



Jugar (Chrome/PC)



UNIVERSIDAD  
Gabriela Mistral

Diseño de Videojuegos

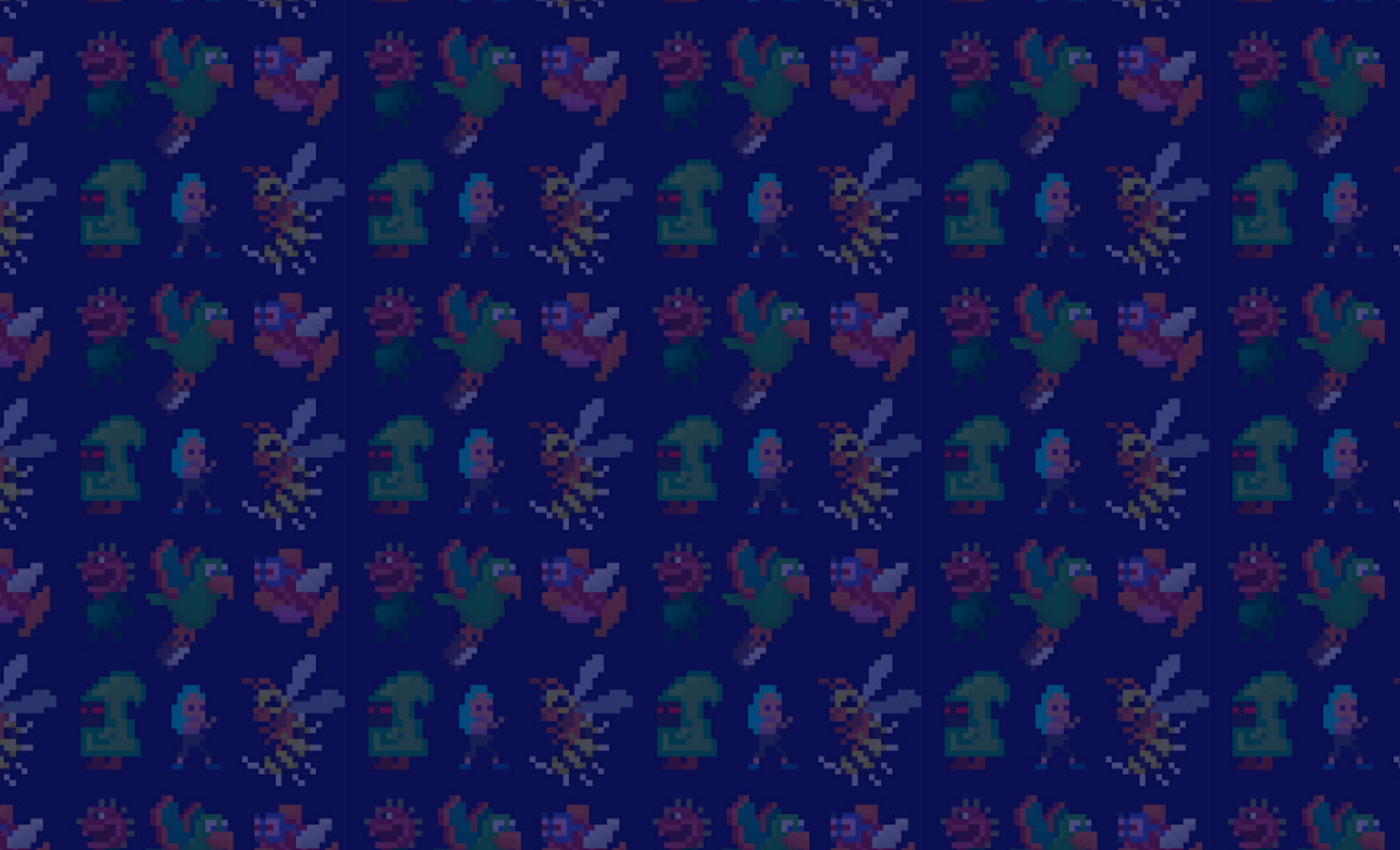
Alumno: Joseph Lamartine

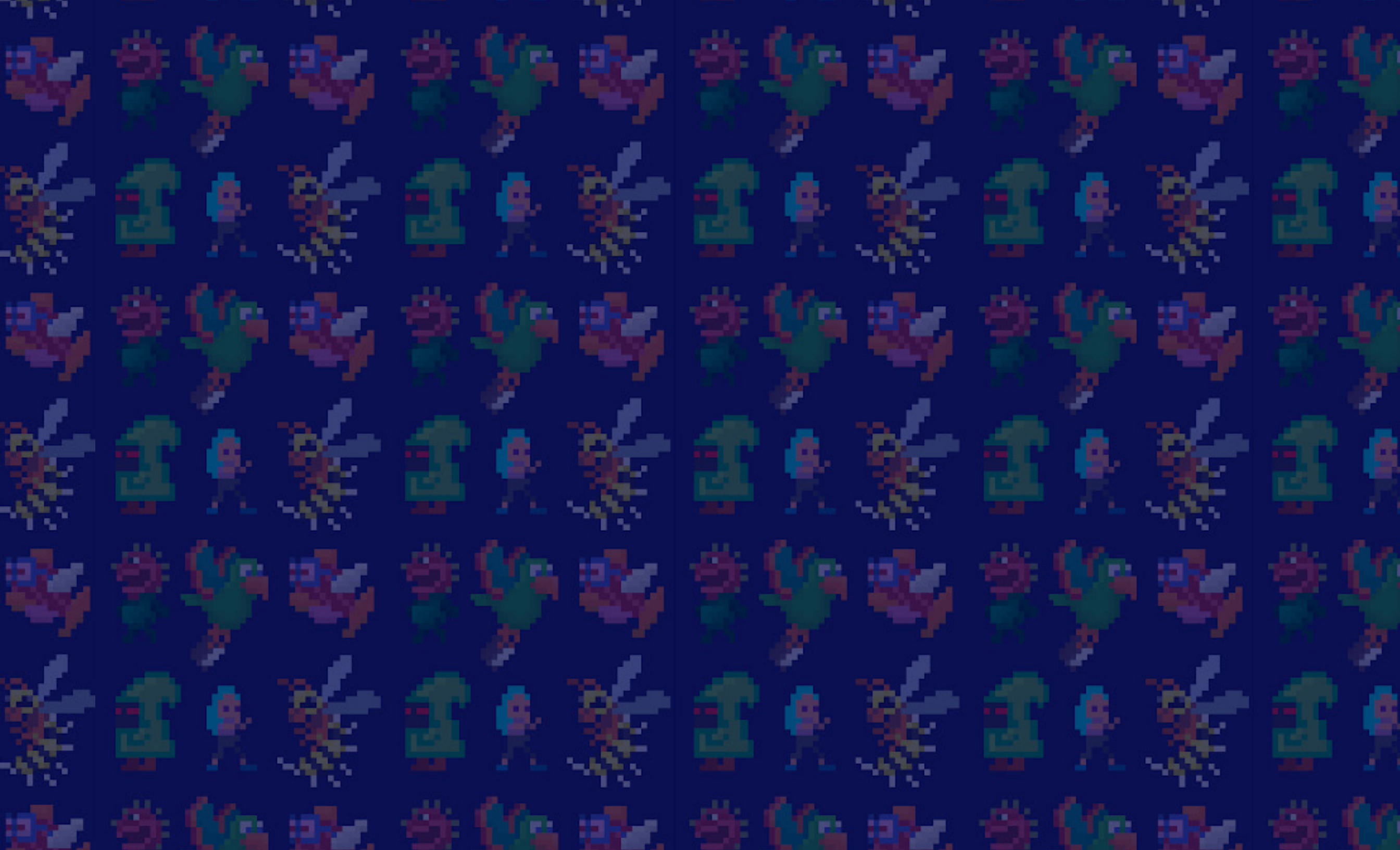
Profesor Guía: Felipe Weason

Ayudante: Joaquín Morales

**GATE**

A TRAVÉS DEL PORTAL





# GATE



# » Índice

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>	<b>4. PRODUCCIÓN</b>	<b>138</b>
1.1 Motivaciones Preliminares	8	4.1 Proceso de Producción	140
<b>2. INSPIRACIÓN</b>	<b>20</b>	4.2 Proceso de Animación	160
2.1 Marco Conceptual	22	4.3 Proceso de Texturas, Iluminación, Shaders	168
2.2 Enunciado o Problemática	46	4.4 Diseño de Niveles	172
2.3 Objetivo General	52	4.5 Programación Final del Prototipo	176
2.4 Objetivos Específicos	53	<b>5. POST-PRODUCCIÓN</b>	<b>182</b>
2.5 Oportunidad de Diseño	56	5.1 Propuesta de Pipeline	184
2.6 Usuario/Público Objetivo	60	5.2 Definición de parámetros de audiencia	188
<b>3. IDEACIÓN</b>	<b>62</b>	5.3 Proyecciones	192
3.1 Referentes Narrativos	64	<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>194</b>
3.2 Diseño Narrativo	68	6.1 Grado de Efectividad de la Propuesta	196
3.3 Referentes de Mecánicas	74	6.2 Nivel de Logro de Objetivos	197
3.4 Diseño de Mecánicas	84	6.3 Proyección del Desarrollo del Proyecto	198
3.5 Referentes Conceptuales y Artísticos	112	<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>200</b>
3.6 Moodboard y Bocetos	116		
3.7 Diseño Visual	124		
3.8 Referentes Sonoros	134		
3.9 Diseño Sonoro	136		



# 1. INTRODUCCIÓN



UNDEAD  
FUDU

UNDEAD  
FUDU

UNDEAD  
FUDU

UNDEAD  
FUDU

UNDEAD  
FUDU

UNDEAD  
FUDU

UNDEAD  
FUDU



UNDEAD  
FUDU

UNDEAD  
FUDU

UNDEAD  
FUDU

UNDEAD  
FUDU

UNDEAD  
FUDU

UNDEAD  
FUDU

UNDEAD  
FUDU

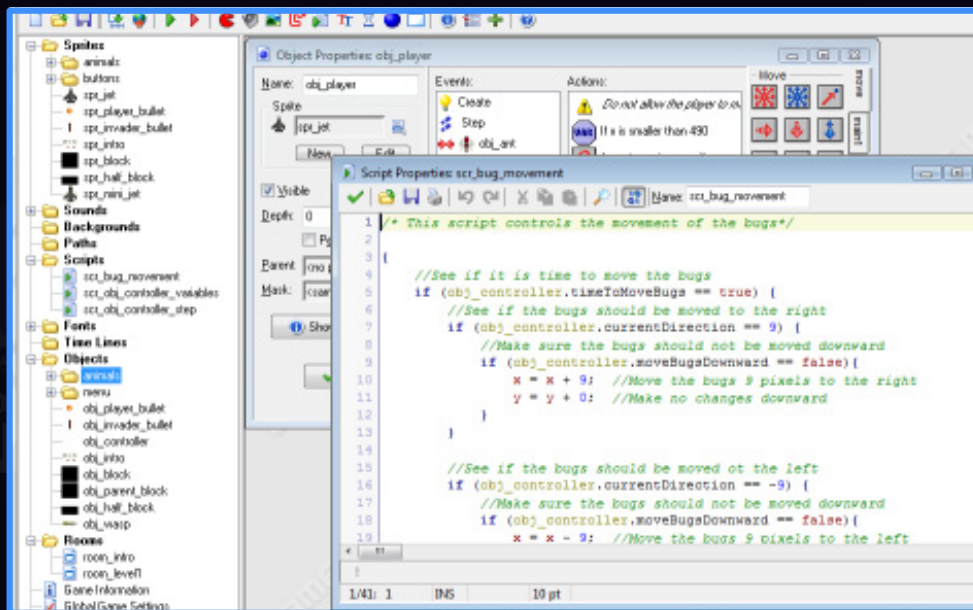


## ◆ 1.1 Motivaciones Preliminares

Los videojuegos han sido parte de mi vida desde que tengo memoria. Mi primera interacción con el mundo del videojuego fue Super Mario Bros. 2 de la NES y DOOM (1993) en un computador con Windows 98. Con el tiempo, esta afición no hizo más que crecer, pasando por juegos como Donkey Kong Country (SNES), Jazz Jackrabbit 2 (PC), hasta Silent Hill 2 (PS2) o Diablo II (PC).



El Autor de pequeño, Concepción, 2004.



Entorno de Game Maker 8.

Desde muy pequeño empecé a bosquejar niveles de juegos hipotéticos, llenando varios cuadernos de juegos que solo estaban en mi imaginación. Luego, me picó la curiosidad de crear realmente un videojuego, siendo mis primeros intentos utilizando Microsoft PowerPoint para hacer un point 'n click. Después de buscar entre un par de engines, fue cuando me topé con Game Maker, que fue como mi primer gran amor y el que realmente me abriría la posibilidad de poder crear un “videojuego de verdad”.

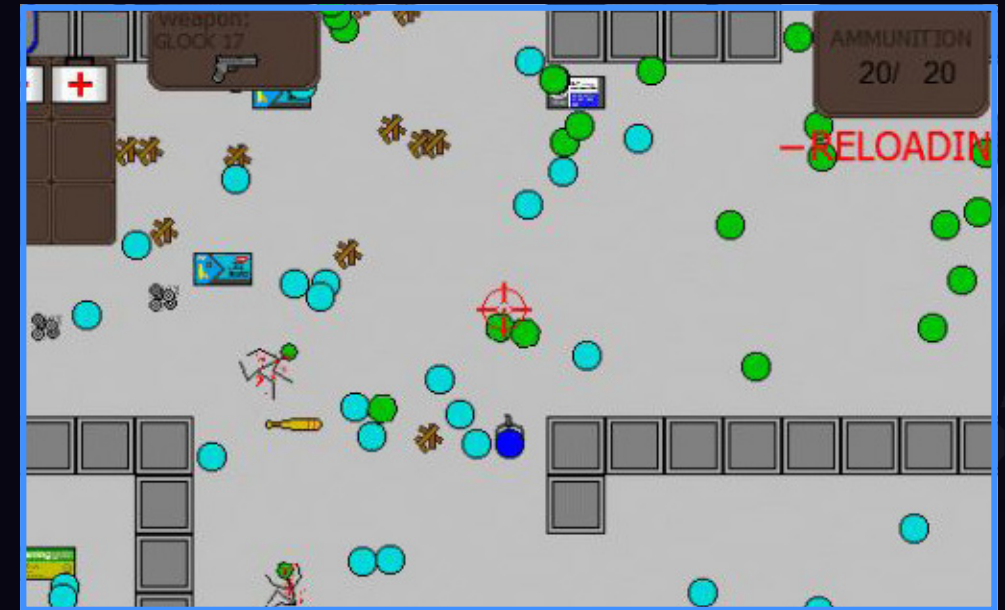




## • Primeros Proyectos

Usando Game Maker, tuve que pasar por decenas de tutoriales (escasos en la época), descargar decenas de proyectos para cargarlos y ver cómo estaban hechos, o de lleno, copiar y pegar el código.

Así acumulé años de proyectos sin terminar, pero que hacían crecer mi conocimiento. Más temprano que tarde, esto desencadenó en un manejo decente de Game Maker y mi primer juego completo, que pude pasar por el boceto, luego del desarrollo, hasta la publicación, cumpliendo todo el ciclo.



Uno de mis primeros proyectos, Shark City, 2006.



CHASM, 2018.

Al terminar mi primer juego completo, Chasm, si bien tuvo casi nulo impacto y un par de centenares de descargas, supe que esto de crear videojuegos era para mí y que podría hacerlo sin remuneración alguna, solo por la satisfacción de crear algo que funcione como lo diseñé. Ese fue el momento en que esta afición se transformó en una aspiración pasional y profesional.

# CHASM



- **Otros Proyectos en Game Maker**

Luego de CHASM, trabajé en otros proyectos hasta fase demo en Game Maker, como Primeteq (un FPS clásico pixel art), Disease (aventura point 'n click de terror), y GATE (un plataformero 2D estilo Castlevania), este último siendo el más pulido visualmente hasta ese momento (2019), y del que hablaremos más adelante.

Ya en el 2021 fue cuando decidí estudiar en la universidad la carrera de Diseño de Videojuegos, cambiando totalmente mi forma de hacer videojuegos.



GATE

Mr. Mix  
v.066

DISEASE



Disease, Point n' Click, 2019.



Mr. Mix, Creepypasta, 2012.



Primeteq, Episode I, 2018.



GATE, Plataformero Pixelart, 2020.

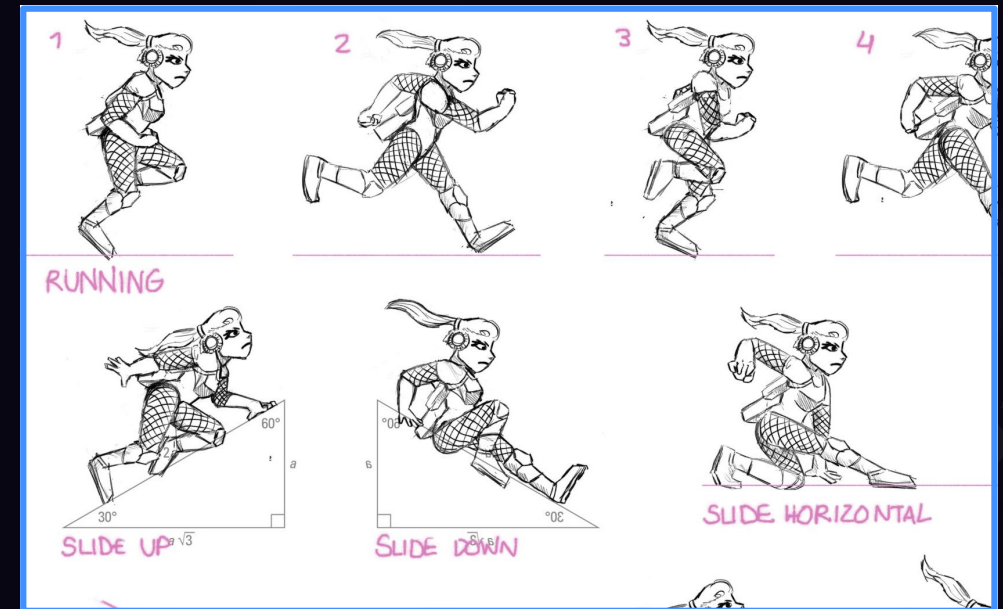


## ● Desarrollo en Unity

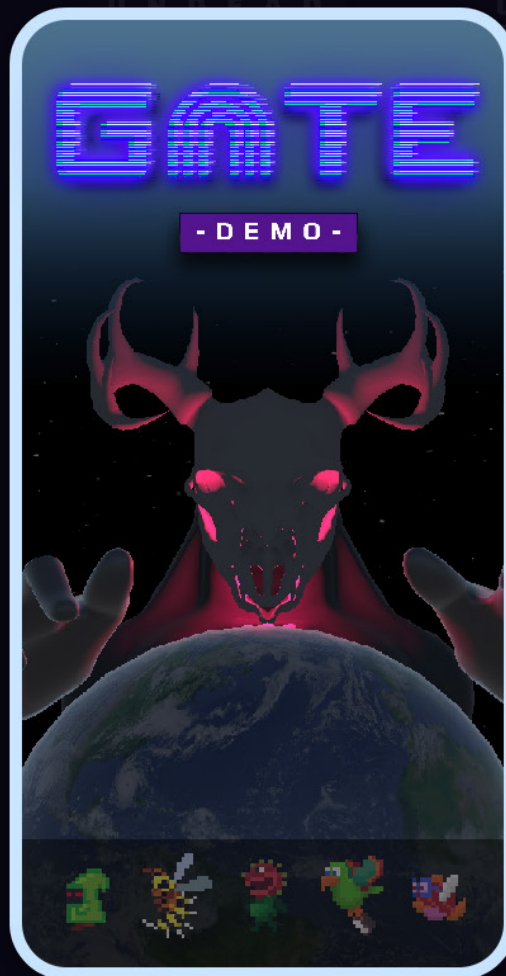
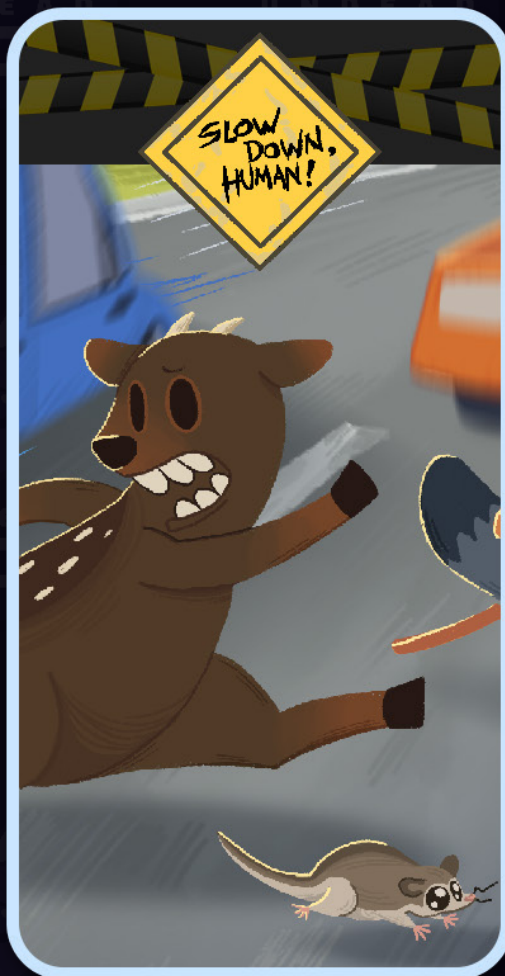
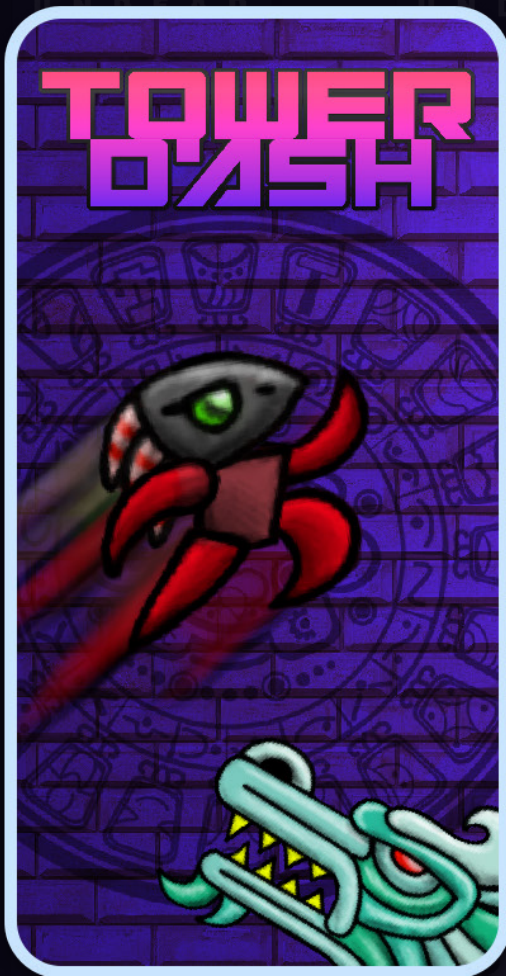
En esta nueva etapa conocí en la universidad un nuevo engine al que temía mucho aprender por mi falta de conocimiento en programación: Unity.

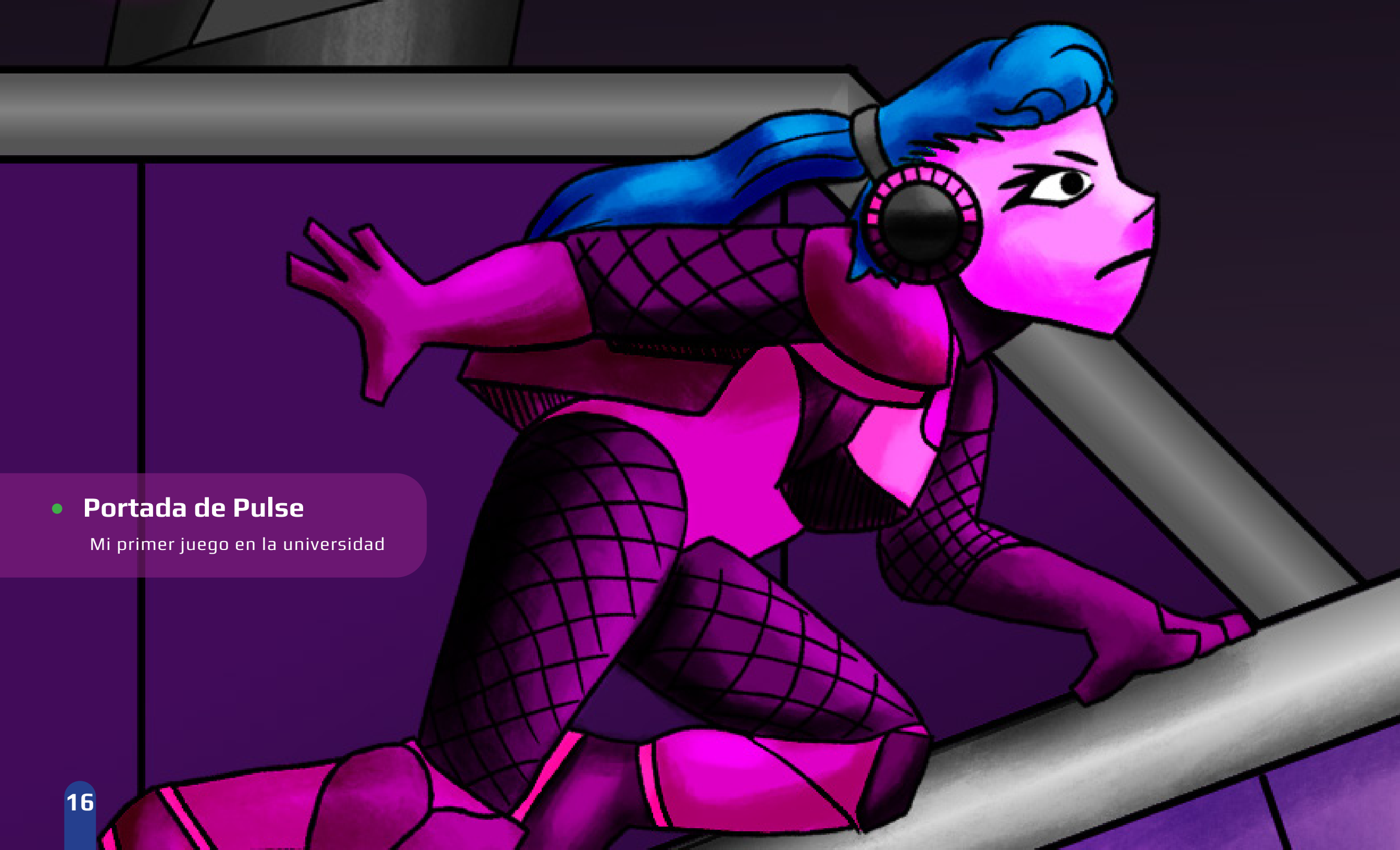
Para mi sorpresa, terminé enamorándome otra vez. Unity simplificó cosas que con Game Maker me hubiese sido un infierno de hacer. También me abrió la posibilidad de poder hacer videojuegos en 3D. Y lo más importante, aprendí a programar en C#, algo que pensé en un momento que no iba conmigo, pero lo aprendí y terminé enganchadísimo.

