

El infierno azul

Introducción

El infierno azul es un videojuego destinado **para las plataformas PC y consolas**, en el que el jugador controla a una **princesa elfa secuestrada por los "humanos"** en el calabozo de un galeón. Que, mediante una **batalla naval contra los elfos**, huyen desesperadamente los humanos hacia una **niebla** conocida por todos por ser **un lugar de pesadillas y desconocimiento**. Concluyendo más tarde que **solo la princesa y un humano atrapado en el mástil** del galeón, **serán los únicos que queden en el barco**. Por lo que tendrán que sobrevivir ante los acontecimientos que ponen en peligro a sus vidas. Y aunque entre ellos son enemigos políticamente, **sus únicas opciones es formar un equipo**.

El infierno azul es un videojuego de **aventura, exploración, survival, en 3D con estilo victoriano y fantasía, con temática de Terror**. El mensaje que transmite "El infierno azul" es la **relación entre la princesa y el humano del mástil**, que a medida que progrese la historia, se irá transformando una posible amistad entre ellos.

Está destinado para los **jugadores survival horror de la vieja escuela** en cuanto a la exploración de una zona limitada (Galeón), volviendo a menudo las mismas habitaciones del barco para resolver los puzzles. Y también dirigido a jugadores de terror que, para sobrevivir, tendrán que usar la cabeza o huir ante las criaturas que abordan el barco.

La monetización será pago único, tiene una **duración de 4 Horas** aproximadamente. El juego **no estará destinado para móviles por el alto rendimiento requerido** y jugabilidad complicada para la plataforma.

Story line

En una gran guerra entre elfos y humanos, los hombres planearon un secuestro de la princesa del reino de los elfos llamada Liri. Con un plan finalmente exitoso, los hombres dan a la fuga en navío rumbo hacia su reino y así tener un trato ventajoso para la guerra. Mientras estos huyen, los barcos de los elfos van rumbo hacia ellos con gran rapidez hasta alcanzarles.

Aquí empieza la parte jugable de Liri, situada en el calabozo del galeón enemigo, en un sótano mientras observa el entorno y conversaciones. A continuación, los barcos de los elfos no tardan en usar sus cañones contra los humanos. Estos, siendo derrotados por el bando elfo, motiva lo suficiente al capitán humano que dé la orden de cambiar rumbo hacia "El infierno azul", una conocida zona nublosa del mar que, según cuentan las leyendas, quienes entran allí se enfrentarán a sus peores pesadillas y sufrirán un destino peor que la muerte.

Cuando el capitán da la orden, un chico del mástil llamado Charlie grita a toda la tripulación que no vaya en dirección hacia la niebla, informando al capitán del gran peligro y el suicidio que esta tomando. Pero el capitán, encabezado y demostrando no ser cobarde ante las miradas de sus hombres, sigue con su ruta sin creer semejantes leyendas, directos a la niebla.

Cuando se acercan a la niebla, los barcos de los elfos se quedan parados. En ese momento, uno de los tripulantes humanos llamado Zigor, entra en el sótano del galeón para abrir la puerta del calabozo e intentar aprovecharse de Liri antes de morir por la niebla.

Cuando está apunto Zigor de quitar la ropa a Liri, un tripulante con gran vejez le corta el cuello de Zigor con su sable, matándole al instante y salvando a Liri de un acto horrible. El tripulante viejo advierte a la princesa asustada que se esconda en uno de los barriles para protegerse de la niebla.

Liri mientras agradece al viejo por haberla salvado, entra a esconderse en el barril. Entonces cuando el galeón se topa con la niebla: Liri oye gritos, angustias y ruidos antinaturales... hasta convertirse en un gran silencio, oyéndose solo las olas y el rugido del barco.

