Aunque no este en actividad el templo es de los preferidos por los habitantes de la región para ejercer el culto.

Montañas Tall

Conformada por una gran cantidad de montañas y mesetas la región norte se destaca por su clima ventoso y seco, al estar el descubierto solo se escucha el viento y los mensaje que viajan con el. Un aura de misterio envuelve las montañas dentro de las cuales, se dice, se ocultan grandes templos y viejas estructuras abandonas hace siglos. Desde lejos se puede observar los picos nevados tras las nubes constantes de su cielo. Son pocos los viajeros que se animan a cruzar sus pendientes y aquellos que se aventuran no vuelve a saberse de ellos. Las marcas de erosión son comunes en todo lo que las rodea, desde lejos se aprecian las depresiones que forman un valle a la entrada de las montañas, un valle seco sin vida no es más que un hueco rocoso. Las zona sur de las montañas alejada del centro de los misterios e historias tiene proximidad con la ciudad de Tash, esta área se usa como punto de extracción de minerales, minerales como el acero, cobre,oro,aluminio entre otros son moneda corriente. Las zonas de extracciones están situadas en las bases de las montañas y extienden sus caminos por medio de rampas especiales y túneles que llegan al corazón de la montaña.

Complejo de investigación

Ubicado en el SE de la región se encuentra el complejo Ment de investigación y desarrollo. Establecido en la zona hace más de 80 años se dedica a la investigación de energías alternativas, nuevas fuentes medicinales, armamento y a la geología de la región. Dividido en

tres áreas para sus distintos sectores, aunque el personal es mayormente científico también cuanta con militares y civiles. El complejo cuenta con 150 estaciones divididas para las 3 áreas.

Rodeado por muros de gran altura y torres de vigilancias, las instalaciones se extienden por más de un km (cuadrado), del lado exterior mas allá del perímetro se encuentra un río artificial que rodea el complejo como barrera natural. Además de esto, también existen varias vallas que bloquean el camino a medida que se acerca al complejo. Todas estas medidas de seguridad se deben al nivel de confidencialidad que se maneja y a los datos sensibles que podrían ser fugados de los computadores centrales. El hermetismo es moneda corriente, esto también se ve reflejado en las relaciones humanas ya que son extraños los diálogos entre los distintos sectores tanto así como entre los mismos pares. Cabe destacar que el centro cuenta con un área especial que se ocupa del desarrollo personal proporcionándoles la estabilidad mental y física, para poder cumplir sus funciones sin sentirse perturbados por los protocolos de hermeticidad que se manejan.

Separada en tres grandes aéreas, en las cuales habitan y llevan a cabo sus actividades, los ciudadanos realizan sus tareas. Aunque las aéreas estén destinadas para una clase de población en particular no es exclusivo por lo que se permite la circulación libre por fuera de los complejos. Estos están comunicados por los pasillos que cruzan la instalación de lado a lado, pocos son los lugares restringidos, mayormente contruidos para tareas particulares. El sistema de comunicación se basa en una red de subterráneos, vehículos de gran capacidad de carga para transportar personal y los sistemas de comunicación directos (llamadas, telecomunicaciones, etc.).

El área uno ocupa la mayoría de la estaciones, unas 70 aproximadamente, y está dedicada a la investigación científica. El volumen de personal científico es proporcional a la cantidad de estaciones que ocupa por lo tanto es el área con mayor actividad. Los laboratorios cuentan con equipo especial diseñado por el [NOMBRE DE INSTITUCION TECNOLOGICA], por lo que es prácticamente indestructible y reciclable. Las salas de prueba cuentan con un sistema de cierre automática y fulminación inmediata, esto se debe a que se realizan pruebas sobre entes biológicos que podrían llegar a ser muy peligrosos si llegasen a salir de la instalación. En esta área como en las otras se ubican las habitaciones de hospedaje, por una cuestión de comunidad los laboratorios cuentan con catres adaptados para los que no deseen abandonar su lugar de trabajo.