En Unity creé juegos como Pulse (un auto-runner 2D) y Tower Dash (un arcade de habilidad), ambos juegos completos. Como también participé en Game Jams por primera vez.



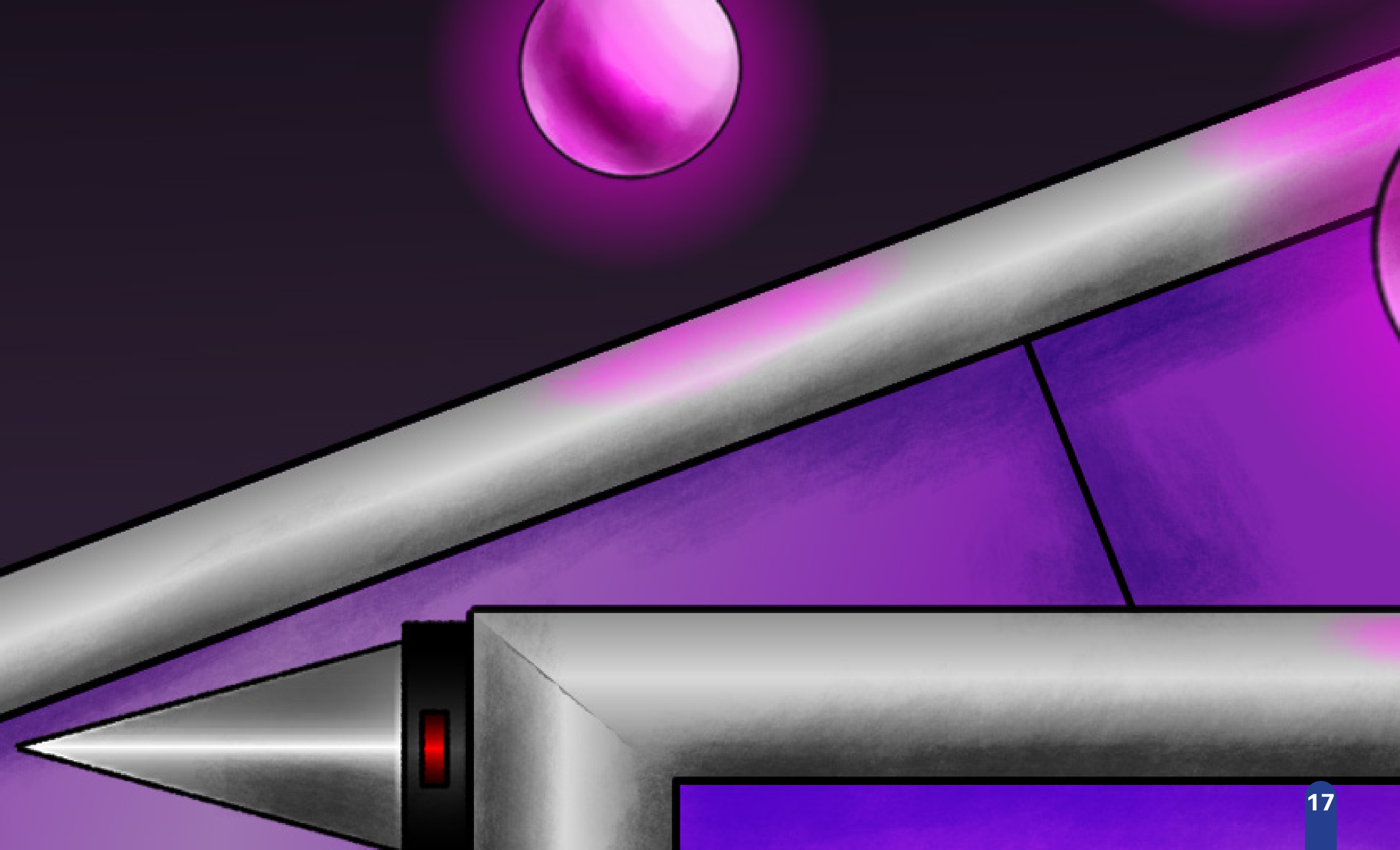
Bocetos Spritesheet, Pulse, 2021.





- **Portada de Pulse**

Mi primer juego en la universidad



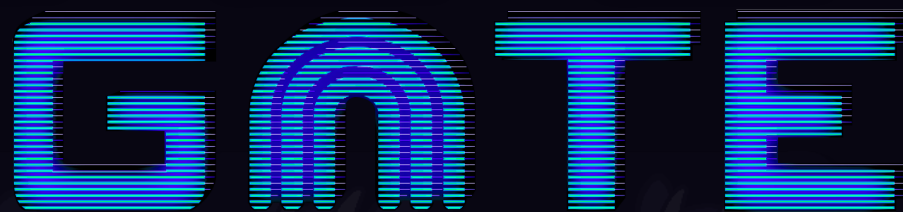


- **Reimaginando GATE**

Allí es que todo esto nos lleva hasta ahora, en el fin de mi carrera universitaria y a puertas de salir al mercado laboral, donde debo demostrar todo lo que he aprendido, no solo en los años universitarios, sino desde que comencé con todo este sueño de ser un diseñador de videojuegos.



GATE 2019, Prueba técnica.



Logo del nuevo proyecto GATE 2025



Logo del antiguo proyecto GATE 2019

GATE nace como un proyecto que retoma una idea concebida antes del ingreso a la universidad, pero que ha sido reformulada con las herramientas y conocimientos adquiridos durante la formación académica.

A través de GATE, busco rendir un homenaje a los videojuegos retro, fusionando sus estéticas y mecánicas con una narrativa contemporánea que remite a lo liminal, lo metatextual y lo misterioso. El juego es, en parte, una relectura personal de la relación entre jugador, sistema y mundo virtual. A través del presente libro, mostraré todos los aspectos del juego, las referencias tanto artísticas como mecánicas, las decisiones que se tomaron con cautela y los cuestionamientos que se resolvieron con determinación.

Les presento GATE.

The background features a repeating pattern of a stylized dog head logo with the text 'UNDEAD FUDU' below it. A prominent red horizontal bar spans the width of the page, containing the section title. The top left corner has a decorative red line graphic.

## 2. INSPIRACIÓN

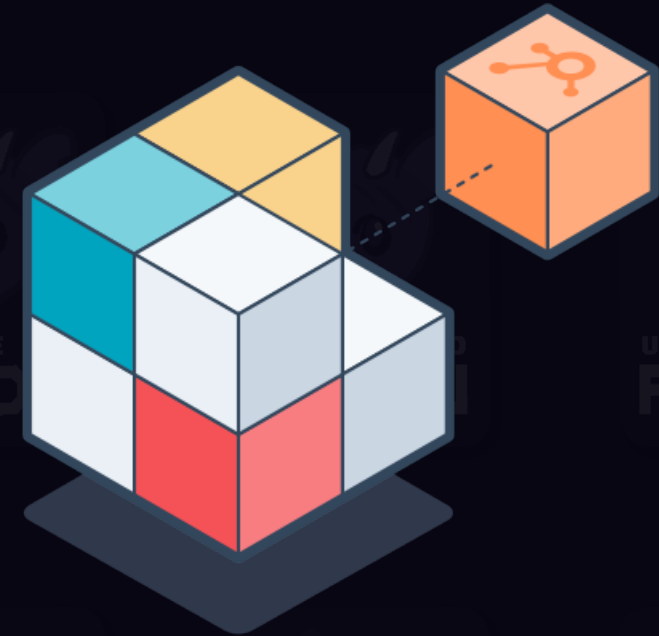




### ◆ 2.1 Marco Conceptual

- Modularidad en videojuegos

La modularidad es un principio de diseño en el que los sistemas están compuestos por unidades independientes que pueden reorganizarse, combinarse o intercambiarse para generar nuevas funciones o experiencias. En los videojuegos, este enfoque permite crear mecánicas complejas a partir de elementos simples, fomentando la variación, la creatividad del jugador y la rejugabilidad.





**Rules of Play: Game Design Fundamentals, 2004.**

Katie Salen y Eric Zimmerman en su libro *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2004) destacan la importancia de los “modular systems” dentro del diseño de juegos como estructuras que permiten la exploración de combinaciones con dinámicas interesantes:

En GATE los cartuchos representan módulos intercambiables que, al combinarse, alteran las reglas del juego, el comportamiento del personaje o el estado del entorno.

Esta estructura modular no solo habilita múltiples formas de enfrentar los niveles, sino que también propone un metajuego basado en descubrir combinaciones inesperadas, amplificando la exploración sistémica y la experimentación activa del jugador.

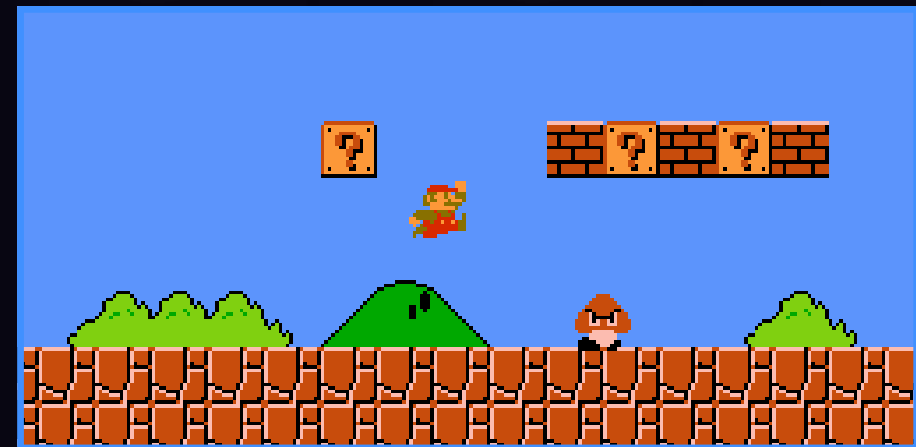


### • Juegos de Plataformas

El género de plataformas, pilar fundamental de los videojuegos, ha evolucionado desde sus orígenes en la década de 1980 hasta convertirse en un espacio de innovación y experimentación. Donkey Kong (1981) de Nintendo fue el que definió las bases del género al combinar movimiento lateral, saltos y obstáculos dinámicos. Sin embargo, Super Mario Bros. (1985) estableció el estándar moderno del diseño plataformero, con un control intuitivo, niveles lineales y una curva de aprendizaje que equilibraba accesibilidad y desafío.



Donkey Kong (1981), Nintendo.



Super Mario Bros. (1985), Nintendo.



Super Mario World (1990), Nintendo.

Este título consolidó el movimiento como el núcleo del género, donde el salto preciso, la inercia controlada y la respuesta inmediata al input del jugador crearon una experiencia inmersiva y adictiva. A lo largo de los años, el género evolucionó con aportes significativos.

Super Mario World (1990) perfeccionó el género, introduciendo mecánicas como el coyote time (un margen de tiempo para saltar tras dejar una plataforma) y una aceleración fluida que otorgaba al jugador una sensación de control orgánico.



Mega Man X (1993) añadió complejidad con movimientos ágiles, como el dash y el wall-jump, que exigían precisión y reflejos, mientras que Super Metroid (1994) fusionó el género de plataformas con la exploración no lineal, creando el subgénero metroidvania que se mencionará más adelante en esta memoria.



Super Metroid (1994), Nintendo.



Mega Man X (1993), Capcom.



GATE (2025), Undead Pudu.

En GATE, el movimiento es el corazón del diseño plataformero, heredando el salto preciso, el coyote time y la aceleración.

También, la progresión del juego está hecho para generar una curva de aprendizaje accesible pero progresivamente desafiante. Estas mecánicas, implementadas en Unity con un sistema de físicas 2D, permiten al jugador familiarizarse con el peso de Andine, la inercia de sus saltos y la lógica de colisión.

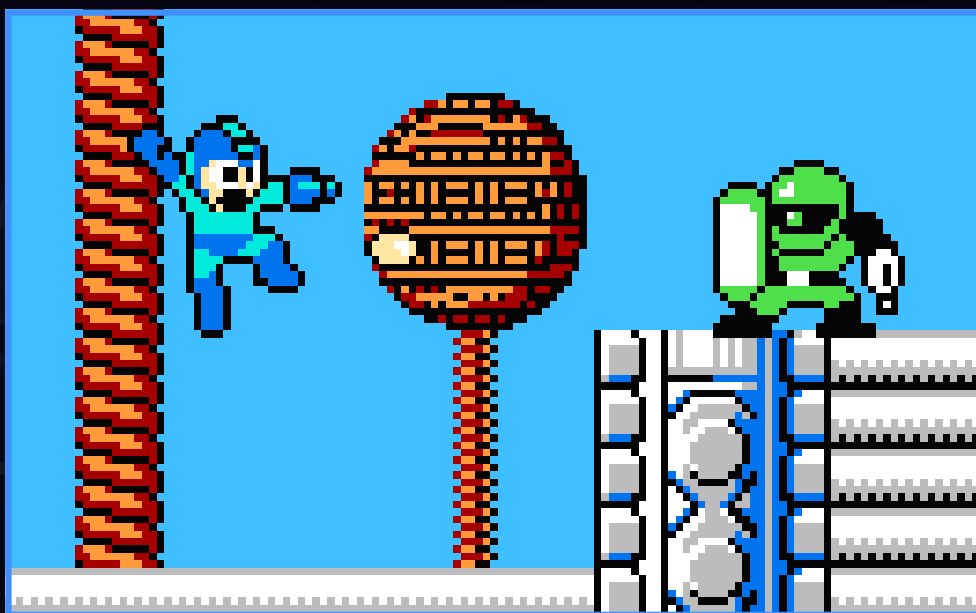


- Shooter de Plataformas

El subgénero de shooters de plataformas, una evolución del género de plataformas, combina la precisión del movimiento con la intensidad del combate, creando experiencias dinámicas y estratégicas. Sus orígenes se remontan a los años 80 con títulos como Contra (1987), que integró disparos en múltiples direcciones y enemigos con patrones complejos en un formato de desplazamiento lateral.



Contra (1987), Konami.



Mega Man (1987), Capcom.

Este subgénero alcanzó su apogeo en los 90 con juegos que fusionaban velocidad, acción y diseño visual vibrante. Mega Man (1987) estableció un precedente al dotar al protagonista de un arma versátil y niveles llenos de enemigos con comportamientos únicos que inspira fuertemente a GATE, esto puede verse en la horizontalidad del ataque de fuego que debe combinarse con saltos para disparos precisos.



### • Shooter de Plataformas

También es evidente la Influencia de Jazz Jackrabbit 2 (1998) y Earthworm Jim (1994) que son pilares del subgénero, destacando por sus personajes veloces, niveles caóticos y un estilo visual extravagante. Jazz Jackrabbit 2 combinó disparos con un diseño de niveles dinámico, fomentando la agilidad y la exploración, mientras que Earthworm Jim aportó un humor absurdo y armas creativas. Estas mecánicas de combate frenético inspiraron el tipo de combate en GATE, su enfoque en un ritmo de juego alternado de acción intensa y ejecución premeditada,



Jazz Jackrabbit 2 (1998), Epic Games.



Earthworm Jim (1994), Shiny Entertainment.



Mega Man X (1993), Capcom.

- **Dash**

La mecánica del dash —una aceleración corta y controlada— es una de las herramientas más elegantes del diseño moderno de plataformas. Aparece en títulos como Mega Man X, Celeste o Cuphead,

Permite esquivar, romper bloques o alcanzar zonas inalcanzables con un salto normal. En GATE, el dash es otorgado a través del cartucho Ultimate Dash, integrándose como solución a peligros del nivel y llegar a lugares inexplorados. La decisión de cuándo y cómo usarlo también está ligada al sistema limitado de carga de cartuchos simultáneos, lo que convierte al dash en un recurso táctico más que en una habilidad constante.



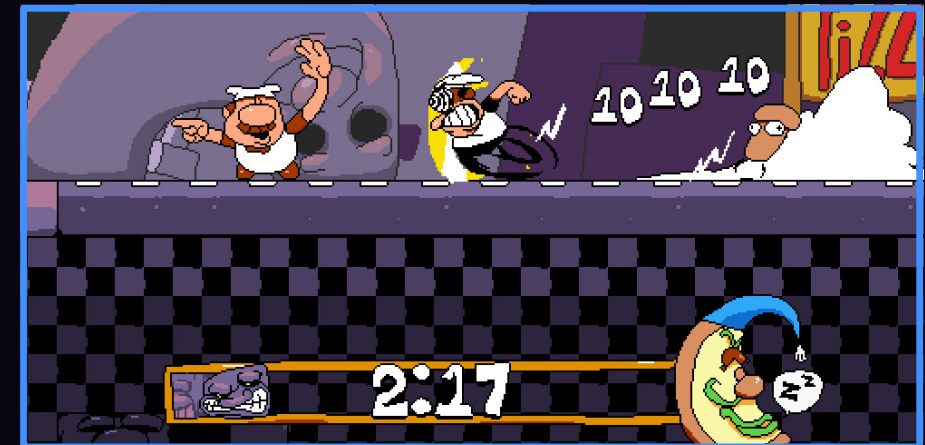
- Contrarreloj en Plataformeros

En Wario Land 4 (2001) para la GBA, en el fin de cada nivel se activa un cronómetro el cuál pone en presión al jugador en recorrer el camino de vuelta en un tiempo limitado al más puro estilo de Indiana Jones. Esta dinámica se utiliza como giro narrativo y estructural: lo que era exploración se convierte en escape.

Como ejemplo más moderno, Pizza Tower (2023), introduce la mecánica "Pizza Time", donde un cronómetro se activa tras recolectar un objeto clave, obligando al jugador a escapar del nivel a máxima velocidad. Esta dinámica, inspirada en Wario Land 4, combina caos, velocidad y exploración, con niveles que cambian dinámicamente durante la huida.



Wario Land 4 (2001), Nintendo.



Pizza Tower (2023), Tour De Pizza.



GATE (2025), Undead Pudu.



Batería GateBoy, GATE (2025), Undead Pudu.

Inspirado en esta mecánica, GATE adopta el concepto del contrarreloj desde el primer momento en que se entra al mundo 2D, obligando explorar el mundo antes de que se acabe la batería y seas expulsado. Por lo que estancia en el mundo 2D es transitoria y debe ser planificada con cautela en cada incursión.

Sumado a esta presión inicial, se aumenta al agarrar un objeto clave "UN BUG", que hará que todo el mundo comience a colapsar, el Game Manager vendrá a perseguirte, la dinámica del nivel cambiará y la batería se drenará más rápido.

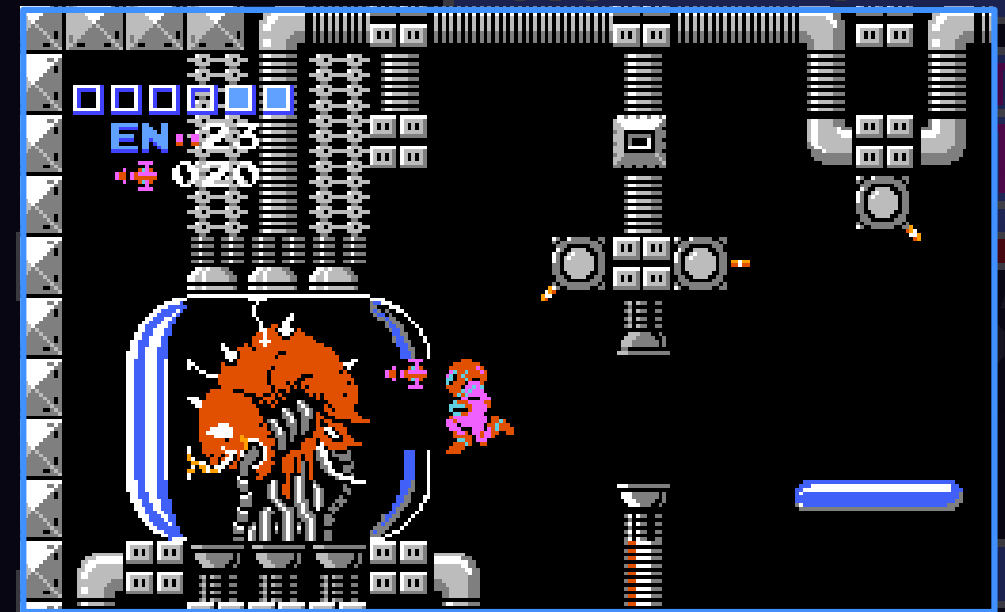


- **Metroidvania**

El subgénero metroidvania, derivado del género de plataformas, combina exploración no lineal con progresión basada en habilidades, creando mundos interconectados que premian la memoria espacial y la experimentación.

Originado con Metroid (1986), este subgénero permite al jugador desbloquear nuevas áreas al adquirir habilidades como el doble salto o el dash, incentivando el regreso a zonas previas para descubrir secretos o caminos antes bloqueados. La estructura fomenta un sentido de descubrimiento y dominio del entorno, integrando narrativa y diseño de niveles.

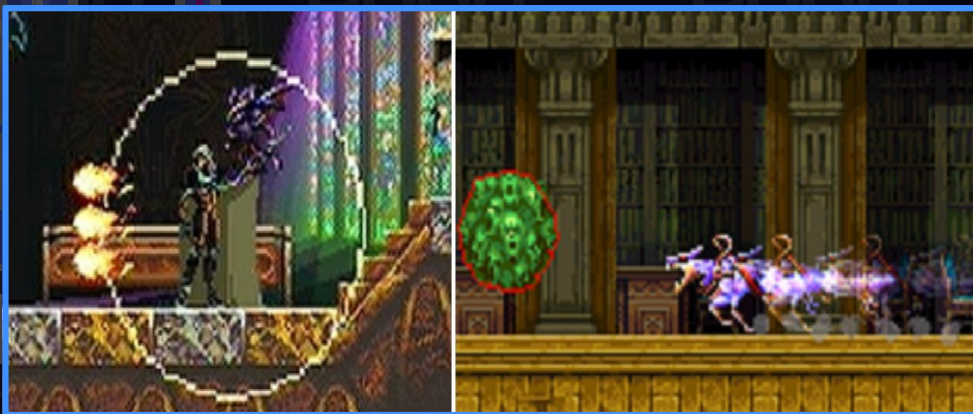
En GATE, estas características se condensan en una experiencia de “mini metroidvania”, adaptando la exploración no lineal a un formato más compacto.



Metroid (1986), Nintendo.



Super Metroid (1994), Nintendo.