Liri sale del barril, notando una oscuridad azulada en la zona, he aquí cuando se encuentra por el pasillo un monstruo con tentáculos, brazos y lenguas, el rostro del monstruo era Zigor. Liri tendrá que escapar con sigilo de Zigor hasta llegar a la cubierta del barco, donde encontraran a todos los de la tripulación muertos de diferentes maneras, menos el chico del mástil "Charlie", que dada la casualidad... la cuerda para bajar del mástil no estaba.

Liri y Charlie empezaran a tener una conversación primeramente de odio por parte de Liri hacia los humanos por su situación mientras que Charlie, simplemente intentara calmarla y evitando su culpa en la situación que están, ya que es un mozo navegante e inocente, que le castigaban a cada momento dejándolo en la plataforma del mástil solo como novatada.

Entre toda la discusión, Charlie indica que la leyenda de "El infierno azul" se ha hecho realidad y que las pesadillas acaban por consumirlos. (Por ese motivo, Zigor como monstruo luce unas características que representa los peores temores para Liri).

Liri y Charlie concluyen que formarán equipo para sobrevivir. Charlie comenta que, en sus primeros viajes, saquearon templos de los elfos, y en una de sus pillerías consiguieron una piedra lunar élfica, guardada en el camarote del capitán. La piedra lunar expulsa luz sagrada solo con las manos de un elfo, por lo que Liri tendrá como objetivo ir al camarote del capitán a por la piedra y con ella expulsar la niebla.

Cuando Liri llega a la puerta del camarote, se da cuenta de que necesita la llave del capitán, por lo que tendrá que encontrarlo en el galeón sin ser visto por Zigor.

Cuando encuentra al capitán muerto en la zona del timón, justo una ola gigante choca contra el barco que acaba arrastrando el cadáver hasta caer al mar. Liri volverá a conversar con Charlie de la situación "cómica". Charlie propone que Liri vaya a por un cañón portátil en la armería, que se ubica en la sala de batería de los cañones.

Liri se dirige a la armería donde se ubica en la sala de los cañones flancos del galeón, evitando al monstruo por el camino. Cuando llega a la puerta se da cuenta de que está cerrada, por lo que tendrá que volar la puerta mediante un cañón de la sala.

Una vez disparado el cañón, la puerta estallará en pedazos, con lo que alertará al monstruo y Liri tendrá que huir nuevamente.

Cuando Zigor sale de la sala de los cañones, Liri entra en la armería, encontrando el cañón portátil. Vuelve a la cubierta junto con el arma para volar la cerradura de la puerta del camarote.

Liri entra en la habitación llena de reliquias de todo tipo y cofres. Charlie grita a Liri que está en el cajón del escritorio.

La elfa comienza a abrir el cajón, y sorprendida, encuentra una caja fuerte, cuya cerradura tiene que abrirse con un código de numerosos símbolos de todo tipo. La princesa observa que en la pequeña caja fuerte pone un texto: "*Cabeza, balas y unos buenos bizcochos son lo esencial para navegar*"

Liri vuelve a la cubierta y cuenta a Charlie el problema de que la piedra lunar esta guardada en una caja con un código. Pero a medida que la princesa habla de algunos símbolos, Charlie empieza a pensar en ellos hasta dar con la clave, comentando a Liri que esos símbolos son tatuajes de los miembros y amigos del capitán, incluyendo este: Cabeza (Capitán); bizcochos (Cocinero) y balas (Artillero). Charlie recuerda el símbolo que tenía tatuado en el brazo del capitán, una pluma; Pero no se acuerda de tatuaje del cocinero y nunca ha visto el del artillero, que por desgracia es Zigor.

Entonces Liri se dirige a las cocinas hasta encontrar con el cadáver cocinero, descubriendo que el tatuaje que tiene es de una rosa.

Liri tendrá que abatir a Zigor para poder ver su tatuaje, por lo que vuelve al almacén a recoger una mecha y balas para el

cañón portátil. Después de coger los suministros, sube a la cubierta, encontrándose con Zigor, por lo que deberá esconder, tirarle cajas para ralentizarle/distraerle e ir al cañón portátil para recargarlo.