El área dos, la segunda más extensa del complejo, en esta área se desarrolla las actividades científicas pero orientadas al área militar. La mayoría de las investigaciones se enfocan al descubrimiento de una energía autosustentable para ser usado tanto para uso militar como para uso civil. Esta área tiene salida a la costa donde se prueban los trabajos.

PERSONAJES PRINCIPALES

Rotk Outter

Hermano mayor de Leenco, hijo biológico de Clerk y Nov. Graduado en IT eTx sin honores, se convirtió en un hombre de negocios, es dueño de la torre XIA en Yohm y diversos complejos en Tash e Itner. Forjó su fortuna a temprana edad mediante un golpe de suerte, antes de esto vivía con sus padres y su hermano, de gran elocuencia se lo conoces con el apodo Lokk que en la lengua antigua significa el de las palabras firmes, capaz de lograr sus cometidos a base de palabras aprendí a tomar ventaja de su talento. Actualmente es el encargado del desarrollo de sistemas TechMakk de consumo masivo. La artes Makk nunca fueron su fuertes sin embargo fue capaz de desarrollar implantes especiales que le permitieron manejar conjuros y auras makknas.

Casado con Neva se convirtió en una de las personalidades mas reconocidas de la región, aunque realmente el contacto social no es de su agrado suele asistir a los eventos sociales para aumentar su popularidad.

Actualidad: Se encuentra en la torre XIA con su esposa bajo estricta custodia, se sospecha que esta desarrollando implantes mas TechMakk potenciadores, no esta en contacto con sus familiares.

Leinc Outter

Criado en el seno de la familia Outter, hijo menor, hermano de Rotk. Sobresaliente tanto en el estudio como a nivel personal, reconocido como uno de los mejores estudiantes y valorado entre sus pares por su calidad humana. Especializado en la informática, se graduó en IT Matter con las mejores notas de su generación. Desarrollo sus capacidades Makk en privado mezclando los conocimientos antiguos con conceptos tecnológicos propios fue acusado muchas veces de haber roto el culto sagrado debido a sus extrabagantes opiniones y estudios. Paso recluido la mayor parte de su tiempo en su estudio se dedico a realizar trabajos privados sobre implantes Makk y a perfeccionar sus técnicas.

Años después descubrió que no era realmente un hijo biológico de la familia sino que fue adoptado prácticamente al nacer, esto fue tomado como una tragedia personal y causo la ruptura familiar.

Actualidad: Se desconoce su paradero.

Neva Moa

Reconocida funcionaria conocida por su extravagante estilo de vida que por sus logros políticos se crio en el seno de una familia de clase baja. Llego al poder por medio de su relación con Rotk, quien entonces se manejaba en el ambiente político en busca de inversiones.

Especialista en las finanzas lleva a cabo la administración de su esposo mediante inversiones e prestamos.

Su historia personal es bastante acotada debido a que se desconoce el vínculo que posee con sus familiares. Posee un cuerpo fuertemente alterado por implantes Makk, por lo cual es muy difícil realizar pruebas de ADN para conocer su origen.

Según testigos es capaz de controlar distintos elementos mediante los implantes amplificadores TechMakk creados especialmente por Rotk, su educación se baso en aprender las artes del Daurt y tomar el control de sus poderes Makk. Graduado de Center Mid of

Economy con honores posee muchos títulos económicos y judiciales. A pesar de su cargo bajo en la cúpula política posee muchas influencias en las distintas esferas políticas.

Actualidad: Intocable, gran protección de parte de Rotk se sospecha de sus actividades aunque no sea a probado ningún fundamento. Según rumores estaría esperando un hijo de Rotk.