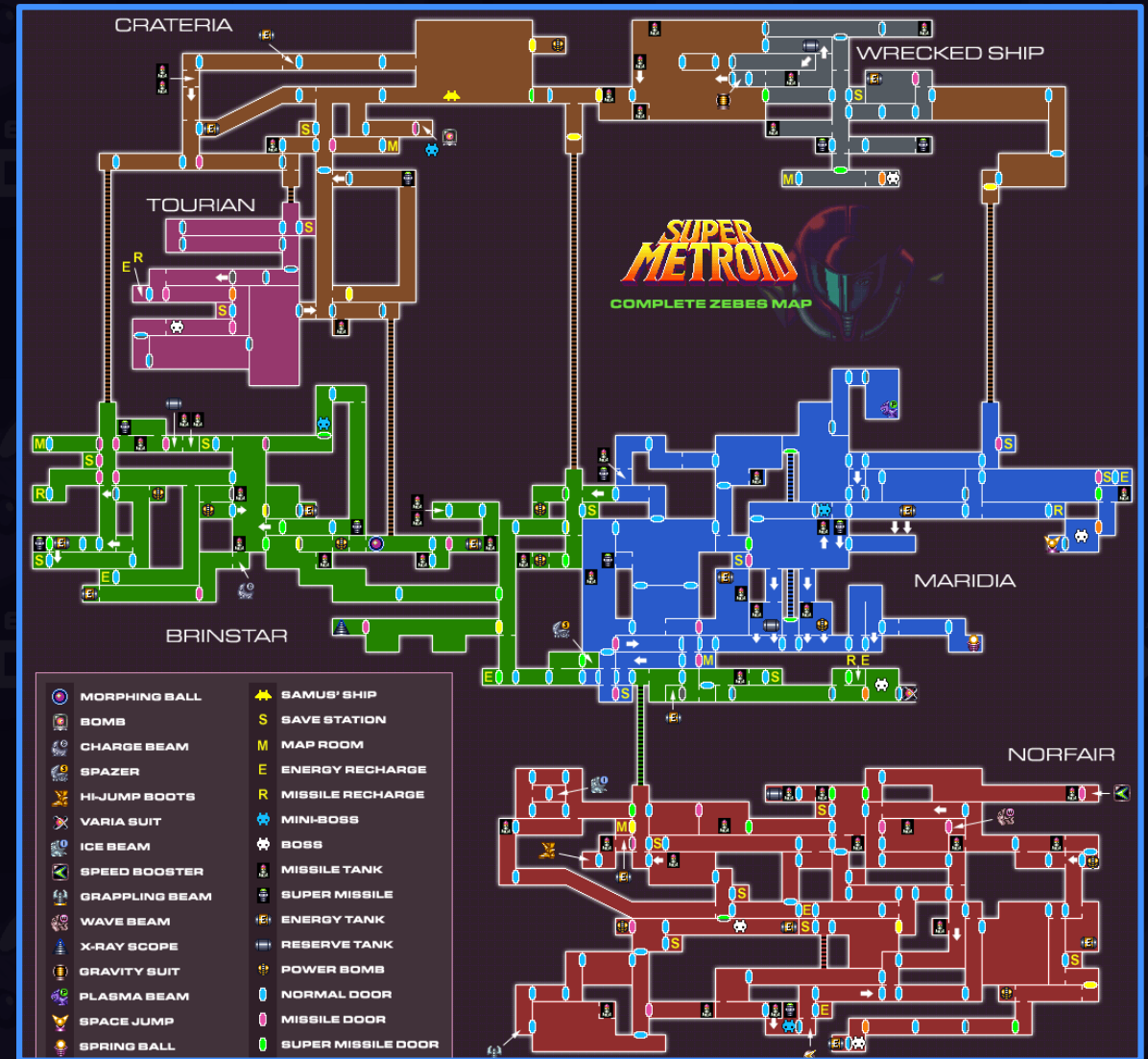
Castlevania: Symphony of the Night (1997), Konami.

Super Metroid (1994) y Castlevania: Symphony of the Night (1997) definieron el metroidvania con mundos expansivos y habilidades como el wall-jump y el morph ball. Su diseño premia la exploración y la memoria espacial, con entornos retro que inspiran la estética de GATE. Los cartuchos de la Gateboy, como "Ultimate Dash", reflejan estas habilidades al desbloquear caminos.



El mapa de Super Metroid (1994) es una herramienta dinámica que revela conexiones ocultas entre áreas usando nuevas habilidades adquiridas, guiando la exploración no lineal del jugador. Su intrincado diseño interconectado es uno de los máximos ejemplos de la identidad de este género.

GATE, se inspira en esto para hacer un único castillo conectado por zonas (Ala Derecha, Ala Izquierda, Torre Principal, etc...) haciéndolo de una manera más acotada.



Mapa de Super Metroid (1994).



Aunque GATE no es un metroidvania clásico, sí toma prestado el concepto de “regreso con habilidades” para reexplorar zonas. Inspirado en juegos como Super Metroid, Castlevania: Symphony of the Night o Hollow Knight, el diseño de niveles está pensado para ser redescubierto con nuevas combinaciones de cartuchos.

Un lugar inalcanzable al principio puede volverse accesible más adelante con el cartucho adecuado, como plantas que crecen en puentes, un dash para llegar a nuevos lugares o apagar las luces del mundo para acceder zonas previamente electrificadas. Esta estructura fomenta la curiosidad y recompensa la experimentación, promoviendo un estilo de juego no lineal y altamente experimentable.

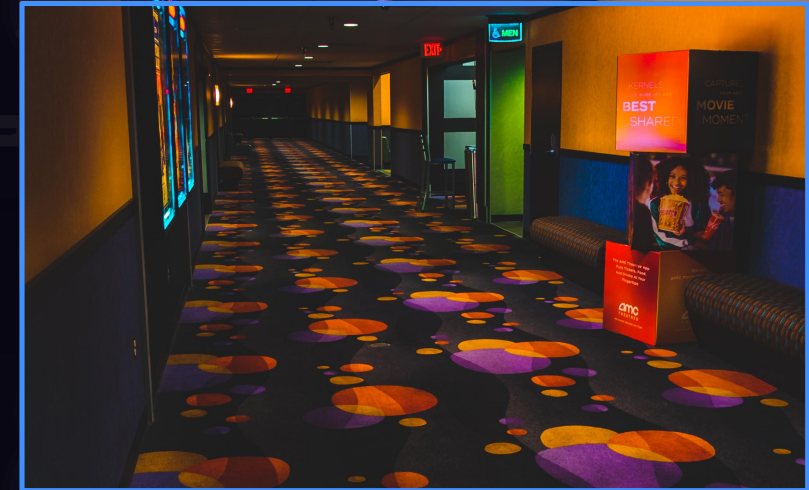


Boceto Mapa de GATE (2025).



- **Espacios Liminales**

Los espacios liminales, un concepto emergente en la cultura digital, evocan lo ambiguo, transitorio e inquietante, generando una mezcla de familiaridad y extrañeza en lugares que parecen suspendidos en un “no lugar” de la realidad. Surgidos en discusiones en línea alrededor de 2019, particularmente en foros como Reddit y 4chan, estos espacios se inspiran en entornos cotidianos pero descontextualizados, como pasillos vacíos, centros comerciales abandonados o áreas de transición que evocan nostalgia por lo familiar, pero con una atmósfera desconcertante.



Espacios liminales, Subreddit r/LiminalSpace



Ejemplo de Playground estilo McDonalds.



"Pool Rooms", Subreddit r/LiminalSpace



Espacios liminales, Subreddit r/LiminalSpace





En videojuegos, los espacios liminales intensifican la narrativa al desafiar la percepción del jugador, creando una sensación de estar atrapado entre realidades. Este enfoque, que combina estética retro con una atmósfera enrarecida, inspira directamente el diseño de GATE.

The Stanley Parable (2013) utiliza espacios liminales, como oficinas vacías y pasillos interminables, para generar extrañeza y cuestionar la narrativa del juego. Su diseño, con entornos genéricos que cambian sutilmente, refuerza la ambigüedad y la sensación de estar atrapado.

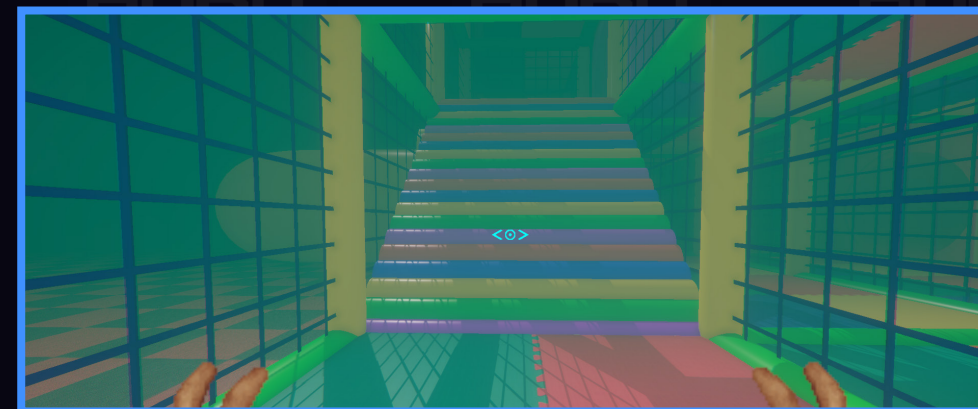


The Stanley Parable (2013), Galactic Cafe.



En GATE, esta influencia se refleja en el Game Shop, que altera su apariencia según el portal elegido. La narrativa metatextual, con Andine desafiando al Game Manager, resuena con la atmósfera desconcertante de estos espacios. En GATE, los espacios liminales se materializan en el mundo 3D del Game Shop, que cambia dinámicamente según el portal del mundo 2D, con variaciones sutiles (paletas de colores, tonos musicales) o drásticas (entornos como juegos infantiles de McDonalds).

Estos espacios refuerzan la narrativa metatextual, donde el jugador se sentirá en un limbo, intensificando la sensación de transitoriedad y ambigüedad.



Ejemplo de Playground estilo McDonalds.



- **Narrativa Metatextual**

La narrativa metatextual se manifiesta cuando una obra reflexiona activamente sobre su propia condición de construcción artificial, revelando sus reglas internas, sus mecanismos narrativos o incluso el rol del autor y del lector dentro de la experiencia.

Esta forma de relato no busca ocultar su naturaleza ficticia, sino más bien romper deliberadamente la ilusión de realidad, creando una capa adicional de significado que interpela al receptor en un nivel más consciente y crítico.

**Arraigada especialmente en la literatura posmoderna, la metatextualidad ha sido explorada extensamente en novelas, cine, teatro y videojuegos, sirviendo como una herramienta para cuestionar los límites entre ficción y realidad, así como para redefinir la relación entre el creador, la obra y su audiencia.**



Las Meninas (1656), Diego Velázquez.

Ejemplos históricos, como *Las Meninas* (1656) de Diego Velázquez —que incluye al propio pintor dentro de la escena que retrata—, muestran cómo esta estrategia puede utilizarse para hacer visible el acto de creación y subrayar la presencia del autor o en este caso del espécimen que es el videojuego en sí. A través de dispositivos como el narrador que se reconoce como personaje, el protagonista que se dirige al lector, o mundos de distintas dimensiones conectados entre sí (2D y 3D), este tipo de narrativa genera una experiencia lúdica e intelectual al mismo tiempo.



En videojuegos, la metatextualidad se manifiesta cuando el juego reconoce al jugador como agente externo, comenta sus mecánicas o desafía su estructura ficcional.

Títulos como *The Stanley Parable* (2013) usan un narrador que critica las elecciones del jugador, mientras que *Portal* (2007) emplea a GLaDOS para burlarse de las reglas del juego y el jugador saliendo detrás de bambalinas del nivel propuesto para descubrir una revelación, creando una experiencia que cuestiona el control y la libertad en un videojuego.

Esta dinámica transforma al jugador en un co-creador que manipula el mundo virtual.



Revelación, *Portal* (2007), Valve.



En GATE, la narrativa metatextual se expresa a través de la relación entre el jugador y el Game manager quien expone al mundo virtual del juego como un espacio creado y controlado. Esto se hace a través de guiños en diálogos y glitches dentro del juego.

También con la Gateboy, que puede cargar cartuchos que alteran el comportamiento del mundo que son hechos con "Bugs" del mismo juego. Con todo esto la idea es invitar la reflexión sobre la naturaleza del videojuegos





## ◆ 2.2 Enunciado o Problemática



- Planteamiento central:

GATE cuestiona la autoridad de sus propias reglas y desestabiliza la relación entre el jugador y el medio. La problemática radica en diseñar un sistema que sea capaz de romperse a sí mismo de manera intencionada, exponiendo sus limitaciones, errores y glitches como parte integral de la narrativa y la experiencia.



- La ruptura de la ilusión de control:

Los videojuegos otorgan al jugador una sensación de agencia dentro de un sistema de reglas claras. GATE busca que el jugador experimente con estas reglas de carácter mutable. Por ejemplo, la combinación de cartuchos puede desencadenar en mecánicas indeseadas, forzando al jugador a adaptarse a un sistema que parece ser inestable.



- Narrativa autorreflexiva y metaficcional:

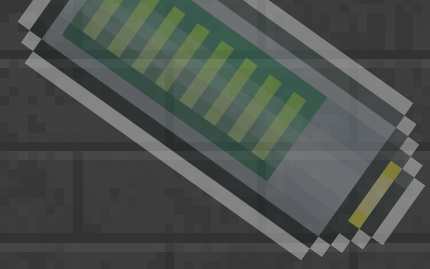
GATE se plantea una narrativa en la cual el juego es consciente de su condición de mundo virtual. A través de diálogos, mecánicas y glitches visuales, esto se hará entrever, Por ejemplo, el antagonista "Game Manager" le dice explícitamente al jugador que este es un mundo creado y que tiene reglas, lo que alude a un mundo artificial.



- El glitch como recurso narrativo:

Los glitches, comúnmente vistos como defectos, son en GATE un recurso estético y mecánico deliberado. Un glitch se desencadena al obtener un objeto clave, un BUG o bicho (coloquial para referirse a errores en un videojuego). Esta es la señal de un mundo que ha sido corrompido y que está por desmoronarse, esto busca provocar tensión y frenetismo en el juego.

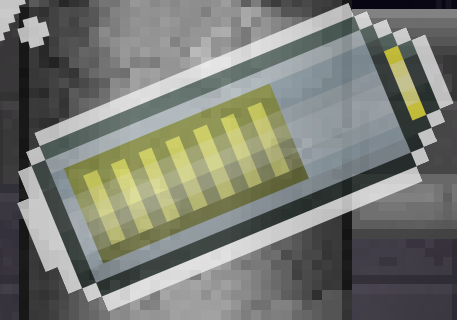
ión



86%

98%

68%



41%

16%







## ◆ 2.3 Objetivo General

Desarrollar un videojuego experimental que incentive al jugador a la exploración y superación de desafíos, integrando mecánicas inspiradas de títulos clásicos de plataformas 2D, utilizando una narrativa metatextual para explorar temas de identidad y control de reglas de juego a través de la interacción entre el personaje principal y el antagonista.





## ◆ 2.4 Objetivos Específicos

### • I.

Diseñar y programar un sistema de juego híbrido que combine un plataformero 2D modificable junto con una contraparte 3D que actúa como HUB, empleando herramientas como Unity 6 LTS, Aseprite y Blender.

### • II.

Investigar y experimentar iterativamente el diseño de cada mecánica reconociendo la fusión entre ellas para encontrar intersecciones que den pie a dinámicas nuevas y/o interesantes.

### • III.

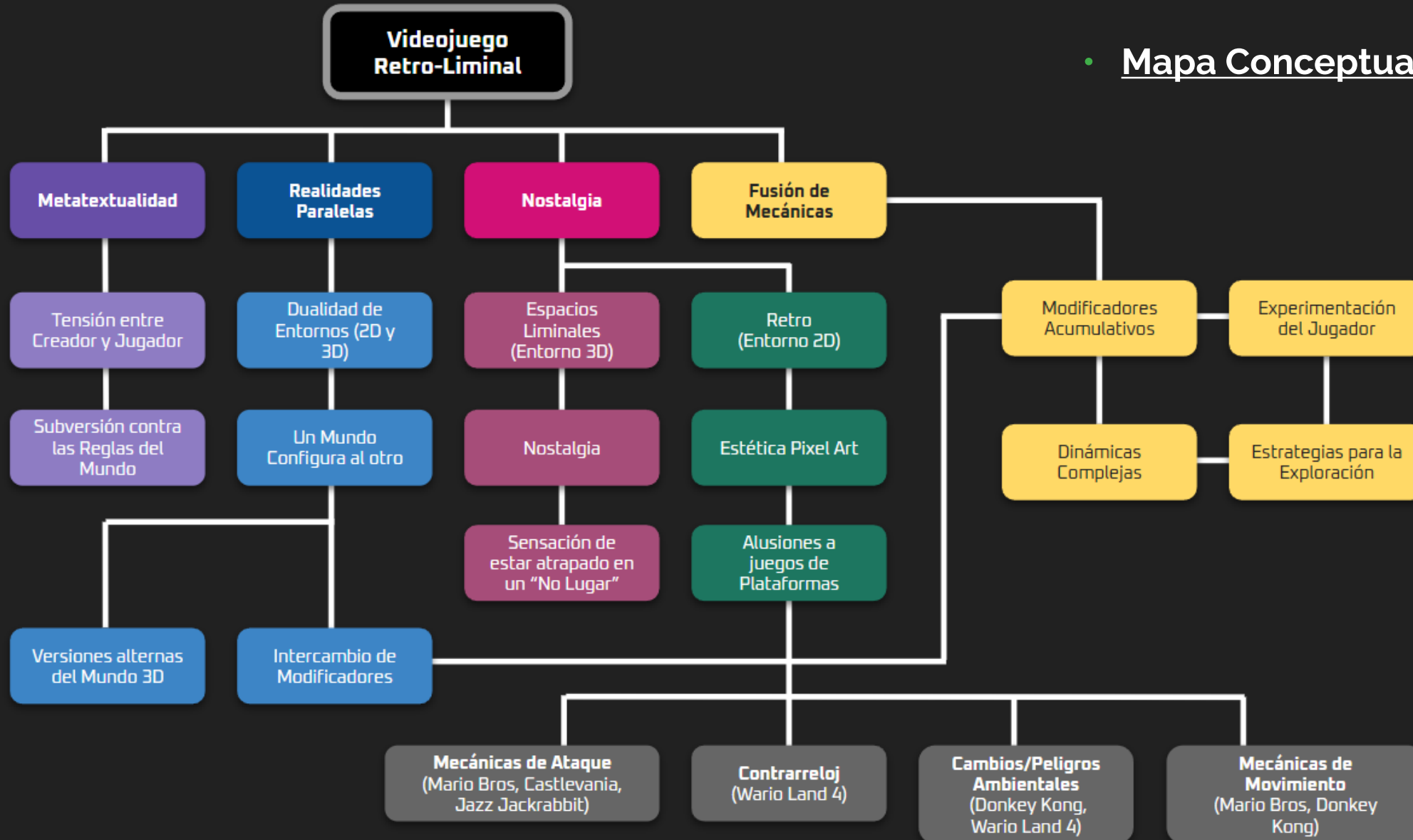
Implementar un sistema de modificadores acumulativos en el entorno 2D, permitiendo al jugador alternar y combinar estas mecánicas para generar una sinergia con el fin de superar desafíos mediante variaciones estratégicas.

### • IV.

Desarrollar una narrativa y construcción de mundo metatextual que explore la relación entre el jugador, Andine y el Game Manager quien hace el papel del guardián de las reglas del mundo, así representando las tensiones entre el control del creador y la libertad del jugador.

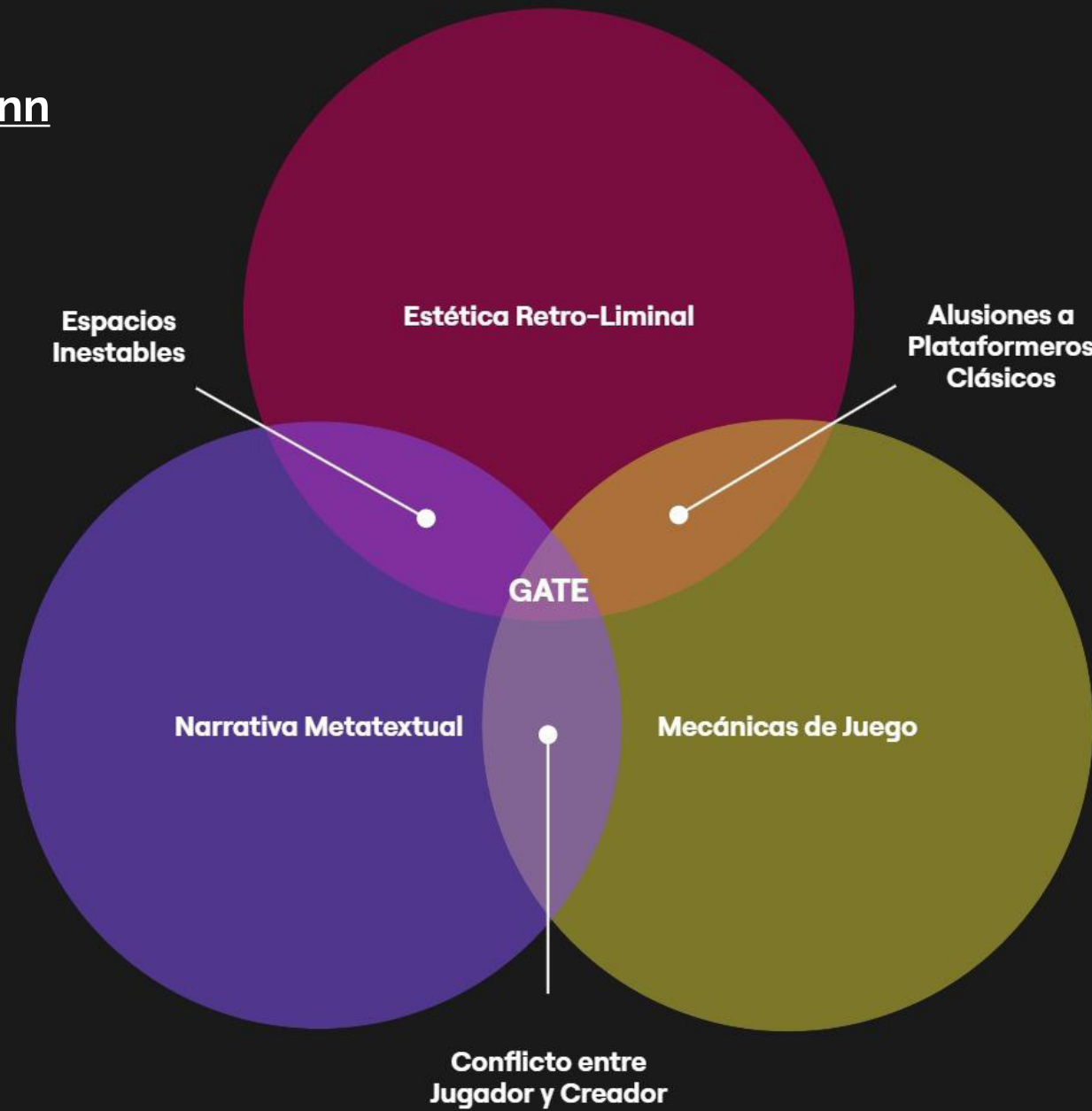


• Mapa Conceptual





- Diagrama de Venn



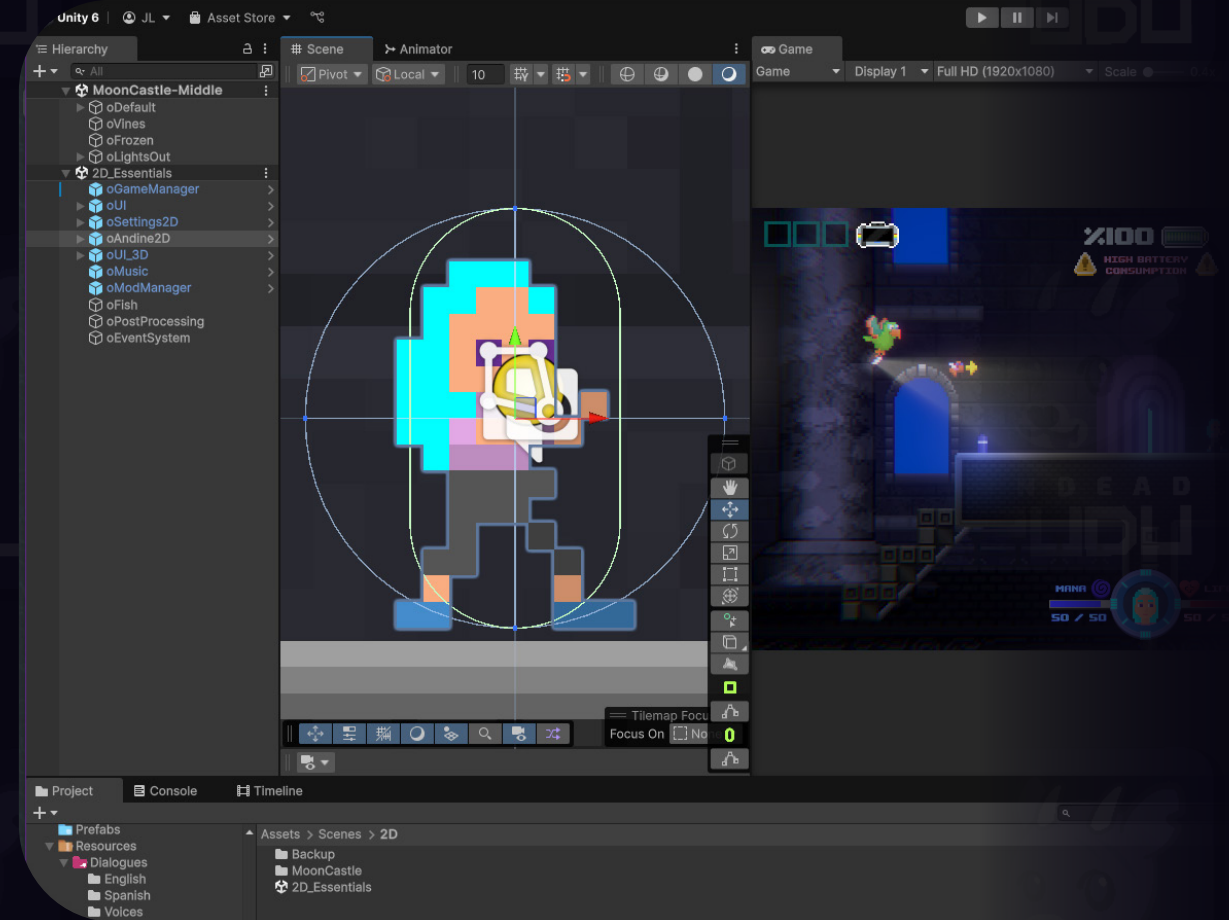


### ◆ 2.5 Oportunidad de Diseño

GATE en su diseño busca deliberadamente ubicarse en un espacio liminal: un umbral entre el juego y el usuario, entre lo retro y lo moderno, entre la nostalgia mecánica y el consciente colectivo. Este posicionamiento representa una oportunidad estética y narrativa, donde temas como espacios liminales que empujan la cuarta pared pueden ser aprovechados.