Cuando consigue recargar el cañón, dispara contra el monstruo, tumbándole en seco, pero sin llegar a matarlo. Liri debe ir deprisa para encontrar el tatuaje de Zigor antes de que se levante. Cuando descubre que el símbolo es de una mujer, corre hacia el camarote para desbloquear el código de la caja fuerte, y con ello, conseguir la piedra lunar.

Justo cuando Zigor está a punto de atacarla, esta recita una frase élfica y alzando la piedra, creando una explosión de luz cegadora que desaparece por completo la niebla.

Cuando Liri sale del camarote, observa que ha aparecido la red del mástil. La princesa se fija por primera vez a en Charlie, éste temblando y bajando lentamente por la red mirando hacia arriba. (*Lo que muestra que su gran miedo son las alturas, haciendo desaparecer la red en la niebla*)

Liri abraza fuertemente a su compañero cuando baja a la cubierta. Pero Charlie mira más allá del mar preocupado, observaban que se acerca la flota de los elfos a rescatarla. Liri le cuenta a su compañero que su reino no le juzgara por todo lo que ha pasado, intentado convencerle que él es inocente y más por haberla ayudado en todo. Pero Charlie admite que sigue siendo parte de la tripulación que secuestró a la princesa. Entonces Liri se rompe a llorar y Charlie la empieza a consolarla y convencerla de que esto tiene que pasar.

A medida que los barcos se acercan, Liri empieza lentamente a cogerse de la mano de Charlie, y este dejándolo llevar.

Características destacadas

- 4 Horas de tensión en 1º persona.
- Exploración de todo el barco.
- Puzzles que obligan al protagonista a regresar a las mismas zonas para completarlas.
- Monstruo invulnerable.
- Conversación con un compañero al que no le vemos y que nos guiará en la aventura.

Competencia y estudio del mercado

A lo largo de la anterior década en la industria de los videojuegos, volvieron poco a poco el genero **survival horror** a llamar la atención a los jugadores. Pero actualmente en cuanto a genero de exploracion, supervivencia y terror fusionados **no hay mucha demanda, ya que fue bastante explotado en los años 90 y principios del 2000**, perdido en los últimos años la esencia.

Los juegos que se acercan a "El infierno azul" en cuanto a exploracion, puzzles y terror con buenas criticas son:

- **Alien Isolation** de Creative Assembly por la **exploracion de una nave** (Pero espacial), **huir de un monstruo**, jugandose en 1º persona. Empezando a tener notas medianas por parte de varias prensas hasta valorarlo con el paso del tiempo con una **nota de 8,5 de media**.
- **Amnesia: The dark descent** de Frictional Games por escapar de un monstruo a la vez que **resolver rompecabezas**, jugandose en 1º persona. Teniendo una nota media de **8,5**.
- **Firewatch** de Campo Santo por jugar en 1º persona mientras **exploras zonas y por comunicarse con una persona que no le puedes ver**. Un juego indie con gran éxito teniendo una **nota media de 8,1**.
- **Residente vil 1** de CAPCOM, por la **exploracion de un lugar en donde deberemos resolver puzzles** en sitios donde hemos estado antes mientras luchamos contra enemigos. Un juego que marco el genero "Survival Horror", con una nota media en metacritic de 9.

Ideas y referencias

El infierno azul tiene **un estilo artístico inspirados en los cuadros de Dalí**, ni llegando a ser muy cartoon ni tan realista. Salvador Dalí, conocido como pintor y escultor del siglo XX, fue uno de los mayores representantes de la pintura surrealista. Concretamente el juego muestra una estética parecida al cuadro "Cisnes que se reflejan como elefantes" y "Metamorfosis de Narciso". **Con esta estética hace único el juego frente al mercado general de los videojuegos.**