Luall

Adoptada a la edad de 2 años se crio en el seno de la familia Alven, hija de Lika y Zorn, no tuvo hermanos. A la edad adolescente abandono su hogar para estudiar en el Center Mid of Art, reconocida estudiante de arte, se decía que tenía un don para expresar sus emociones mediante la pintura. Debió abandonar sus estudios un año antes de poder graduarse debido a un episodio personal. Según los registros del CMofA el incidente sucedió cuando la estudiante dormía, el cuarto tomo un color blanco luminoso y los artefactos comenzaron a moverse frenéticamente. Esto asusto a los demás estudiantes lo que causo la separación de Luall de su grupo estudiantil. Poco tiempo de haber vuelto a su hogar fue visitada por sus profesores del CMofA para ofrecerle una beca y una educación especial para enseñarle a comportarse y poder así monitorear en conjunto su situación. Ya gradada en arte y ciencia, se dedico a practicar sus habilidades Makk, también ejerció el cargo de profesora tanto de arte como de comportamiento especial. Al año siguiente realizo una serie de viajes por la región en busca de reliquias Makk que la mantuvieron mucho tiempo alejada de su familia, esta separación afecto su personalidad volviéndola mas reservada y tornando su carácter incierto y levemente violento. Al volver a Yohm se encontró con las consecuencias de la dura situación social que se Vivian por estos tiempos. Al llegar a su hogar se encontró con que este estaba siendo saqueado y su familia era rehén de un grupo de renegados, intento rechazarlos y liberar a su familia usando sus habilidades Makk pero no tuvo éxito por lo que se vio envuelta en una situación de peligro que podría haberle costado la vida, en el momento en que era maltratada apareció un joven desconocido que la ayudo y se deshizo de los maleantes. Aturdida por la situación solo pudo agradecerle al joven quien desapareció instantes después.

Actualidad: Empleada del CMofA, especialista Makk pura sin implantes de carácter pacifico, se estudia el alcance de sus poderes.

CONFLICTOS

1. Insurgentes

El crecimiento económico no fue ajeno para la gente de Sinlan, a medida que la economía crecía las clases sociales se fueron marcando definitivamente. Como era de esperarse el sector menos instruido fue primero en tocar fondo, la escasez de empleos acordes a su nivel académico fue influyendo profundamente en la salud y su posición social. Marginados por la sociedad fueron pocas las familias que permanecieron en la ciudad, las que no se desplazaron a las afueras al campo, a la naturaleza. Cabe destacar que fuera de la ciudad se encuentran las

granjas productoras de alimentos vegetales y las fábricas de productos totalmente naturales a base de plantas. Por lo que fue cuestión de tiempo para que tanto las fábricas como las granjas sufrieran alguna clase de atraco por parte de la población exiliada. Actualmente se estipula que existen alrededor de 1.241 puntos demográficos fuera de la ciudad, de los cuales se estipulo el 50% son hijos. Se registra por días entre 10 y 15 incidentes en los que se involucra a individuos exiliados como los perpetradores de estos atracos. Las empresas de alimentos y producción intimaron al poder mayor para que tome alguna iniciativa respecto a este problema. Se resolvió por lo pronto dotar a los puntos centrales de producción y caravanas de distribución de custodia permanente. Desde la implementación de esta resolución los atracos han disminuido en un 5% pero se volvieron extremadamente violentos, al día de la fecha se registran 100 bajas insurgentes contra 46 bajas de seguridad. La creciente violencia se ha vuelto alarmante, se planea la creación de un subsidio monetario para aquellos que habitan fuera de la ciudad con fin de evitar este problema.

Según la central de investigación los asentamientos de insurgentes pasaron a ser estáticos, se han ido reforzando las estructuras con tecnología Nan y Mak, por lo que se sospecha de un grupo de traficantes de armas e implantes que está financiando a este grupo con el objetivo de descentralizar las fuerzas de seguridad y dejar las ciudades principales desprotegidas y a su merced. Se están evaluando diferentes planes a ejecutar acerca de los insurgentes y del grupo que los provee.