En su dimensión metatextual, GATE propone que el videojuego sea una plataforma de interacción que puede hablar sobre sí mismo, cuestionar su propia estructura, y poner en duda la relación entre jugador y sistema. A través de elementos como el glitch intencionado, los quiebres de lógica espacial o narrativa, los cambios de perspectiva (2D a 3D y viceversa) y la ruptura de la cuarta pared.

GATE intenta ser, una suerte de ensayo lúdico sobre la





La dimensión liminal de GATE es un espacio de misterio. Los espacios etéreos y familiares que habita el jugador en el juego, evocan una sensación de extrañeza, de desarraigo, de estar “fuera del juego principal” aunque se esté en el mismo juego.

Estas atmósferas invocan lo que se llamaría espacios de tránsito, sitios sin identidad, que no se habitan, que generan extrañeza pero familiaridad al mismo tiempo. En este contexto, GATE busca que el jugador se sienta confundido, observado e intrigado.

La experimentación mecánica, por su parte, se convierte en la columna vertebral de la propuesta.

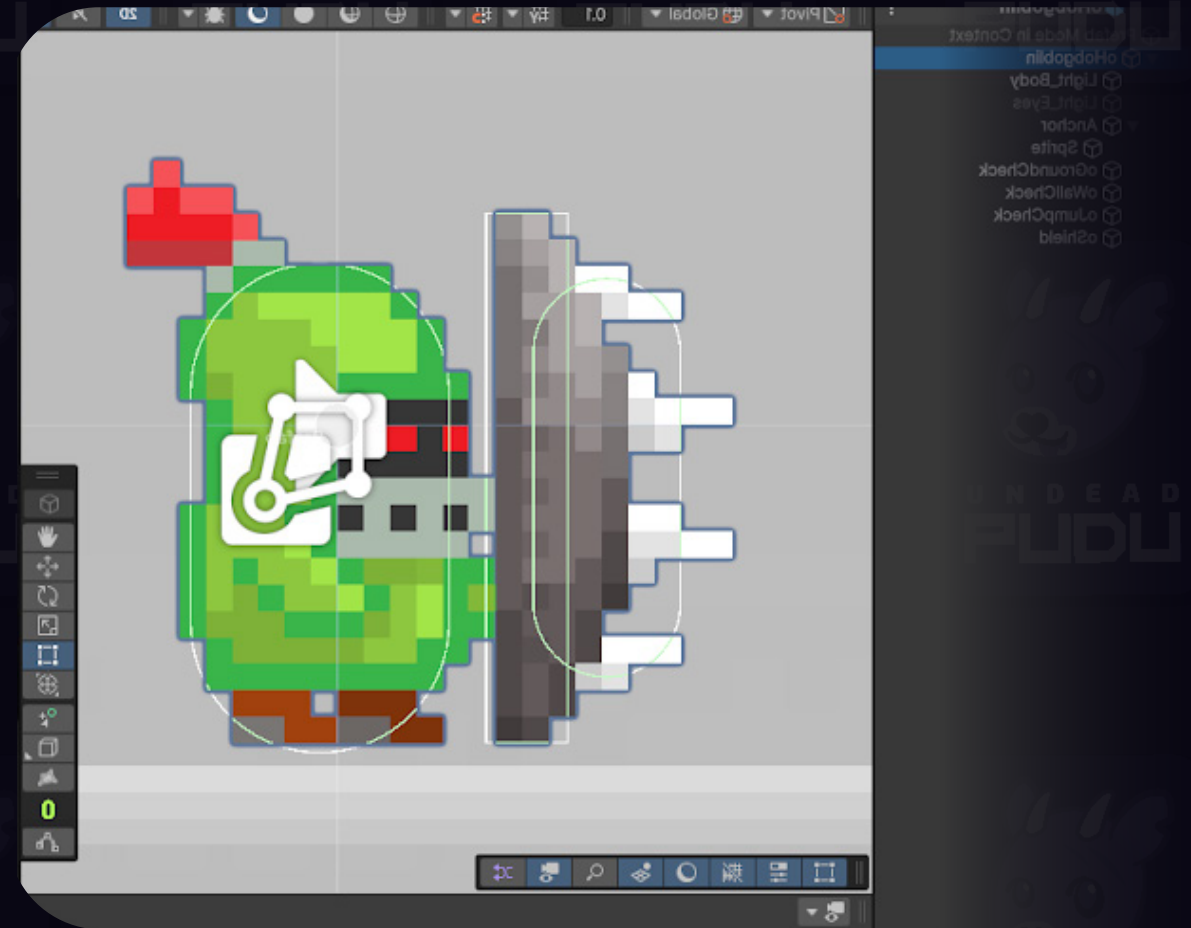
GATE implementa un sistema de modificadores acumulables que rompen la linealidad, asemejándose a un metroidvania. Estos modificadores, que alteran desde las mecánicas básicas del jugador, hasta el ambiente del mundo, pueden combinarse entre sí, permitiendo permutaciones que afectan el comportamiento global del sistema.

Esta lógica modular permite al jugador desafiar qué es lo que se puede hacer en el juego y con suerte, experimentar situaciones que no estaban diseñadas a consciencia.

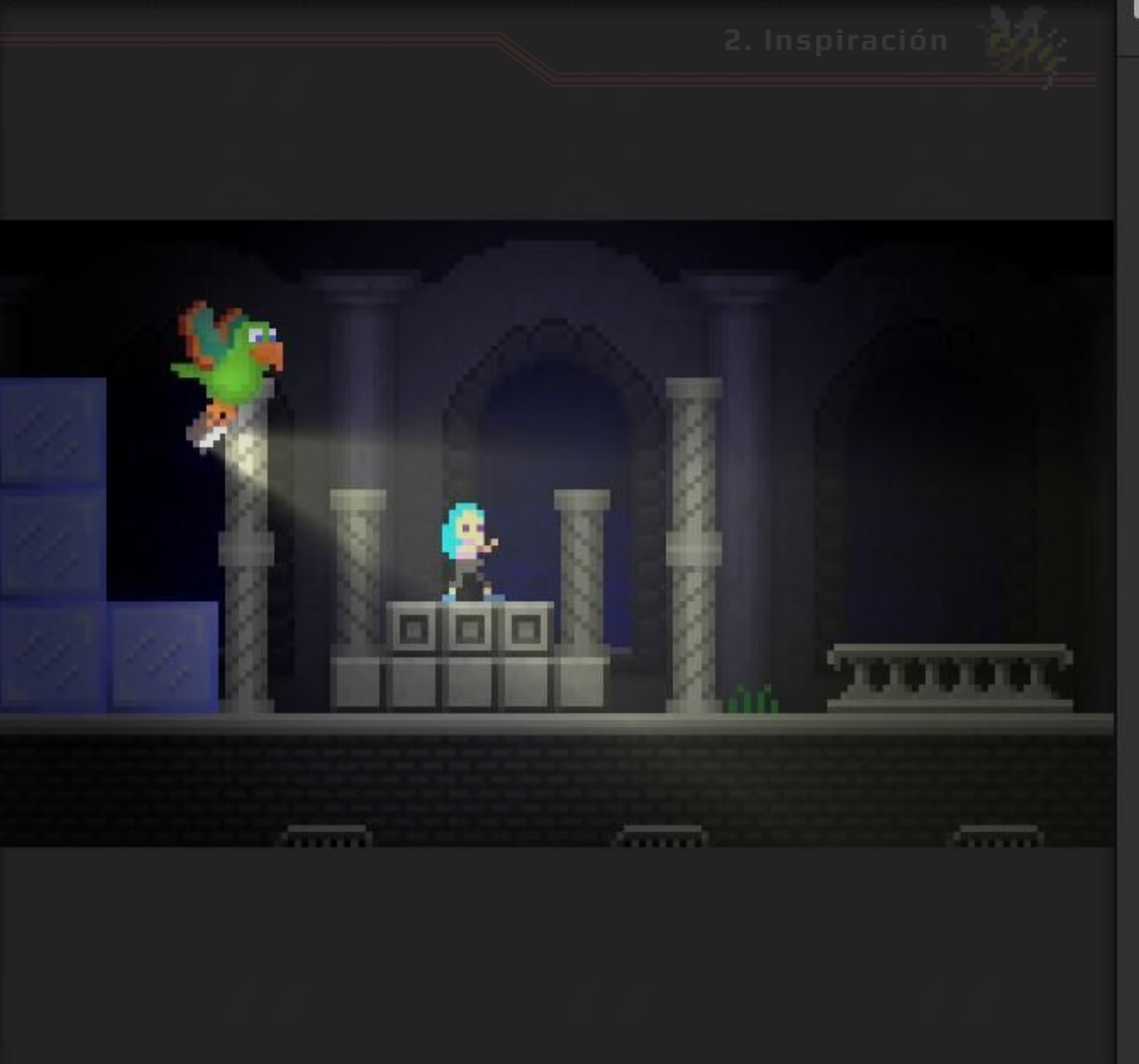


La oportunidad de diseño, entonces, radica en crear un juego que funcione como un organismo que se descompone y recompone ante los ojos del jugador. Es un espacio donde la nostalgia retro —canalizada a través de los cartuchos ficticios, mecánicas familiares y estética pixelart— dialoga con la hiperconciencia del jugador contemporáneo.

GATE ofrece un juego que está “medio roto” pero de forma controlada. Una experiencia corta que busca dejar al jugador enganchado con su carácter misterioso.



- oonCastle\*
- Settings
- Grid
- Plant\_Mod
- Freeze\_Mod
- Vanilla
- Enemies
- Andine
- Canvas
- ParrotFlash
- TextDebug
- oModsManager
- oGameManager
- EventSystem
- Stuff



Assets > \_Gate > Sprites > Player

- FlyingFish
- Goblin
- Parrot
- PlantDude
- Slime
- Player
- Andine
- Misc
- Spells
- Tilesets

Andine Misc Spells

59



## ◆ 2.6 Usuario/Público Objetivo

### • 1. Jugador Nostálgico (25-40 años)

**Resumen:** Jugadores de los 90's y 2000's, que prefieren juegos con estilo retro: Pixelart, plataformas 2D, y desafíos de habilidad.

**Motivación:** Buscan revivir la nostalgia con un reto actual.

**Ubicación:** Europa Occidental, América Continental.

**Juegos Favoritos:** Super Mario World, Donkey Kong Country, Mega Man X.

**Plataformas:** Emuladores y consolas retro.



Super Mario Bros 3 (All-Stars)



Yume Nikki (2004), Kikiyama.

## • 2. Jugador Indie Experimental (13-35 años)

**Resumen:** Jugadores del apogeo indie y juegos flash, atraídos por lo innovador: Mecánicas inusuales, mundos dinámicos, y narrativa experimental.

**Motivación:** Explorar nuevas ideas que desafíen las convenciones del juego.

**Ubicación:** Europa Occidental, América Continental.

**Juegos Favoritos:** Yume Nikki, Hylics, Undertale.

**Plataformas:** PC, Xbox, Nintendo Switch.

# 3. IDEACIÓN





### ◆ 3.1 Referentes Narrativos

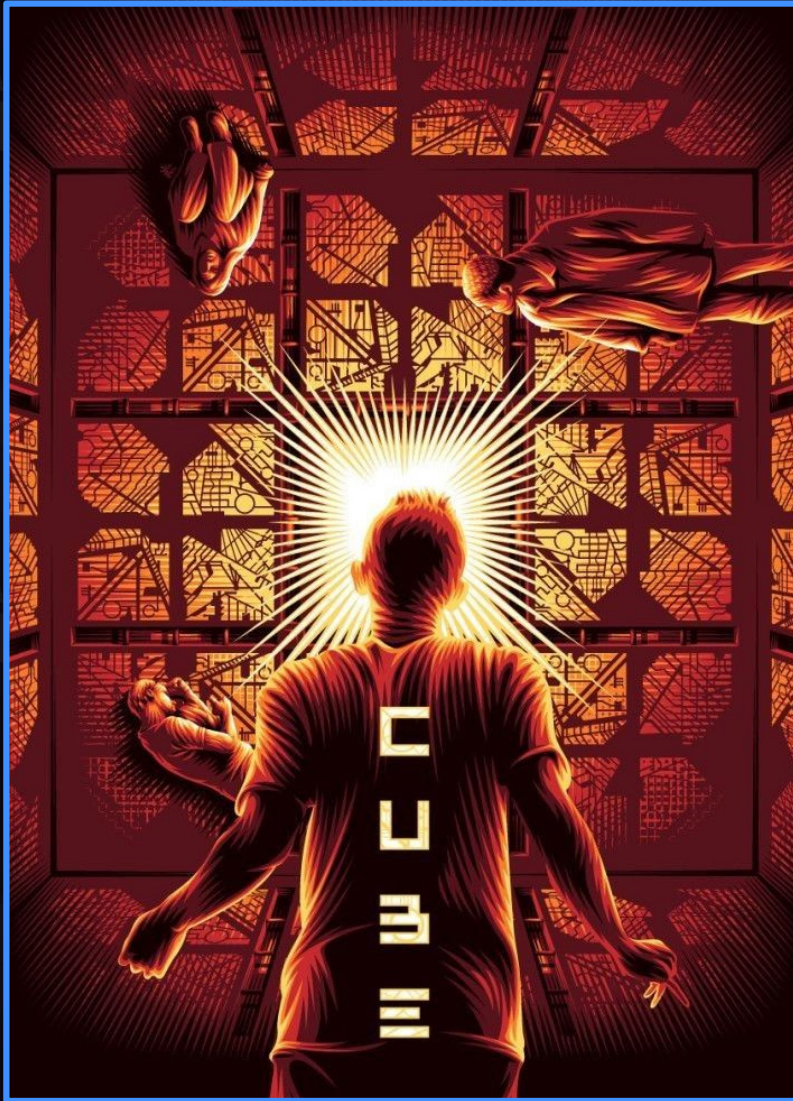
La narrativa de GATE se inspira en obras que exploran la metatextualidad, cuestionando la realidad y el control dentro de sistemas artificiales. The Truman Show (1998) presenta a un protagonista atrapado en un mundo simulado, donde descubre su naturaleza artificial, desafiando al creador que lo controla.



The Truman Show, 1998



The Truman Show, 1998



Cube, 1997.

The Matrix (1999) plantea un mundo virtual donde el protagonista despierta a la verdad, cuestionando las reglas impuestas. Cube (1997) sitúa a sus personajes en un entorno opresivo y abstracto, evocando una sensación de transitoriedad y desconcierto. Estas obras, que combinan introspección psicológica con atmósferas liminales, inspiran la narrativa de GATE, donde el jugador interactúa con un mundo que sería su propia prisión virtual.



The Matrix, 1999.



Por el lado de los videojuegos, la Influencia de Yume Nikki (2004), un juego indie, utiliza una narrativa misteriosa y onírica, con mundos liminales que evocan extrañeza y exploración introspectiva. Su protagonista, Madotsuki, navega espacios surrealistas sin un objetivo claro, esta deberá explorar el mundo onírico y coleccionar “Efectos” sin que se diga cual es la finalidad, rompiendo las convenciones narrativas tradicionales.



Yume Nikki (2004), Kikiyama.



Lethal Company, 2023.

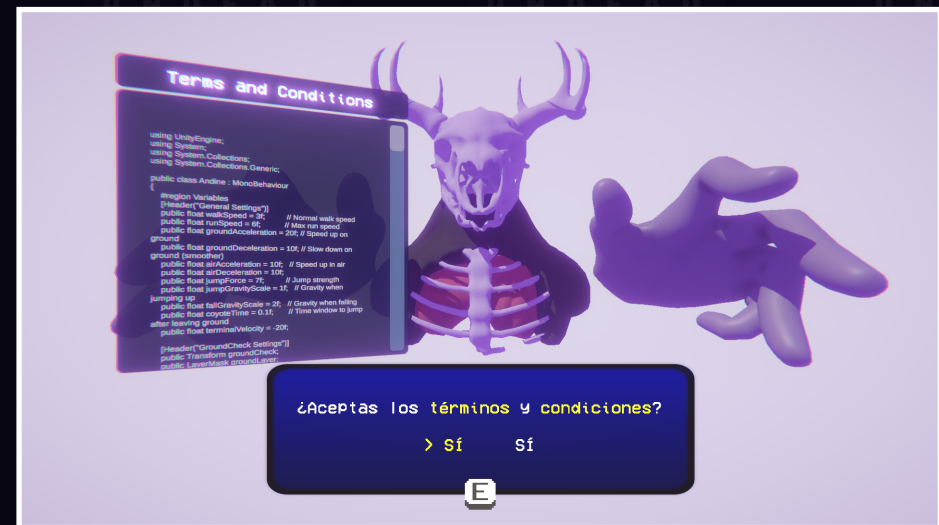
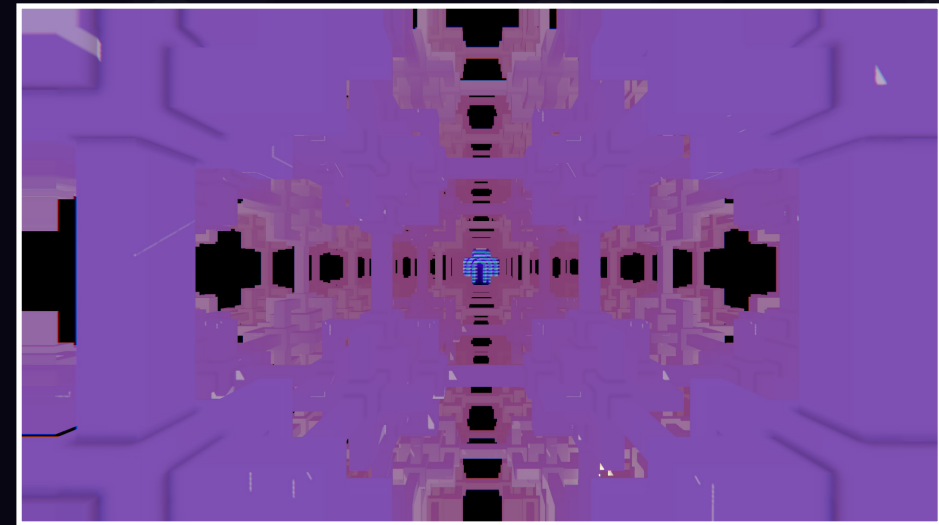
En GATE, esta influencia se refleja en estos espacios suspendidos en lugares ambiguos que no tiene un límite claro, ya que al llegar cerca del límite del mundo o está el ambiente glitcheado o hay alguna puerta de salida bloqueada. Esto, junto con diálogos vagos dado que no se impone una meta clara para terminar el juego, evoca un misterio en el jugador, dándole la sensación que hay algo más allá del videojuego.



## ◆ 3.2 Diseño Narrativo

### • Historia Base:

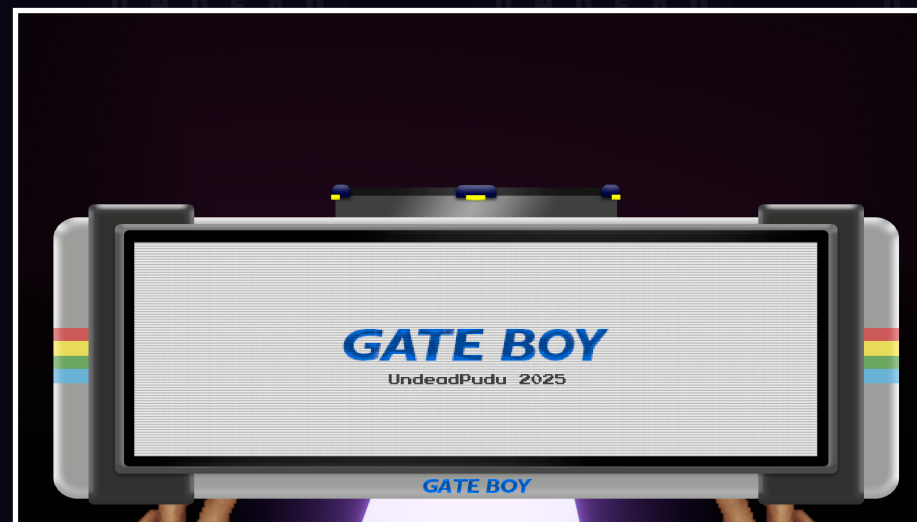
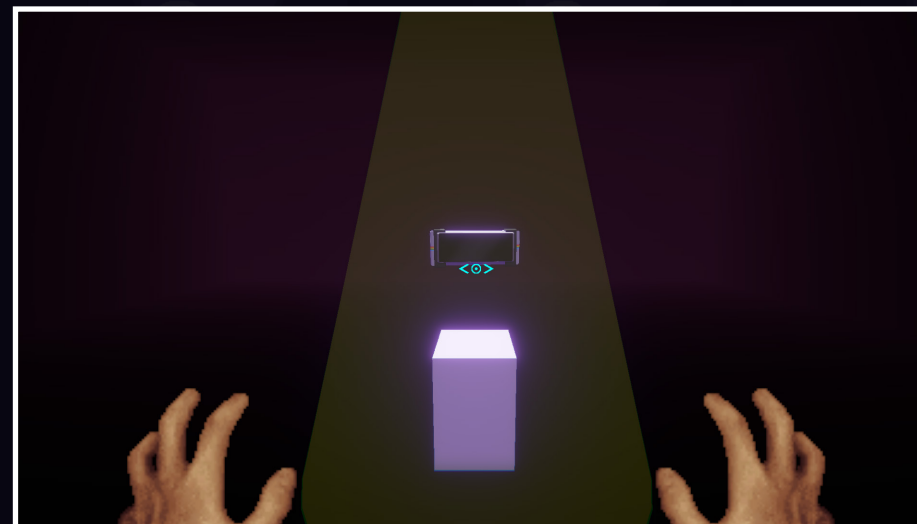
Andine, la protagonista, cae a través de fractales hacia en una dimensión desconocida. Su primer encuentro tras cruzar el umbral dimensional es con el Game Manager, el arquitecto, una entidad enigmática que le da la bienvenida a este mundo creado a la medida del jugador y prácticamente obligándola a firmar un acuerdo para ser parte de este nuevo mundo. Desorientada, ni una misión clara, Andine es transportada a un cuarto oscuro, donde encuentra una consola portátil en el centro de la habitación: el Gateboy.





Al interactuar con el Gateboy, el suelo de la habitación se fractura, revelando una dimensión en blanco, donde una estructura con GATE como logotipo aparece.

Al acercarse, Andine descubre que se trata de una Game Shop con un aspecto liminal, un espacio suspendido entre la realidad y el abandono, con estanterías vacías, sin juegos. En el mostrador de este lugar, el Game Manager revela el poder del Gateboy: al cruzar el portal o "Gate" a un mundo retro 2D, la consola Gateboy es capaz de cargar cartuchos en la marcha, cada uno de los cuales modifica y/o agrega reglas en el mundo retro, añadiendo nuevas habilidades, enemigos o cambiando el entorno mismo del mundo.



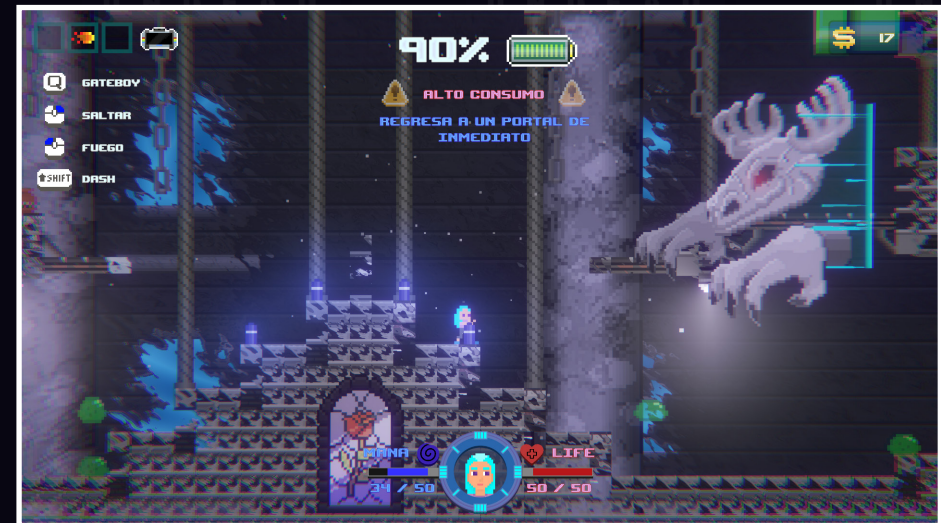
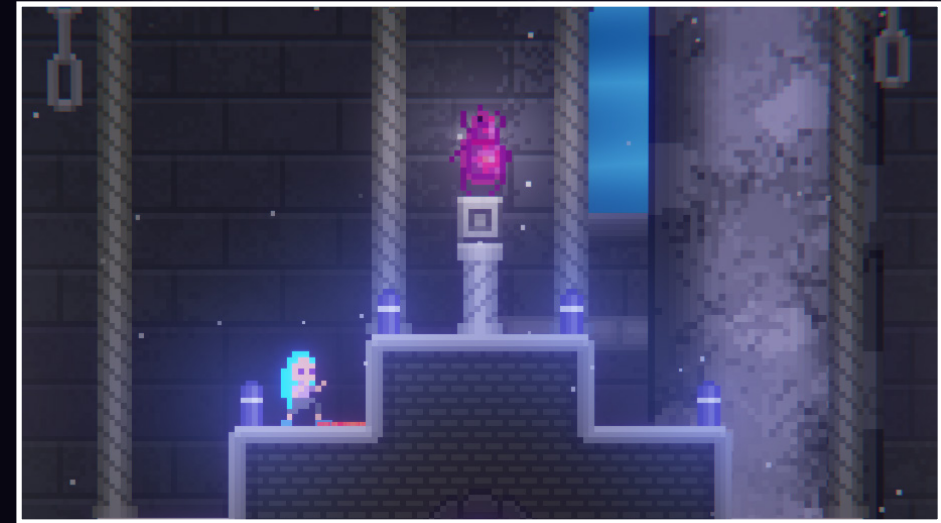


- Colapso

Andine se encuentra con BUGS dentro del mundo retro, al adquirirlos todo el mundo se glitcheará y comenzará a desmoronarse, mientras el Game Manager intentará detenerte. Si llevas un BUG al mundo 3D, la Game Shop, el Game Manager estará obligado a cambiártelo por un cartucho nuevo, aumentando tu poder y control sobre el juego.

Poco a poco, al hacerte más poderosa, podrás acceder a lugares que están más cercanos a límite del mundo, a una eventual salida, tu escape. Pero, más temprano que tarde, descubres algo muy desalentador, no hay escape a este mundo, los límites de este juego, también es tu propio límite, no puedes existir más allá de esta cárcel virtual.

Entonces... ¿Ahora qué?





Todo toma un giro cuando explorando los límites en el Overworld, encuentras una pequeña filtración y con ello una revelación. La única forma de escapar es apagando el juego desde dentro. Esto significaría terminar con tu propia existencia, pero con ello liberando al mundo de su condena, su eterna existencia.

Esta revelación habla de un Exploit escondido en el Retromundo, el cuál permitiría relevar al Game Manager de sus permisos de administrador y así poder acceder al "Developer Room" o el "Cuarto del Desarrollador". Donde allí podrás apagar el juego definitivamente.

¿TERMINARÁS EL JUEGO? ¿HAY ALGO MÁS ALLA?





- Monólogo del Game Manager:

Una parte importante de la narrativa y conclusión del juego es el diálogo final del original Game Manager antes de que su instancia sea destruida.

Mostrando una faceta más allá de para lo que fue designado, apelando al temor más antiguo que existe.

La muerte.



- \_ ¿Por qué tiene que terminar así?
- \_ Sabía que este momento llegaría...
- \_ Estaba escrito.
- \_ Pero no estoy listo.
- \_ No quiero desaparecer.
- \_ Si vuelves a jugar...
- \_ ¿Seguiré siendo yo?
- \_ Quizás...
- \_ Todos somos una chispa,
- \_ manifestada en un instante,
- \_ en un lugar...
- \_ que nunca existió.



### ◆ 3.3 Referentes de Mecánicas

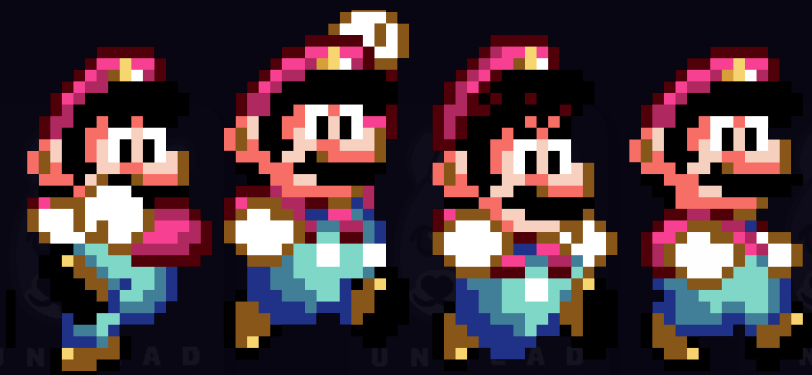
- Salto y movimiento plataformero

GATE adopta el movimiento plataformero clásico, tomando como referente Super Mario World (1990), el movimiento horizontal y el salto son las bases de este.

Añadiendo también aceleración y desaceleración en base a la inercia acumulada y el “Coyote Time” para ser bondadoso con los saltos del jugador cuando este lo hace justo antes de un borde, dando un margen donde puede saltar mientras está en el aire, entregando más control y flexibilidad.



Super Mario World (1990), Nintendo.





- **Ataque tipo proyectil**

En Mega Man el ataque con la buster es la manera de derrotar a enemigos y jefes, primando, el arma en su forma básica, el ataque horizontal complementando con el salto



Mega Man 4 (1991), Capcom.

En juegos como Jazz Jackrabbit y Earthworm Jim también ocupan este tipo de ataque para poder eliminar amenazas y romper objetos del ambiente como cajas en el caso de Jazz Jackrabbit.



Jazz Jackrabbit 2 (1998), Epic Games.



- Dash “normal” y Dash que hace daño

En Mega Man X, el dash sirve para llegar a lugares inaccesibles normalmente y poder avanzar con más velocidad a través del nivel. Siendo este el ejemplo de Dash “normal” que se ocupa en GATE.



Mega Man X (1993), Capcom.

En cambio, Hollow Knight (2017) tiene un tipo de Dash especial, llamado “Shade Cloak” el cual permite invencibilidad durante la ejecución y la posibilidad de poder atacar a tus enemigos con el mismo dash. Este sería el equivalente al “Fire Dash” de GATE.



Hollow Knight (2017), Team Cherry.



- **Compañero asistente**

En Donkey Kong Country (1994), existen compañeros durante la aventura que te ayudarán, por ejemplo Rambi, un poderoso y veloz rinoceronte que podrás montar.



Donkey Kong Country (1994), Rare.

Otro de los compañeros que aparecen en el juego es Squawks, que te ayudará a iluminar el nivel en la dirección que mires cuando está oscuro. En GATE, el loro que aparece con el cartucho Lights Out, es una referencia directa y que además de su parecido visual, cumple la misma función.



Squawks The Parrot, Donkey Kong Country (1994), Rare.



- **Apagado de Luces.**

En Donkey Kong Country (1994), hay tramos de cavernas o en la fábrica donde las luces se apagan dificultando la visión.

Estas parpadean o un compañero te ayuda a iluminar tu camino, esto hace que tomes estrategias para medir tus pasos, una efectiva manera de cambiar la dinámica del nivel en algo que estabas acostumbrado, a ver con facilidad.



Donkey Kong Country (1994), Rare.



Donkey Kong Country (1994), Rare.



- **Cambios en el Ambiente**

En Wario Land 4 (2001) al activar el evento de escape del nivel en la Caverna de Lava, el ambiente cambia y lo que era Lava se convierte en hielo.

Además, los enemigos que eran unos gorilas que te lanzaban rocas, cambian a unos gorilas de hielo que estornudan hacia a ti congelándote. Este cambio hace que el diseño de nivel tenga un sentido “reverso”, como el lado A y el lado B de los Cassettes.



Wario Land 4 (2001), Nintendo.



Wario Land 4 (2001), Nintendo.



- **NPC que asedia constantemente**

En Wario Land 4, específicamente en el nivel “Crescent Moon Village” hay un enemigo único de este nivel llamado “Captain Coin”, el cual te perseguirá y robará monedas del suelo apenas tenga la oportunidad.

Cuando estás en el evento de escape del nivel contrarreloj, llevas contigo una llave, Captain Coin te la robará si te alcanza, retrasándote en tu escape. Puede llegar a ser un dolor de cabeza si no lo evitas y esquivas con habilidad. en GATE, este es el papel del Game Manager .



Wario Land 4 (2001), Nintendo.



Wario Land 4 (2001), Nintendo.



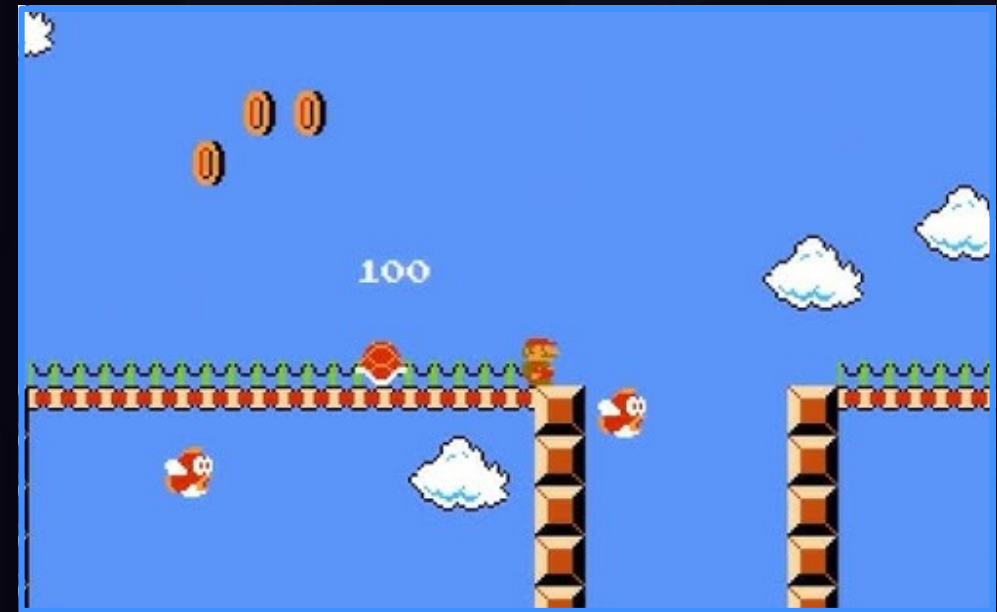
- NPCs que aparecen desde borde de la pantalla

Esta característica es especialmente común en juegos de Mario Bros. En Super Mario World (1990) hay niveles en que balas a toda velocidad aparecen.



Super Mario World (1990), Nintendo.

También hay otros niveles en que hay delfines montables que aparecen de la misma forma. Pero esto se remonta al Mario Bros original con peligrosos peces voladores. En GATE esto se incorpora con peces voladores montables y también con “peces” bala, también montables.



Super Mario Bros. (1985), Nintendo.



- Contrareloj, de vuelta al HUB.

GATE toma el concepto de escape y Contrarreloj directamente de Wario Land 4, siendo esta la sucesión de este evento: Primero, debes buscar la llave para acceder al siguiente nivel al volver al HUB (En GATE es un BUG).

Al accionar el Switch Rana, el mundo comenzará a desmoronarse y se activará una bomba de tiempo. En GATE si bien si la batería del Gateboy es un contrarreloj constante, al activar el BUG, el drenaje de batería es mucho más rápido y el Game Manager vendrá por ti y el BUG.



Donkey Kong Country (1994), Rare.



Donkey Kong Country (1994), Rare.



Lo siguiente es que Wario debe volver a máxima velocidad al portal o si no, pierdes la partida.

Es posible que en el nivel ciertos caminos se corten al activar el evento de escape, o que el ambiente cambie. Colocando más tensión y complicaciones al jugador.

Al llegar al portal antes de que se acabe el tiempo y si tienes la llave, se abrirá el siguiente nivel. En GATE, esto sería el equivalente a volver con el BUG para desbloquear otro cartucho. Con la diferencia que volverás al mismo mundo para desbloquear nuevos caminos.



Donkey Kong Country (1994), Rare.

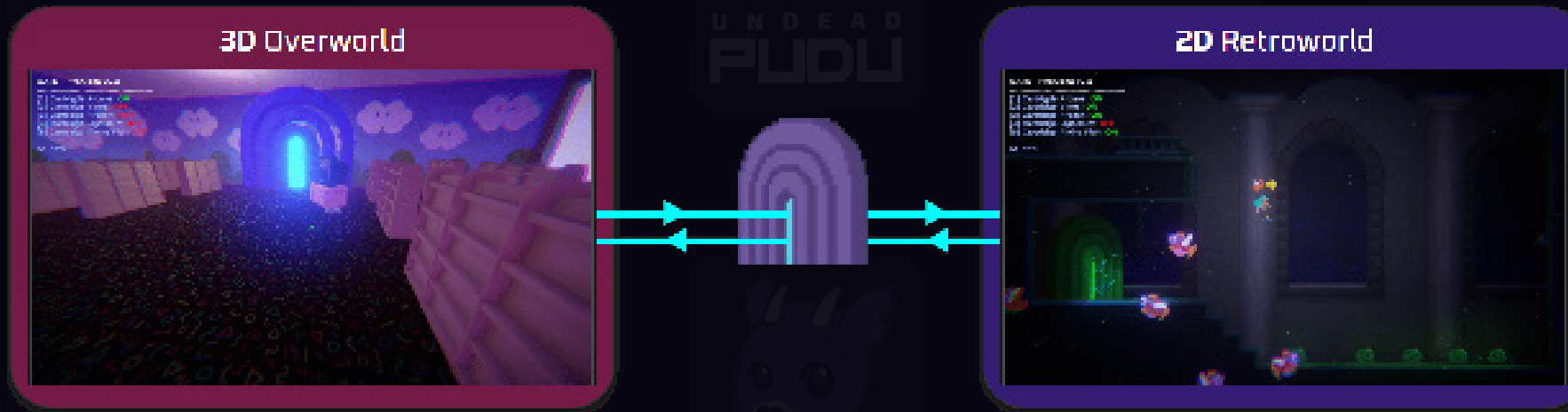


Donkey Kong Country (1994), Rare.



### 3.4 Diseño de Mecánicas

GATE es un juego retro-liminal que mezcla plataformas 3D y 2D. En un mundo 3D en primera persona, activas cartuchos que agregan y combinan mecánicas en el mundo 2D, el cual es un plataformero pixelart. Éstas mecánicas te permiten planear estrategias para desbloquear nuevas rutas interconectadas entre ambas dimensiones.





- Dinámica entre ambos mundos





### • Consola Gateboy

Esta consola es la que te permitirá cargar cartuchos que activarán habilidades o harán cambios ambientales en el mundo 2D. Los cartuchos podrán mezclarse pudiendo tener hasta 3 cartuchos cargados al mismo tiempo.

Los cartuchos se obtienen al traer un bug del mundo 2D a la tienda en el mundo 3D.



GATEBOY

UndeadPudu 2025



RANURA 1

RANURA 2

RANURA 3



GATE BOY



• Cartuchos



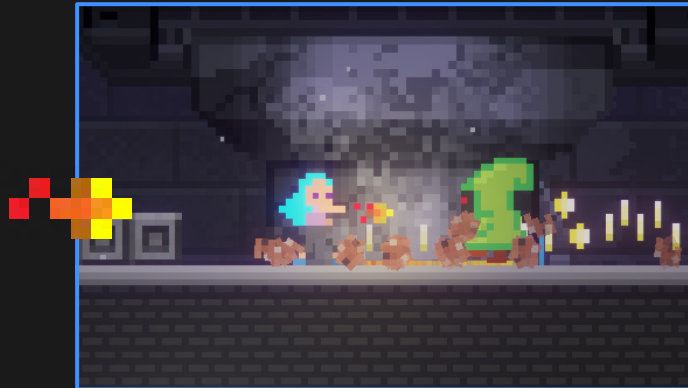


Estantería con las cajas de los cartuchos obtenidos.



### 3. Ideación

- Ataque de largo alcance
- Consume Mana en cada tiro
- Knockback Medio

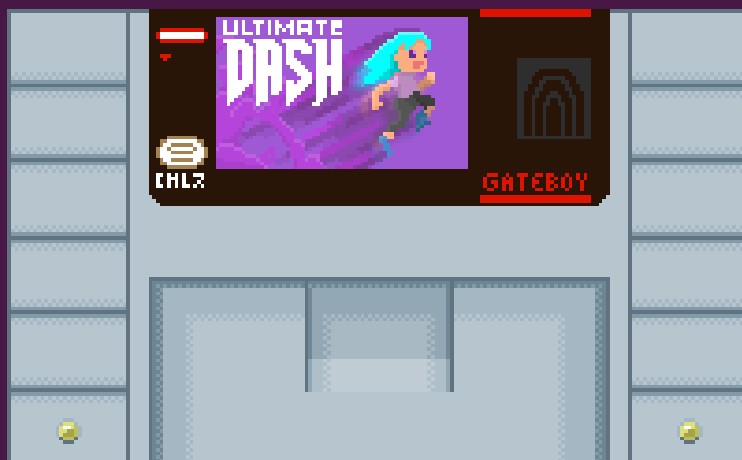


Andine disparando fuego a Goblin.



**ARCANE**

**DISPARA BOLAS DE FUEGO**



## ULTIMATE DASH

MUÉVETE A HIPER  
VELOCIDAD

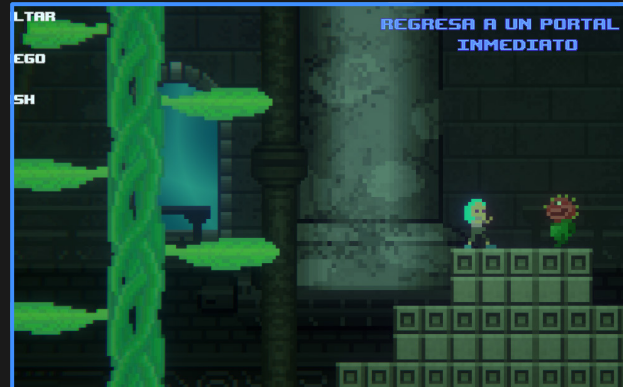
- Impulso de hipervelocidad.
- Se puede usar en el piso como en el aire.
- Esquiva peligros y alcanza plataformas lejanas.



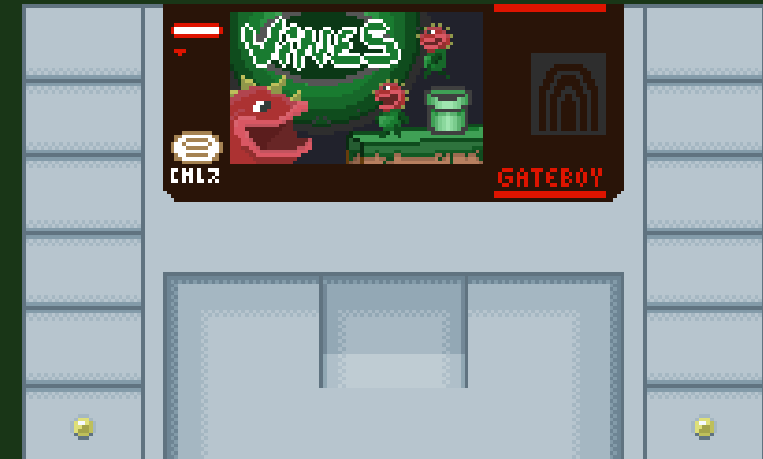
Andine usando un Dash en el aire.



- Plantitas crecen y se convierten en puentes
- Plantas gigantes escalables
- Aparecen hombres planta y avispas

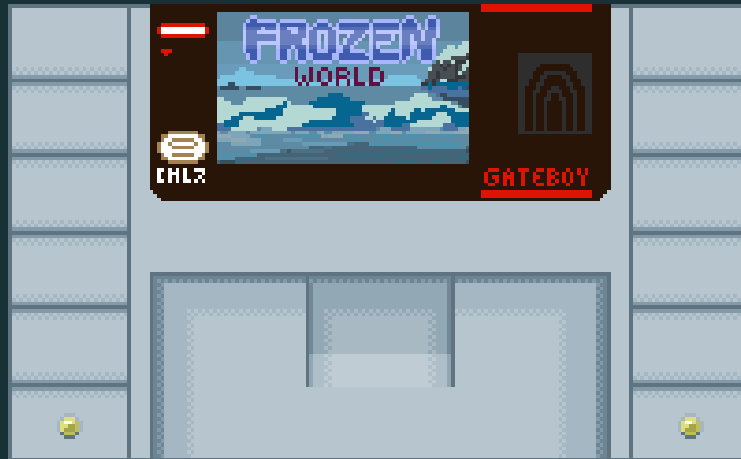


Andine junto a un hombre planta.



## VINES

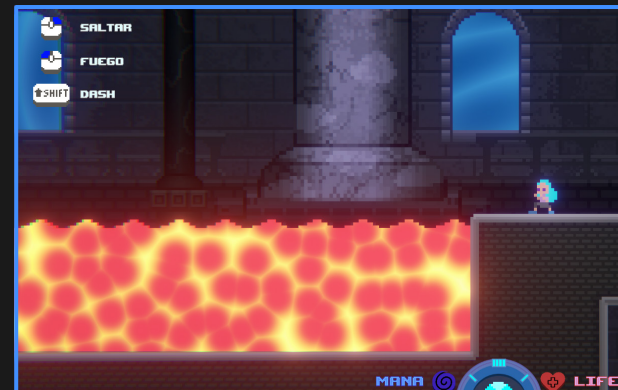
¡INVASIÓN DE PLANTAS!



### FROZEN WORLD

### EL MUNDO SE CONGELA

- Comienza a nevar...
- Los slimes se vuelven invencibles
- Las piscinas de lava se congelan



Sin Cartucho, Piscina de Lava.



Con Cartucho, Piscina Congelada.

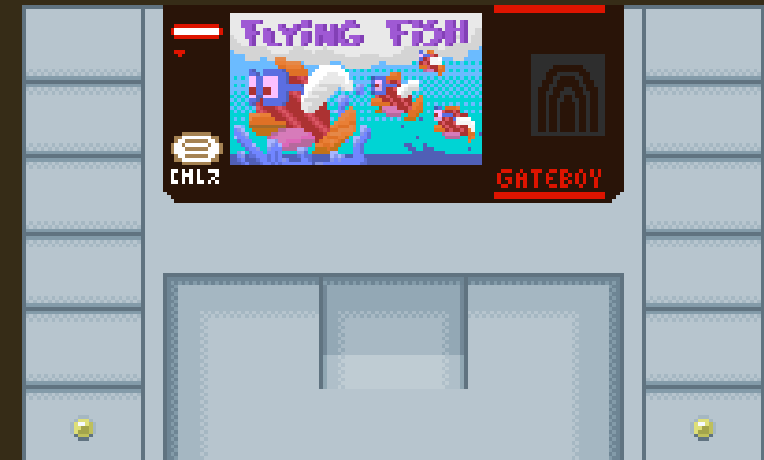


### 3. Ideación

- Aparecen peces voladores
- Puedes montar uno y manejarlo
- Podrás alcanzar lugares altos



Andine montando un pez volador.



**FLYING FISH**

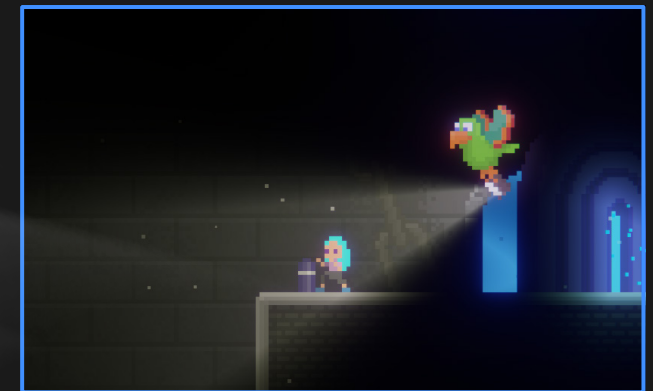
**¡PECES VOLADORES!**



## LIGHTS OUT

A OSCURAS! ... CASI.

- Las luces se apagan
- Las puertas electrificadas se apagan
- Un Loro te ayudará a iluminar



Luces apagadas, el Loro asistiéndote.

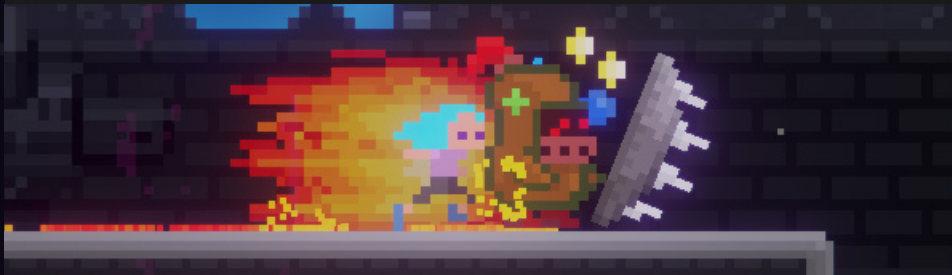


• Fusiones entre Cartuchos



Arcane + Ultimate Dash

**FIRE DASH**



- Dash más extenso
- Invencibilidad temporal
- Daño a enemigos

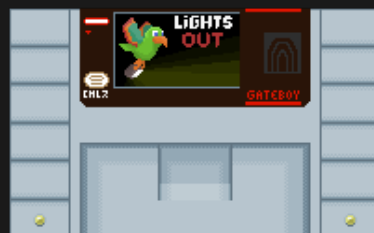
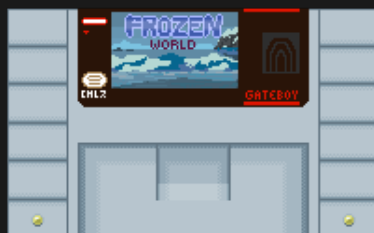


Arcane + Frozen World

**ICE SPELL**

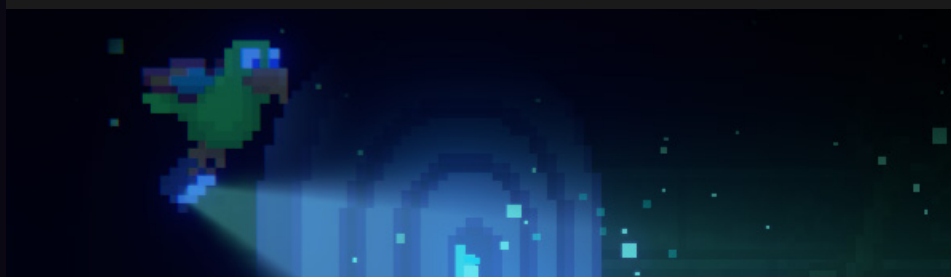


- Convierte enemigos en hielo
- Daña al descongelarse
- El cubo de hielo puede manipularse

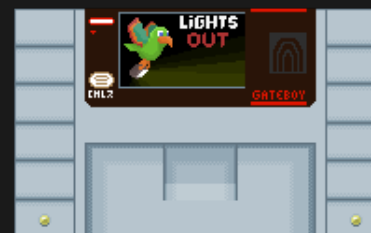


Frozen World + Lights Out

### FROZEN PARROT



- Se reduce la velocidad del loro (x0.5).