2. Inestabilidad política

Debido a los constantes ataques por parte de los insurgentes los distintos sectores políticos que alguna vez fueron unificados comenzaron a cambiar su posición neutral. Mientras que algunos buscan la solución más adecuada otros buscan el beneficio propio. Con la cúpula política resquebrajada no se ha aplicado ninguna acción efectiva para sofocar estos sucesos lo cual a deriva en un nuevo conflicto social, el pueblo como rehén mayoritariamente observa aunque una minoría ya esta gestando un movimiento de reacción. Financiados por partidarios de un nuevo orden social las revueltas comenzaron. Lo primero fue pintado en los edificios históricos, luego siguieron las amenazas anónimas a los funcionarios mayores de rango. Los saqueos nocturnos y quema de vehículos pasaron a ser sucesos de la vida diaria, todo parecía llevar a un caos hasta que se impuso la ley marcial. Las fuerzas de contención invadieron las calles, callejones y todo posible lugar de resurgimiento. De actos semis terroristas se paso a enfrentamientos armados, pequeñas escaramuzas pero no por así menores. Entonces se evidencian los hilos detrás de todo el problema. Alguien estaba financiando y promoviendo esta revuelta, pero quien? Las miradas no apuntan a lugar en específico, pero están en todas partes.

CONFLICTO EN CURSO (NARRACION)

ANEXO 1: High concept

IDEA GENERAL DEL VIDEOJUEGO

Es un juego de aventura en 3ra persona que se desarrollara en la ciudad de Yohn donde el jugadores deberá develar secretos, hacer alianzas y cumplir misiones para poder descubrir quien es la persona que esta detrás de los renegados y quienes son los responsables de la conspiración política .El jugador podrá elegir la manera de resolver las situaciones, de la manera correcta e incorrecta dándoles control sobre las decisiones del jugador.

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

Medidor de moralidad: *El jugador tomara decisiones morales al momento de efectuar sus acciones, dependiendo de estas ganara una reputación esta ira cambiando durante el juego según las decisiones que tome.*

Resolución de situaciones: *Se implementara una mecánica de resolución de acertijos que pondrá al jugador en la posición de un detective, deberá investigar y descifrar pistas para resolverlos.*

Decisiones importantes: *Sé implementara un sistema de decisiones para las cuales dependiendo lo que el jugador haya tomado afectara toda la apartida.*

PERSPECTIVA GENERAL (Cada ítem tan breve como fuere posible.)

MOTIVACIÓN DEL JUGADOR

La posibilidad de desarrollar la personalidad del jugador mediante las decisiones que se elijan tomar le darán a jugador la experiencia de estar formando su personaje a su parecer.

GÉNERO

Es un juego de aventura en tercera persona.

LICENCIA

Free - monetizado

PÚBLICO OBJETIVO

Se apuntara al público maduro mayor de 25 años.

SOCIAL MEDIA

El juego será free, estará disponible en las plataformas móviles (iOs, android, etc.) y tendrá conectividad con las distintas redes sociales...

COMPETENCIA

El juego estará compitiendo contra juegos de la talla de Alan Wake o Heavy Rain.

ARGUMENTOS ÚNICOS DE VENTA

La creación del personaje a imagen del jugador es el argumento fuerte del juego, posibilitando al jugador el desarrollo fiel de su personaje a su parecer.

PLATAFORMA

En un comienzo el juego estará disponible dispositivos móviles tanto touch como comunes.

METAS DE DISEÑO

La idea es lograr un juego atractivo en cuanto a animaciones y movimientos, con música atrapante que mantenga al jugador enganchado.

Crear cinemáticas especiales para jugadas especiales, o tiros al hoyo con cinemáticas.

ANEXO 3: Otros posibles uso de la IP

Juegos de cartas

Videojuego de rol

Juego de tablero basado en las distintas zonas de la región

Aventura grafica

FPS