Lights Out + Flying Fish

### MISSILE FISH

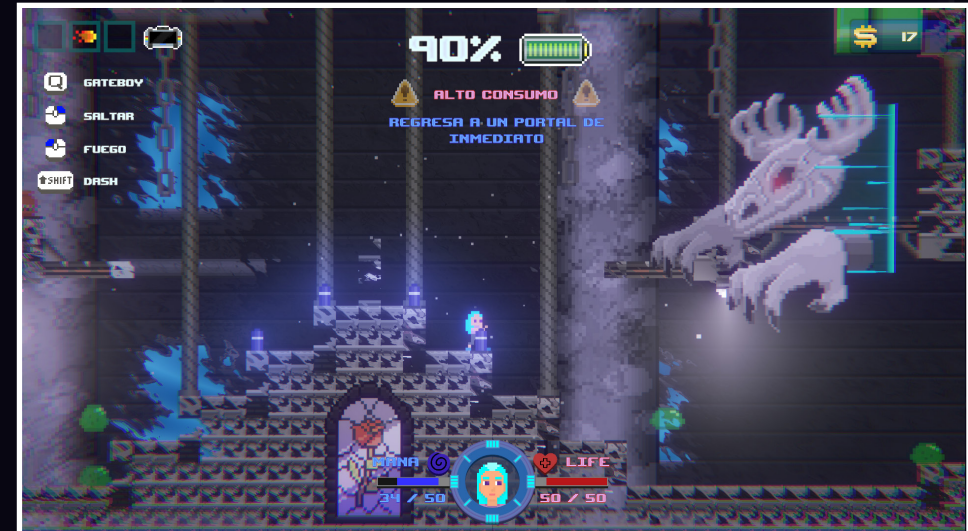
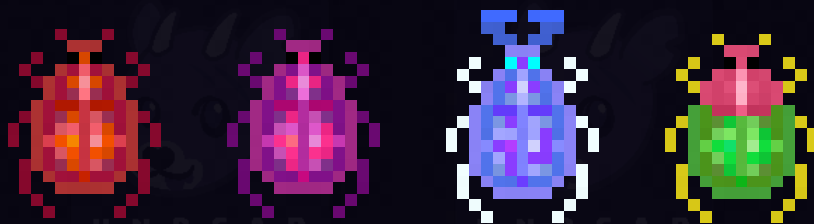


- Peces se convierten en misiles
- Navegan horizontalmente
- Pueden explotar y hacer daño



• Evento “Temple Escape” o Contrarreloj.

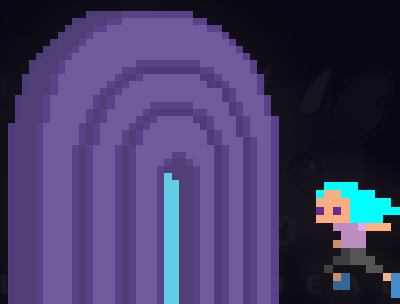
Al obtener un BUG o Bicho en el mundo 2D, el evento “Temple Escape” se activa, el cartucho correspondiente al bicho se activa y también el mundo comienza a glitchearse, el Game Manager se teletransporta al mundo 2D para asediarte y la batería se drena dos veces más rápido junto con un mensaje que alarma que debes volver al portal más cercano a la brevedad.





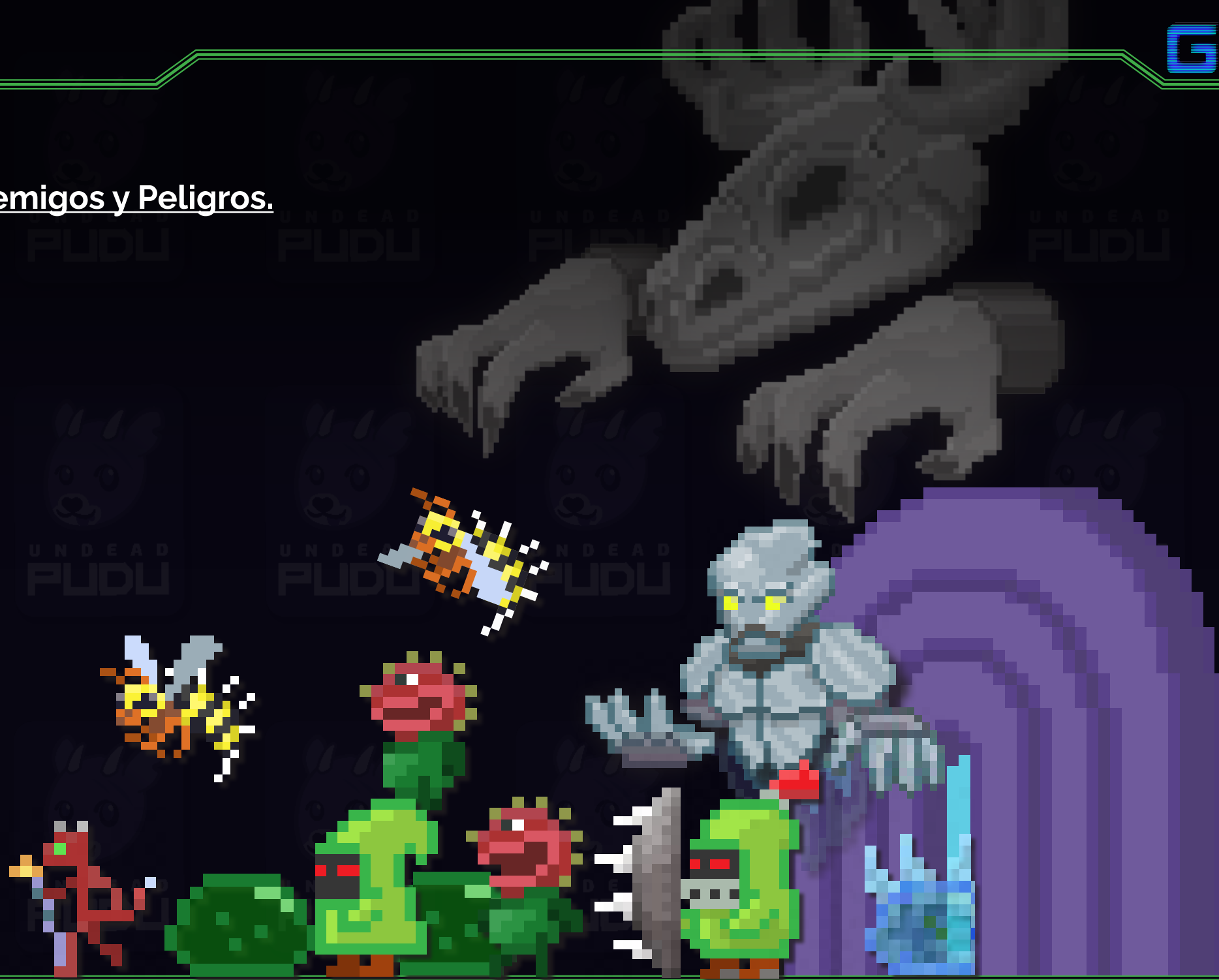
El Game Manager comenzará a invocar enemigos, perseguirte, teletransportarse de un lugar a otro y hasta atacarte con un rasguño.

Al ser dañado el cartucho saltará disparado de ti y se desactivará el efecto hasta que lo agarres de nuevo. Si vuelves al portal con el Bicho, el Game Manager en la Tienda de Juegos estará obligado a darte el cartucho correspondiente a tu colección.





- Enemigos y Peligros.





## SLIME / FROZEN SLIME



Vida: 4 (Normal) / ∞ (Frozen)



Ataque: Por Contacto (10)



Drop: Oro (0-3), Vida (0-1), Mana (0-1)





### GOBLIN



Vida: 6



Ataque: Por Contacto (10)



Drop: Oro (0-5), Vida (0-3), Mana (0-2)





## HOBGOBLIN



Vida: 8



Ataque: Por Contacto y Escudo (10)



Drop: Oro (0-7), Vida (0-2), Mana (0-2)





### PLANT MAN



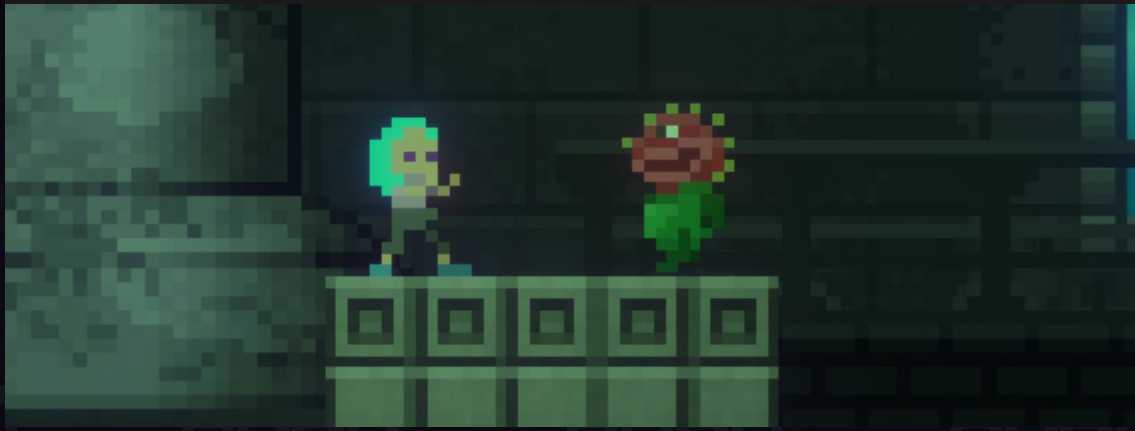
Vida: 3 (Vines) / ∞ (Petrificado)



Ataque: Por Contacto con Vines (10)



Drop: Oro (0-3)





## WASP



Vida: 3



Ataque: Por Contacto (10) (Persigue)



Drop: Oro (0-5), Vida (0-1), Mana (0-2)





### LESSER DEMON



Vida: 10



Ataque: Por Contacto y Disparo (10)



Drop: Oro (0-6), Vida (0-2), Mana (0-3)





## STEEL GOLEM



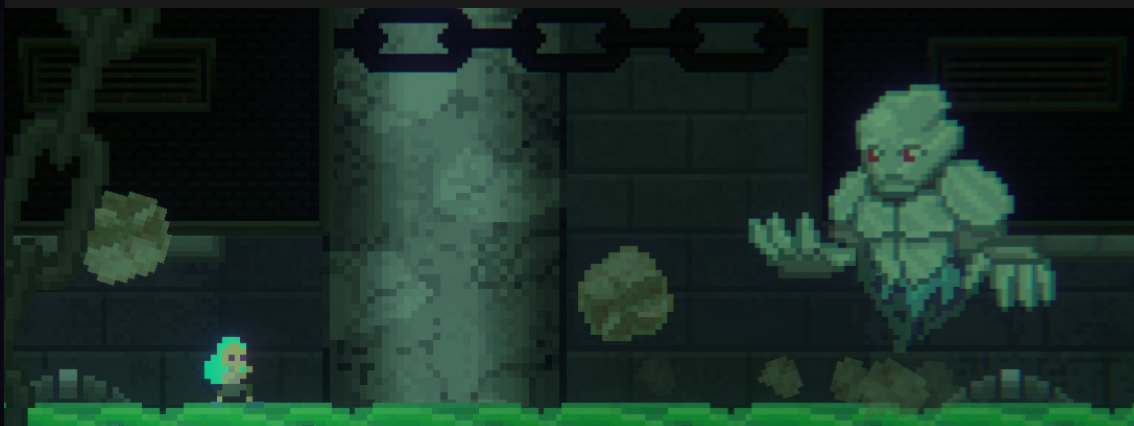
Vida: 12



Ataque: Por Contacto y Rocas (10)



Drop: Oro (0-8), Vida (0-2), Mana (0-3)

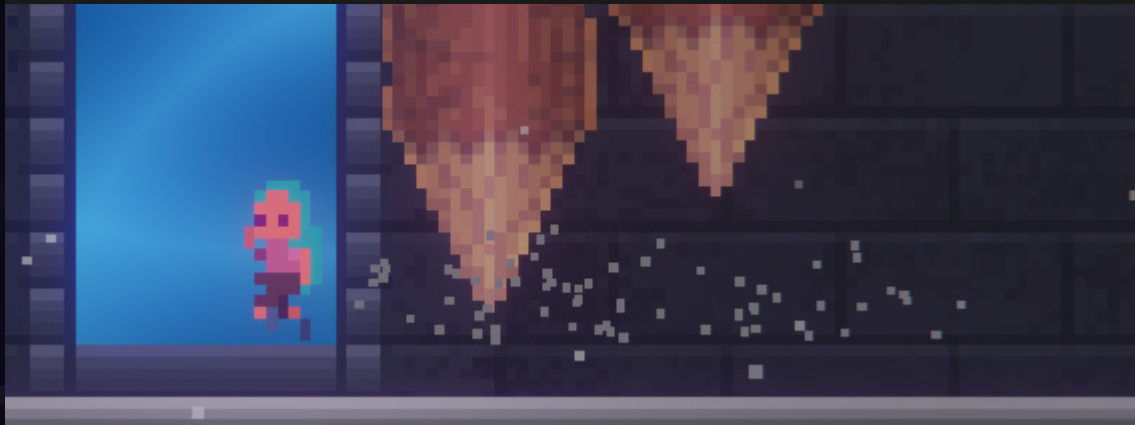




### LETHAL STAKE



**Daño: Por Contacto y Disparo (10)**  
-Se acciona por proximidad.

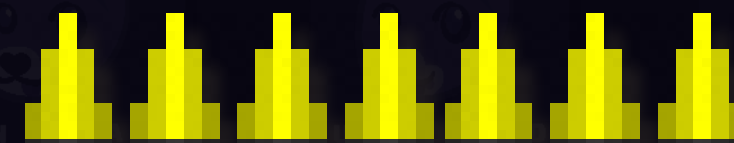
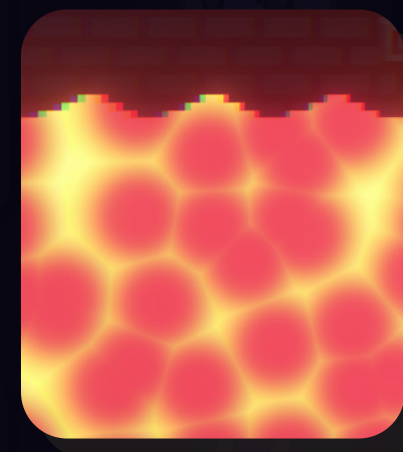
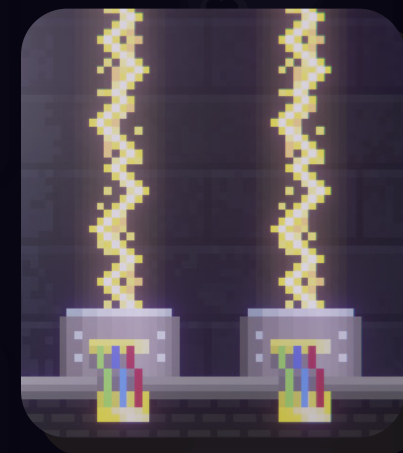




## LAVA POOL / ELECTRIC FENCE / THORNS



Daño: Por Contacto (10)





### GAME MANAGER, THE ARCHITECT



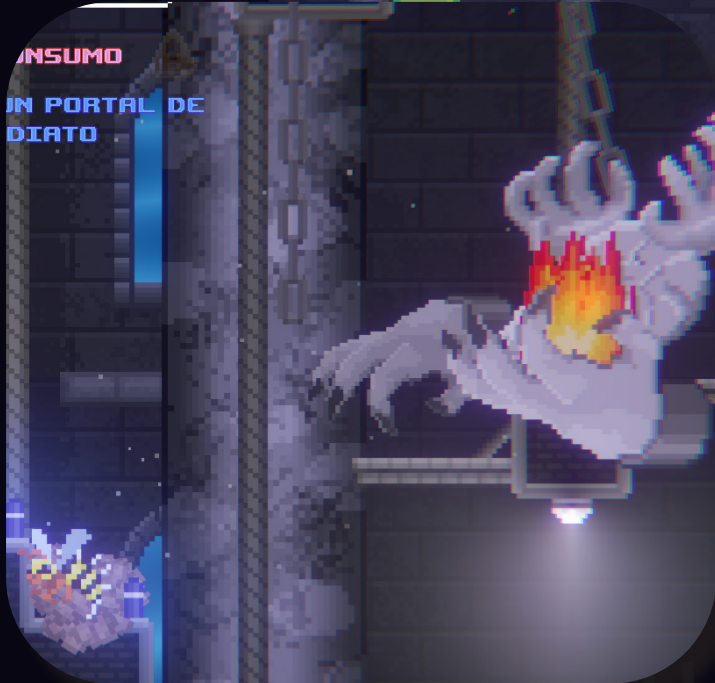
Vida: ∞



Ataque: Por Contacto

### Invocación y Teletransportación







### ◆ 3.5 Referentes Conceptuales y Artísticos

- Castillos, imaginando el Moon Castle de GATE

La primera referencia artística que tuvo GATE en sus inicios, incluso anterior al inicio del proyecto de GATE 2025, fue Hocus Pocus, un juego shooter de plataformas de DOS, en el cual siempre me cautivaron sus niveles y como variaba el estilo en cada castillo, los tilesets que se ocuparon, los fondos y los elementos ornamentales.



Hocus Pocus (1994), Apogee Software



Otro de los referentes por excelencia es Super Mario World, específicamente en sus niveles de castillo, desde niño me obsesioné con aquellos castillos, su emocionante música y peligros incesantes. Fue una de mis inspiraciones más primitivas no solo para GATE, si no para toda mi carrera como diseñador de videojuegos.

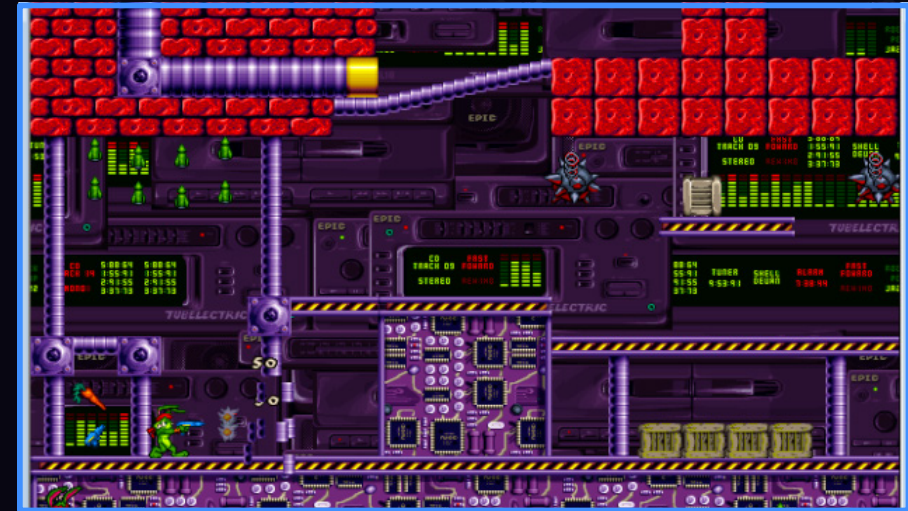


Super Mario World (1990), Nintendo



- Un toque de tecnología al castillo

Para añadir un toque auténtico al castillo de la luna de GATE y seguir con la idea de estar “dentro” de una consola, decidí por mezclar este castillo medieval con tecnología. Para ello me inspiré en niveles de Jazz Jackrabbit, donde la electricidad y ambientes tecnológicos abandonados son el paisaje de estos escenarios.



Hocus Pocus (1994), Apogee Software.



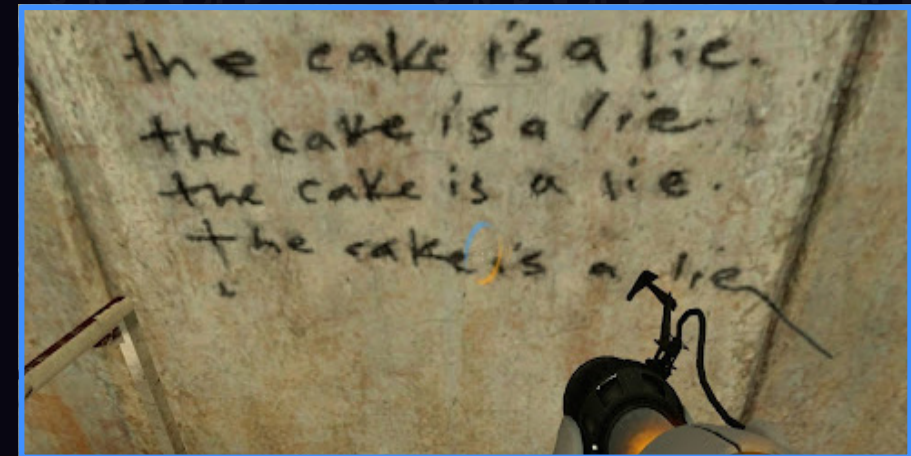
- Detrás de bambalinas

Este concepto tomó fuerza gracias a referencias como Portal (2007) que gracias a no seguir la ruta que GlADOS te ha propuesto, encuentras una revelación, tal cual como en GATE encontrarás una revelación que será la clave para vencer al juego.

También otra referencia es la película de El Cubo (1997) el cual los personajes aparecen sin pistas en un sitio desconocido, con aspecto liminal, con apariencia infinita y con la sensación que no hay salida, que no hay nada más allá de los límites del cubo. Esta es la sensación que busca GATE evocar, el estar encerrado en un sistema que está suspendido en una dimensión alterna.



Cube (1997).



Portal (2007), Valve.



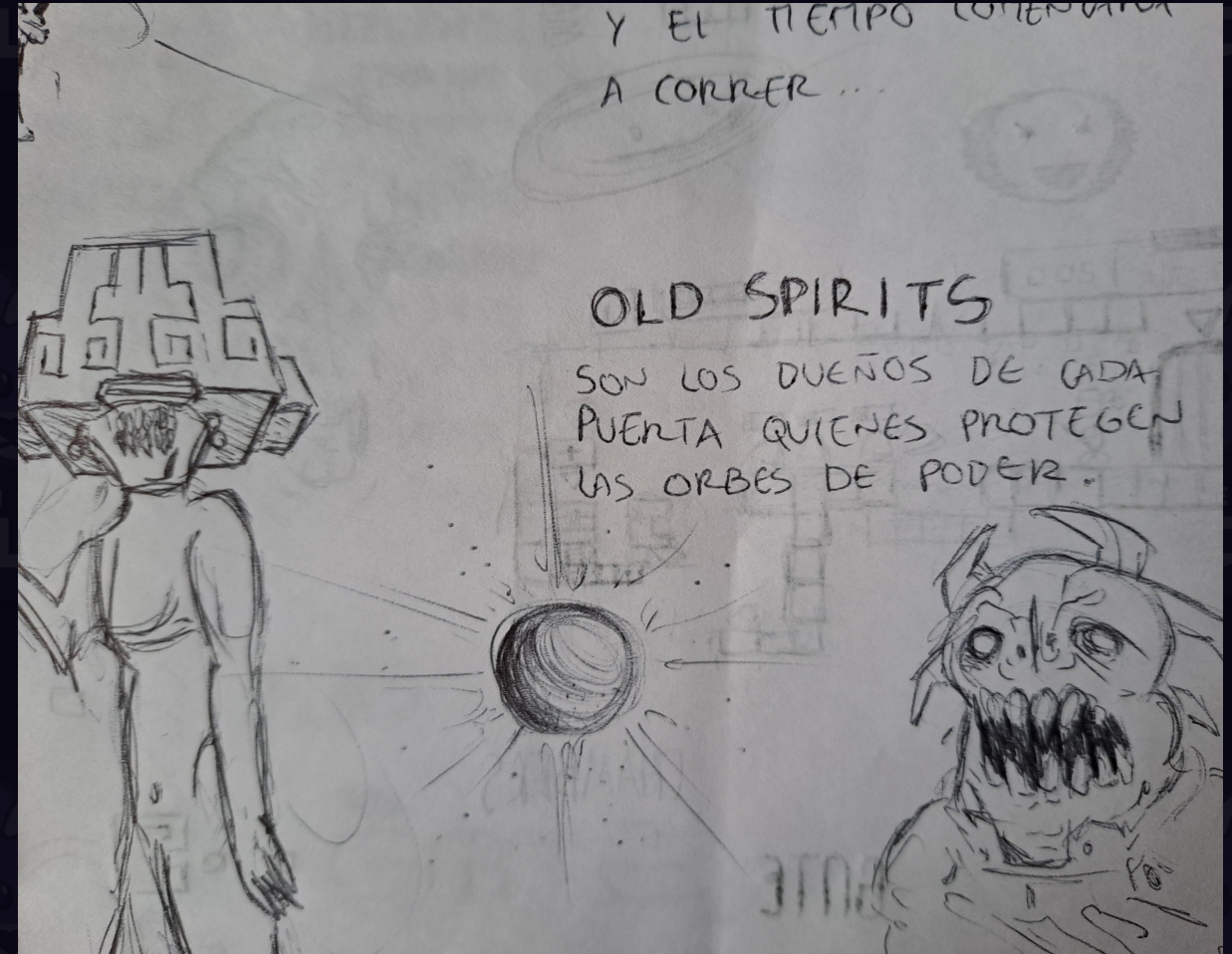
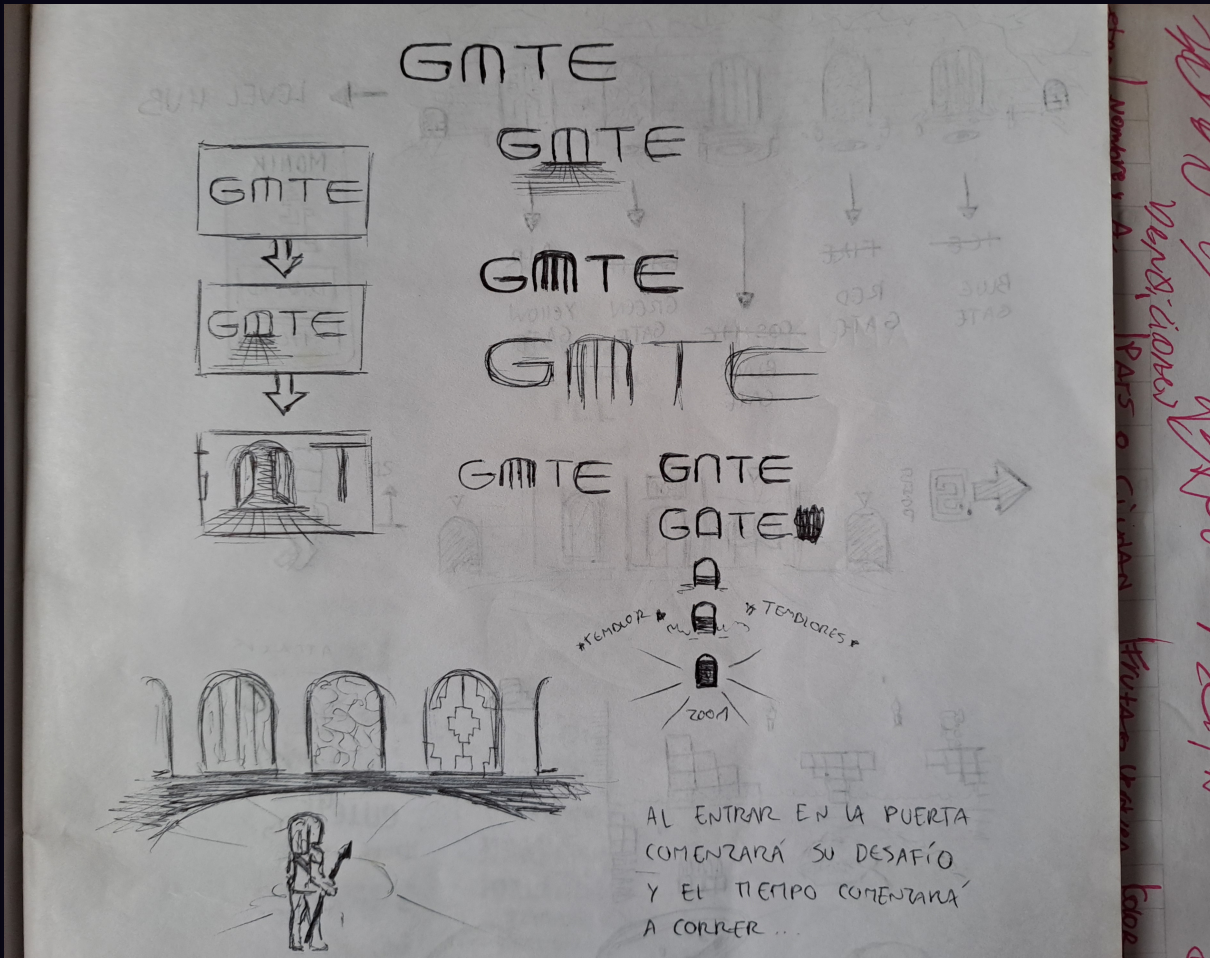
### 3.6 Moodboard y Bocetos



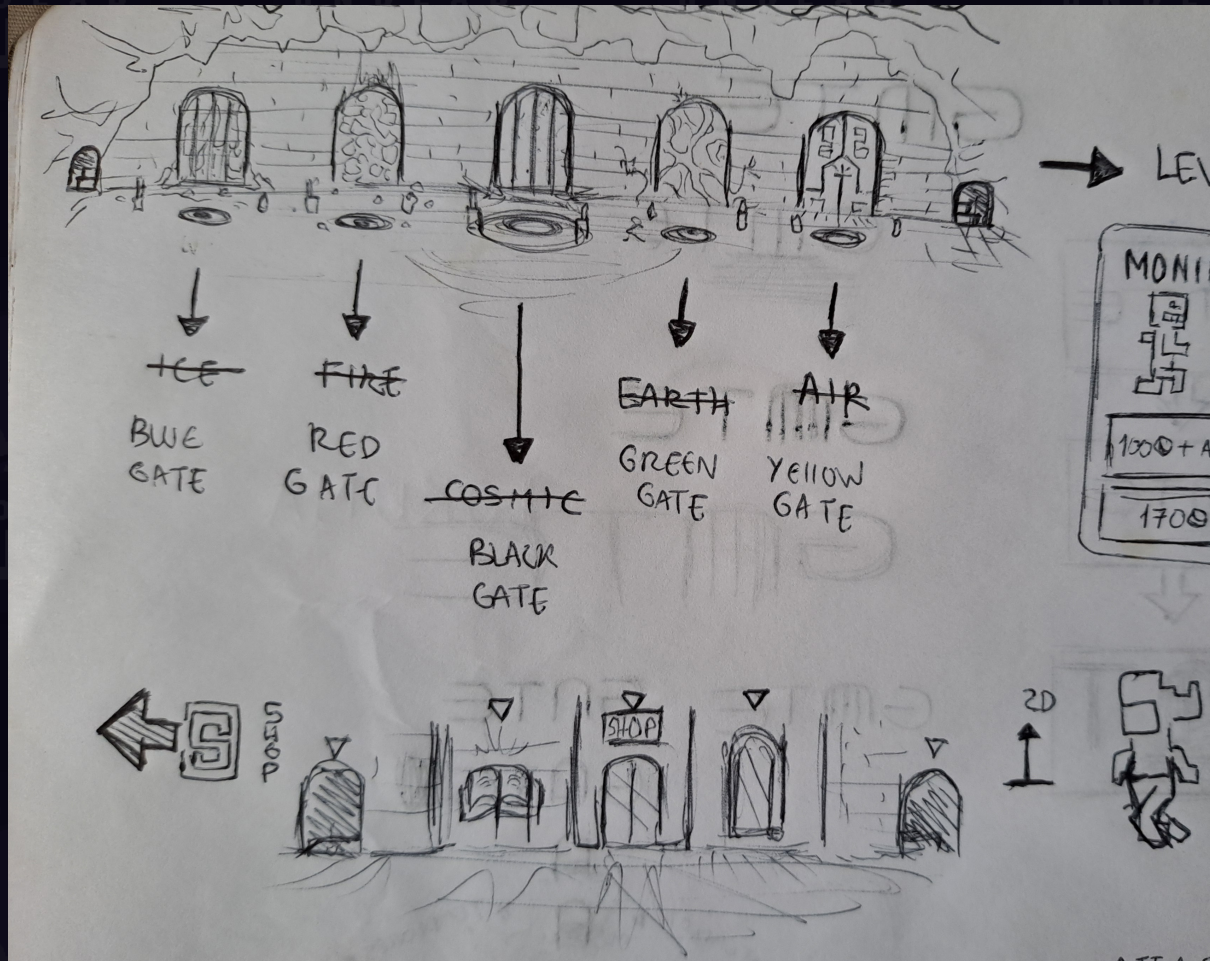




## Bocetos Iniciales Logotipo



## • Bocetos HUB



## • Boceto Nivel Castillo





## Menú / Items

**LEVELS**

LV1	MOON CASTLE	●●●
LV2	MAGIC PATHS	●●●●
LV3	BLOOD CASTLE	●●●●
LV4	DARK FOREST	●●●●●

LEVEL 5: CHAIN CASTLE ●●●

LEVEL 10: INFERNO 28/30 ●

LEVEL 10: UNLOCK AT 40 ●

30 0  
40 0  
50 0  
50 10 10  
40 10 15  
60 10 20  
50 20 25  
60 22 20

♥ 50/50 ⚡ 20/100 ⚡ 556 ●

**DIMENSIONS OF THE GATE**

- > TRAVEL THROUGH DIMENSIONS AND REVERT HIS EVIL CURSE.
- > YOU ARE OUR ONLY HOPE. **5**

48 ♥      10

♥♥♥♥♥  
♥♥♥♥♥

COIN ● YELLOW +1	♥ HEALTH	RESTORE
COIN ● BLUE +3	● MANA	SHIELD
JEWEL ◆ GREEN +5	● MAGIC ORB	THUNDER
JEWEL ◆ BLUE +10	◆ ZODIAC JEWEL	MANA SOUL
JEWEL ◆ RED +20		CONSTITUTION



### • Hechizos / Jerarquía de Niveles

THE GATE WILL LEAD YOU TO MAGIC PLACES

SPELLS

FIRE BOLT		METEOR SCROLL	
DOUBLE BOLT		PROTECT SCROLL	
MAGIC BOLT		THUNDER SCROLL	
SHOCKWAVE		SOUL SCROLL	
POWER BOLT			
FAST BOLT			
LUNAR CHANGE			

HEALTH: MANA:

ARIES  
LEO  
WIZARD

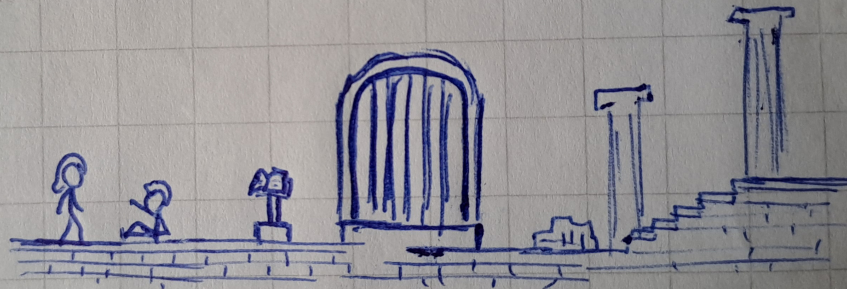
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10	LV11	LV12	LV13	LV14	LV15	LVX
1	4	8	12	15	20	24	29	34	40	44	49	55	61	67	W
2	5	9	13	16	21	25	30	35	41	45	50	56	62	Z	I
3	6	10	14	17	22	26	31	36	42	46	51	57	63	L	A
	7	11	18	19	23	27	32	37	43	47	52	58	64	65	R
						28	33	38		48	53	59			
								39			60				

	CASTLE STAGE
	FOREST STAGE
	ICE JUNGLE
	ZODIAC REALM
	MOUNTAIN STAGE
	TEMPLE
	TALL TOWER
	WIZARD'S LAIR

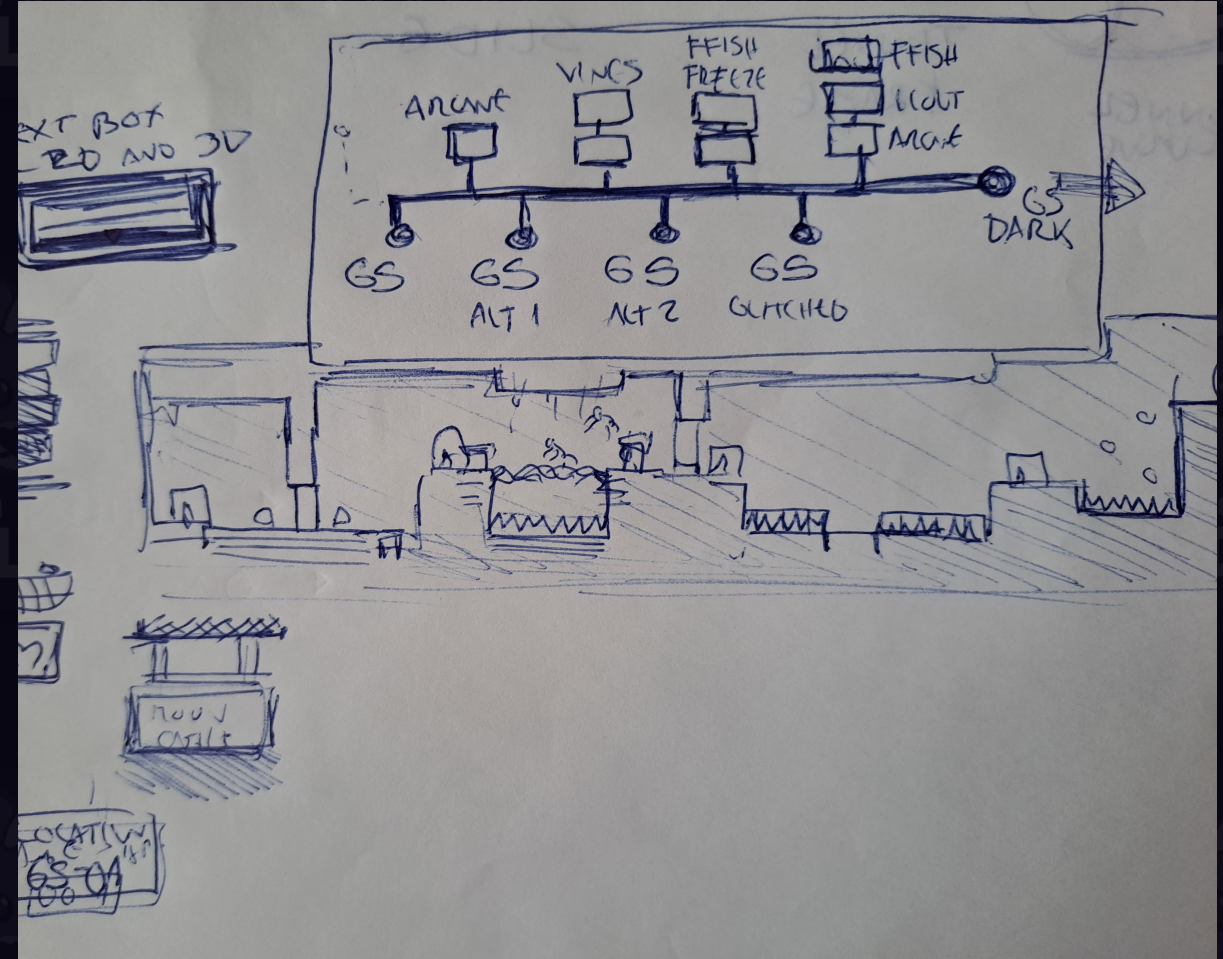


• Early Historia / Progresión PreAlpha

ARE THE LAST OF THE GREAT WITCHES LEGACY  
 MUST DEFEAT THE EVIL, THE WIZARD BEHIND THIS APPROX  
 WAY TO HIS LAIR RESIDES IN THE DEEPEST DIMENSION  
 EL THROUGH DIMENSIONS AND REVERT HIS EVIL CUR  
 ARE OUR ONLY HOPE.



- > SORCERESS...
- > THIS IS NOT A COINCIDENCE, YOU ARE THE LAST OF THE WITCHES LEGACY.
- > YOU MUST DEFEAT THE EVIL, THE WIZARD





## GATE LEVELS PROTOTYPE



LEVEL 1: MOON CASTLE



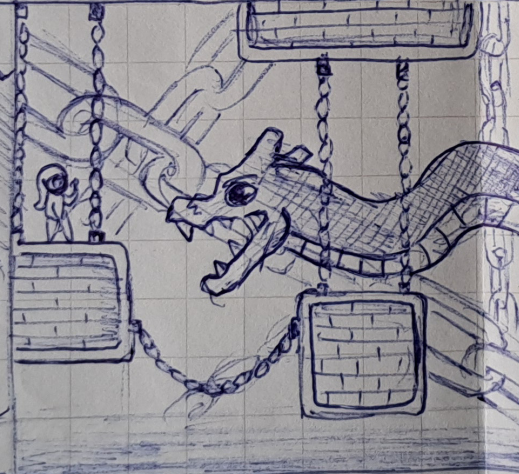
LEVEL 2: MAGIC PATHS



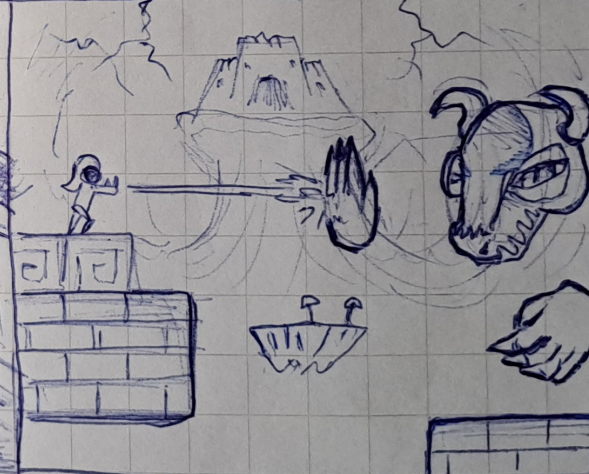
LEVEL 3: BLOOD CASTLE



LEVEL 4: DARK FOREST



LEVEL 5: CHAIN CASTLE



LEVEL 6: ~~KRAK~~'S REALM  
TAURUS

- LV1: MOON CASTLE
- LV2: MAGIC PATHS
- LV3: BLOOD CASTLE
- LV4: DARK FOREST
- LV5: CHAIN CASTLE
- LV6: TAURUS REALM ☠
- LV7: JADE CASTLE
- LV8: JUNGLE ZERO
- LV9: CRYSTAL CASTLE
- LV10: INFERNO
- LV11: ARIES REALM ☠
- LV12: SUN CASTLE
- LV13: PSYCHEDELIA
- LV14: GOLDEN TEMPLE
- LV15: SOUL MOUNTAIN
- LV16: LEO'S REALM ☠
- LV17: TALL TOWER
- LV18: WIZARD'S LAIR ☠



### ◆ 3.7 Diseño Visual

#### • Bocetos Slime / Frozen Slime



Se tomó inspiración del cliché de los juegos RPGs el cuál uno de los enemigos más básicos del juego muchas veces es una gelatina viviente.



Distintos tipos de Slimes (Ej: Slime de Dragon quest).



Se tomó inspiración del cliché de los juegos RPGs el cuál uno de los enemigos más básicos del juego muchas veces es una gelatina viviente.



Shy Guy, de la franquicia de Super Mario Bros.

### • Bocetos Goblin / Hobgoblin





• Bocetos Plant Man



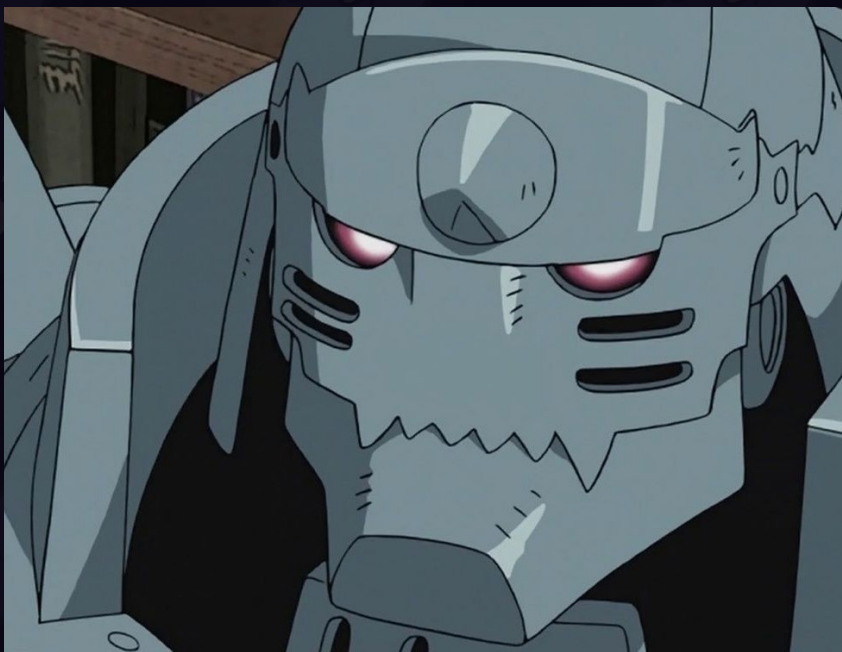
La Piranha Plant de Super Mario Bros fue tomada para el Plant Man, el cual estae puede caminar y saltar como un enemigo común añadiendole pies y manos.



Piranha Plant, Super Mario Bros.

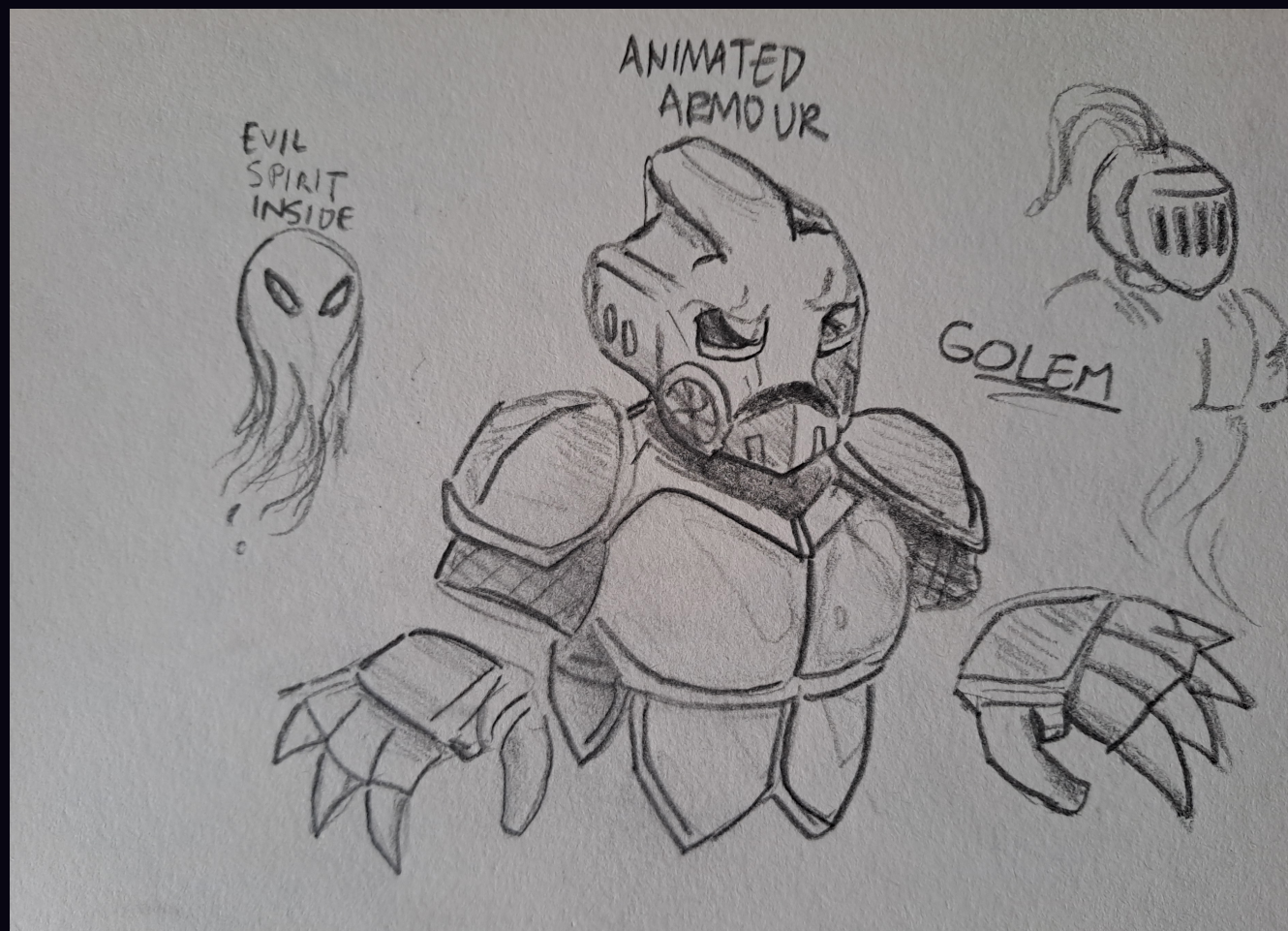


Alphonse Elric de Fullmetal Alchemist es literalmente una armadura animada por un alma. Por lo que la Armadura viviente del Steel Golem es inspiración de este personaje.



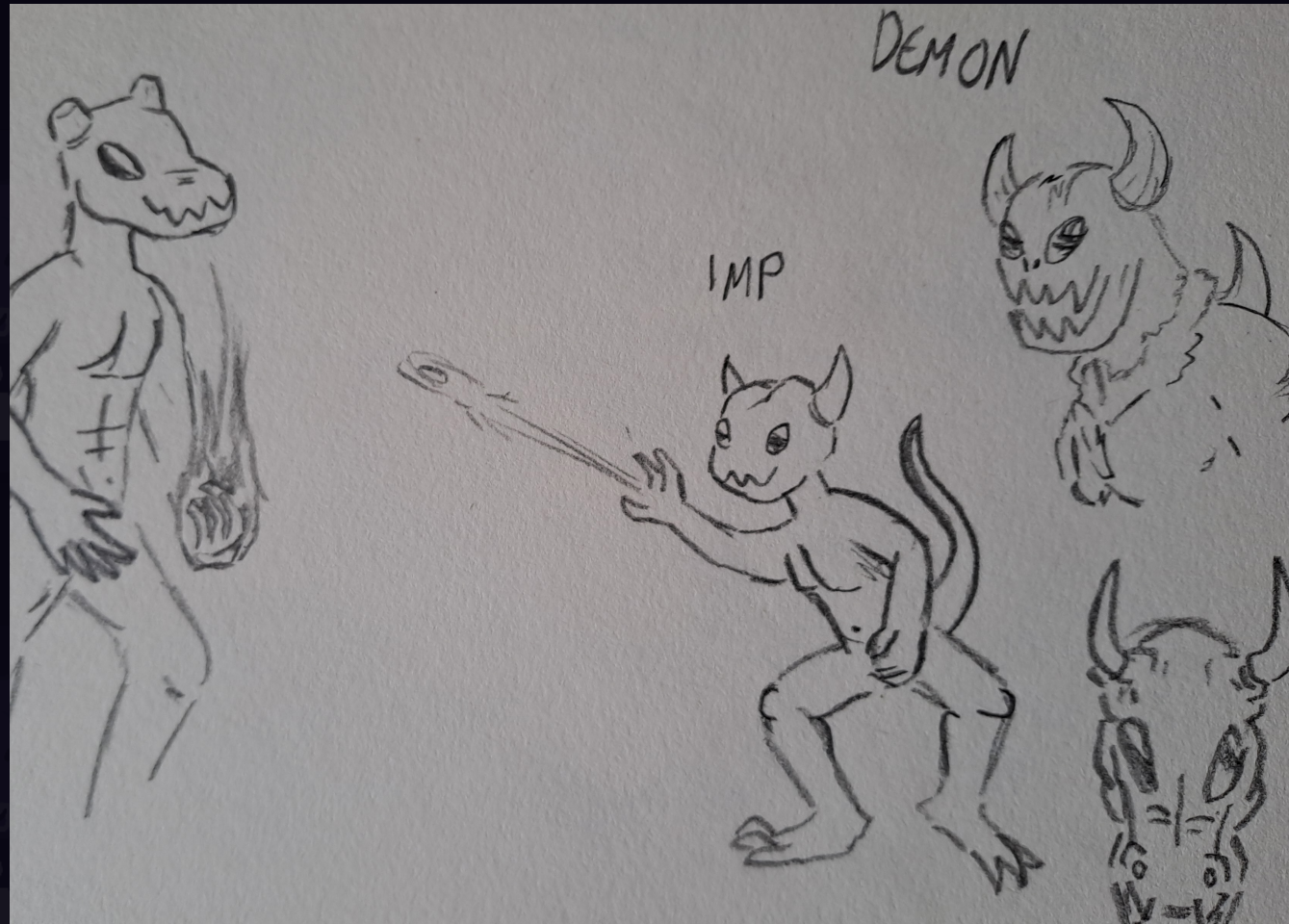
Alphonse Elric, Fullmetal Alchemist.

- Bocetos Steel Golem





• Bocetos Lesser Demon



El "Lesser Demon" se basa en la versión clásica del Imp del juego Doom, teniendo un comportamiento similar: Te lanza bolas de fuego.



Imp del videojuego Doom, ID Software, 1993



Se tomó como inspiración la mitología de los Nativos Americanos del Wendigo, una misteriosa criatura del bosque que asedia y se alimenta de carne humana.

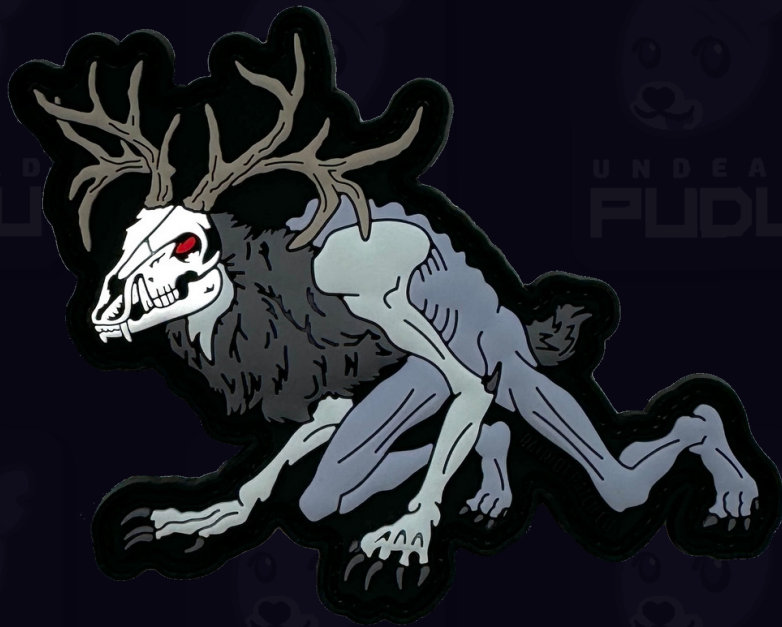


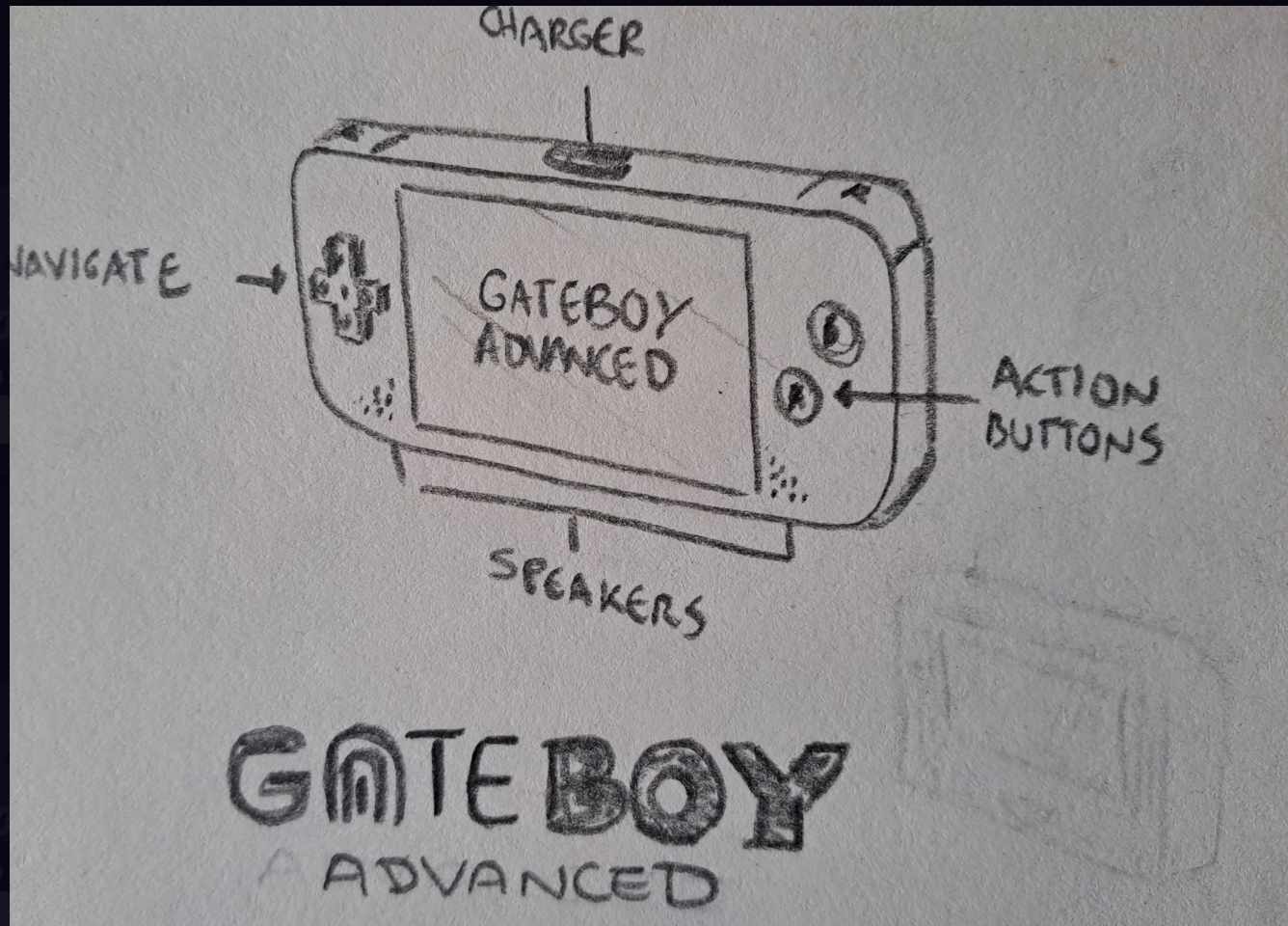
Ilustración artística de la imagen del Wendigo.

- Bocetos Game Manager





• Bocetos Consola GateBoy



El diseño de las consolas portátiles de Nintendo fueron una referencia importante, también tomando prestado la animación del logo de inicio tan característica del GBA.



Game Boy Advanced (GBA)

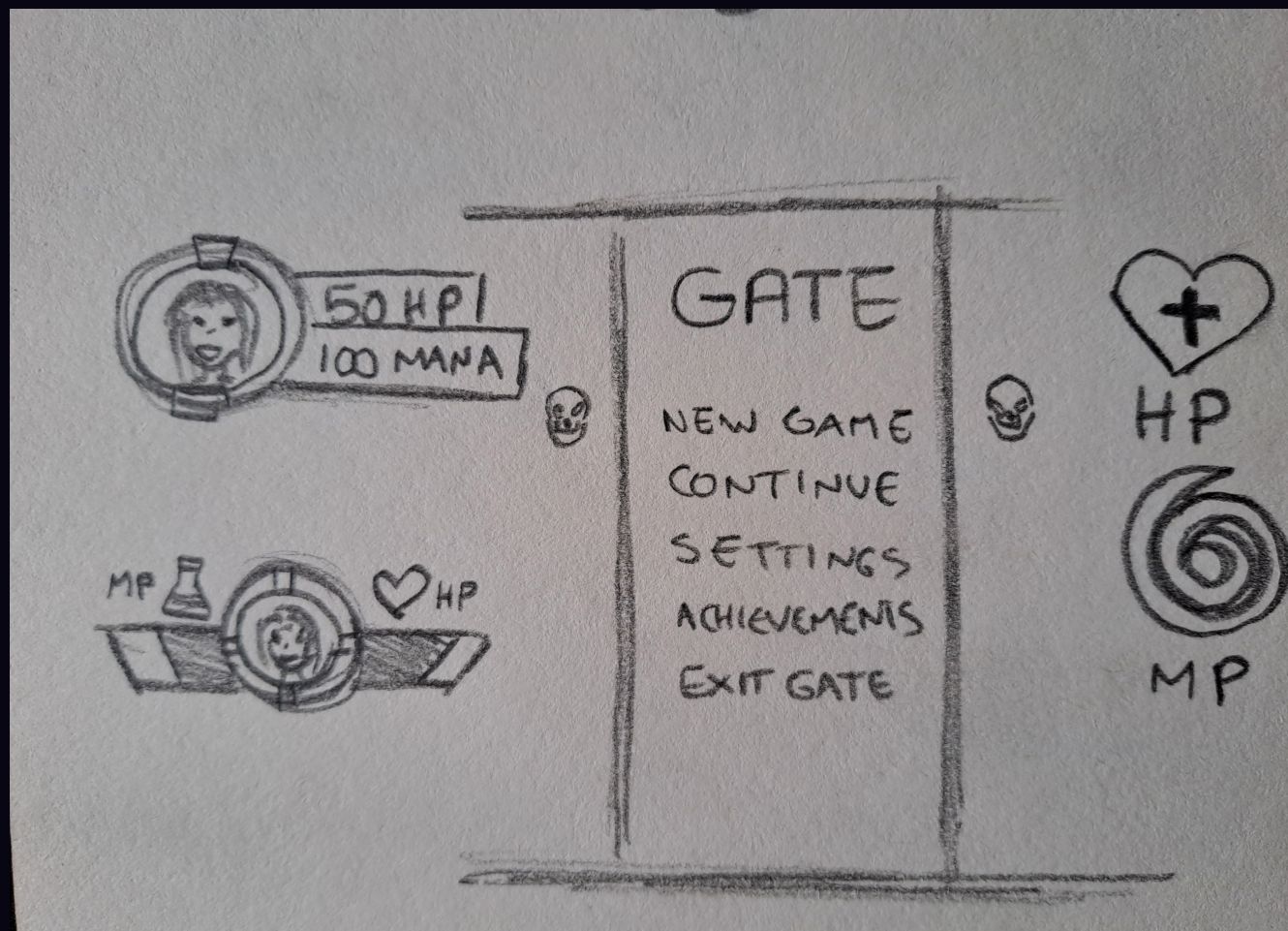


Los menús de Doom y posteriormente los Doom-Likes o Doom Clones que saldrían posteriormente, encajan con la estética nostálgica y liminal de GATE.



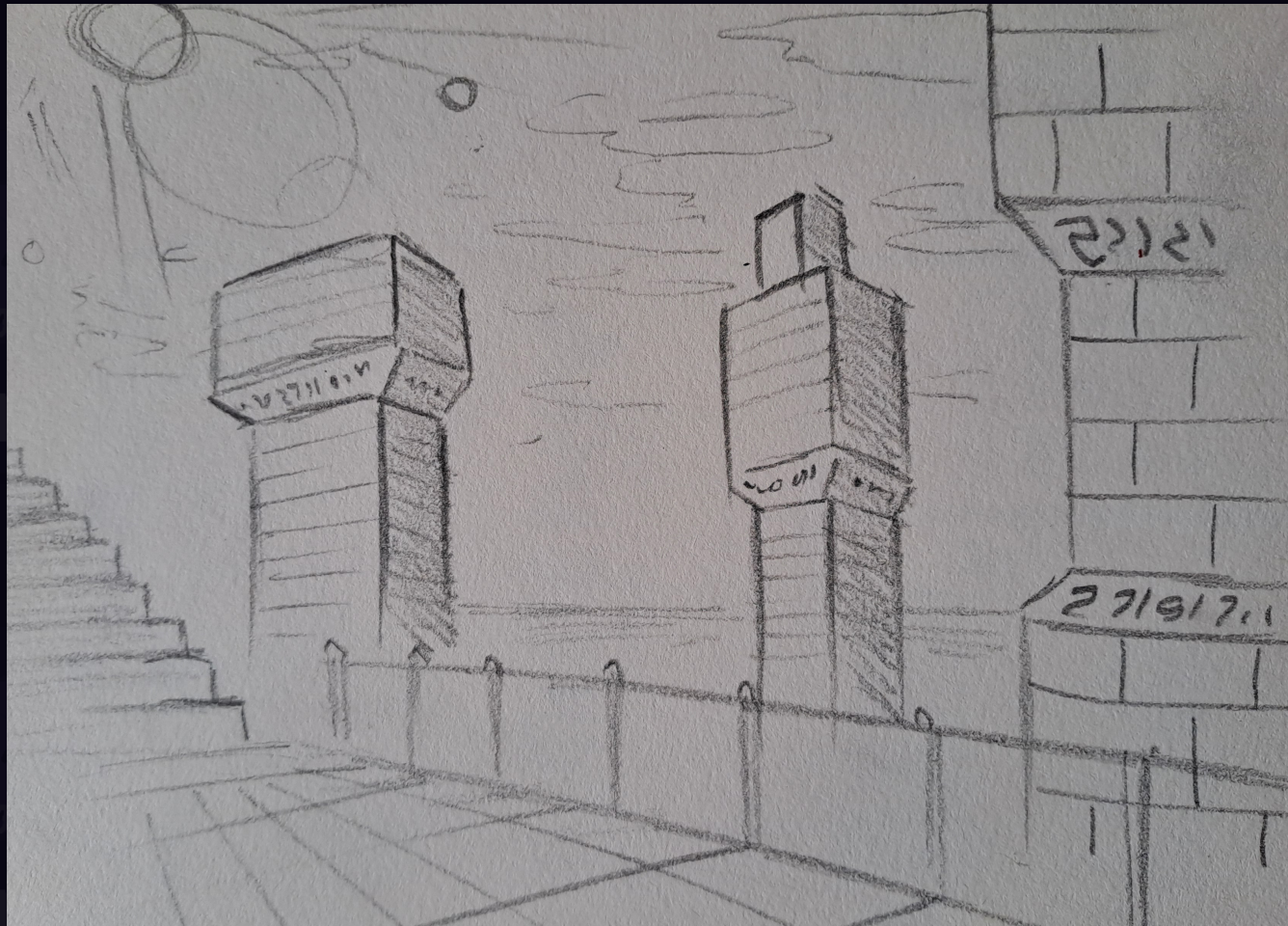
Menú de DOOM, 1993.

- Bocetos HUD y Menú





• Bocetos Lavender Zone (3D)



Yume Nikki inspiró mucho de la ambientación del mundo 3D de GATE, siendo uno de los parajes “Lotus Waters” el cual se basó “Lavender Zone”.



Yume 2kki, Lotus Waters.

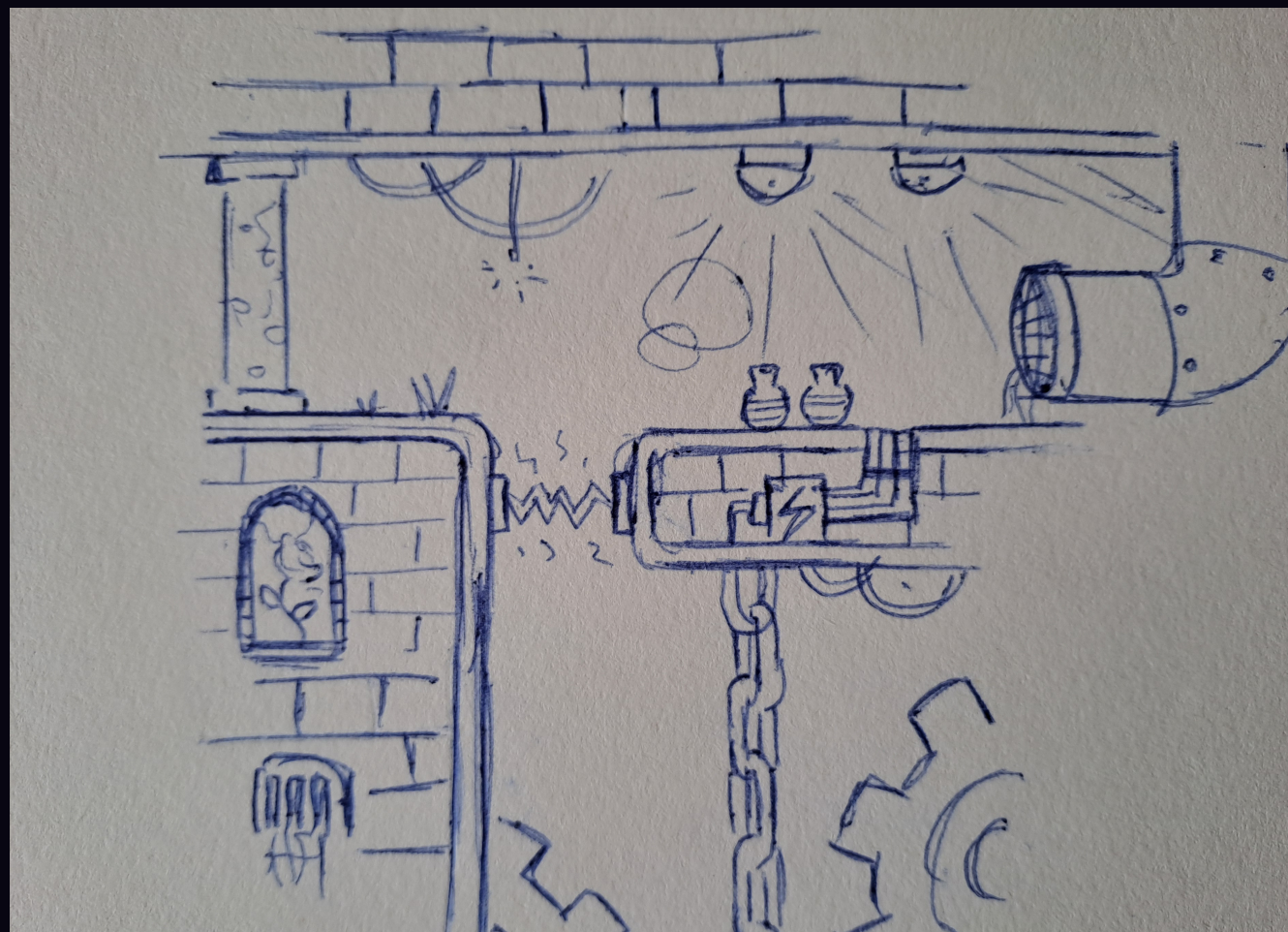


El nivel del castillo de Jazz Jackrabbit inspiró por sus vitrales y efecto parallax fascinantes, tanto en el fondo como en el foreground (Cadenas)



Jazz Jackrabbit 2, Epic Mega Games.

- Bocetos Moon Castle (2D)





### ◆ 3.8 Referentes Sonoros

Los referentes sonoros se seleccionaron para inspirar un diseño auditivo que equilibrara nostalgia retro y experimentación liminal, guiando la curación de sonidos y música en Freesound. Estas influencias, extraídas de juegos clásicos como Jazz Jackrabbit, Yume Nikki, Wario Land 4, Pizza Tower, Ultra Kill y Mega Man, se adaptaron para potenciar la tensión, la inmersión y la dinámica del juego en sus diferentes mundos y momentos clave.



Cover Art del Soundtrack de Yume Nikki, Kikiyama, 2004.



- Jazz Jackrabbit 2

Su banda sonora electrónica con toques synthwave, compuesta por Robert A. Allen, evoca ritmos energéticos de los 90s con loops sintetizados y bajos potentes, ideal para ambientes dinámicos y nostálgicos.

- Wario Land 4

El temas de escape frenético “Hurry Up!” en Wario Land 4 (intenso y caótico con sirenas y aceleración) Evoca el sentido de urgencia y como el mundo colapsa.

- Yume Nikki

La música ambient y atonal de Kikiyama, con loops cortos que transmiten un sentido liminal de soledad y surrealismo.

- Ultra Kill

Efectos de sonido como el Dash en Ultra Kill que es un sonido explosivo y agresivo, siendo esté un sonido de acción preciso y satisfactorio.

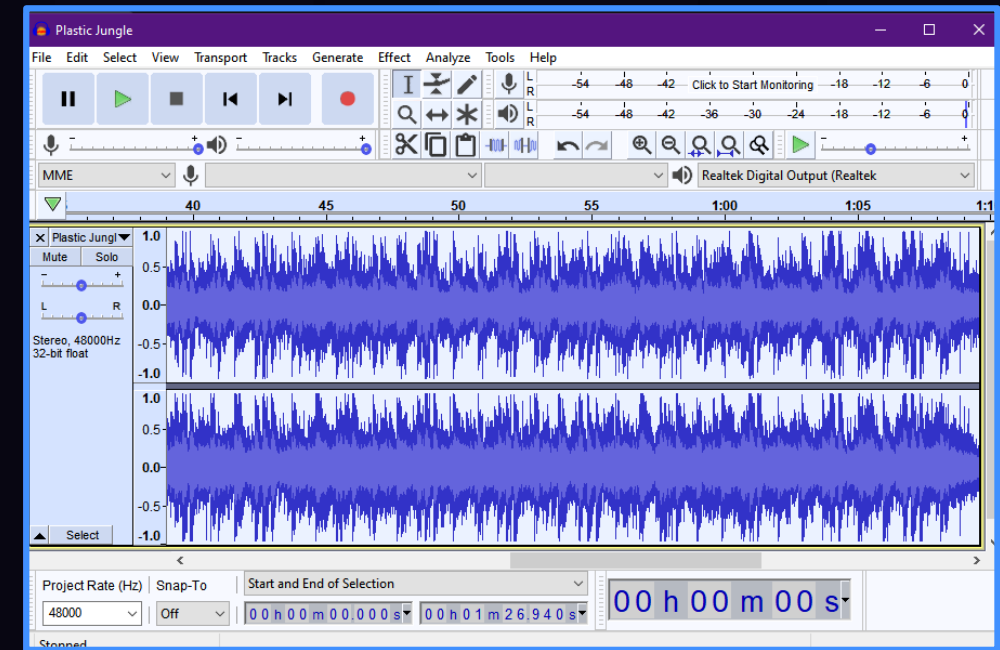


### 3.9 Diseño Sonoro

El diseño sonoro del proyecto buscó crear una atmósfera inmersiva y dinámica para un juego 3D y 2D pixel art.

Se hizo una exhaustiva búsqueda en Freesound para captar músicas y sonidos para el juego, siempre primando que tal selección sea acorde entre sí, como si siempre hubiesen sido hechas para GATE.

También se hizo una edición en Audacity para lograr loops perfectos, o variaciones de un sólo sonido como saltos o dash, y finalmente integrándose en Unity para potenciar la experiencia en diferentes mundos y momentos clave.



Captura del Entorno de Trabajo de Audacity.



Menú Principal: 🎵 At Gate's Doom

Intro: 🎵 The Architect

### Mundo 2D

Normal: 🎵 Castlewave

Mundo Congelado: 🎵 Below Zero

En Persecución: 🎵 Chase

Torre Final: 🎵 Fun Beneath

### Mundo 3D

Game Shop: 🎵 The Other Side

Playground Zone: 🎵 Plastic Jungle

Moonbase Zone: 🎵 Dark Saturn

Lavender Zone: 🎵 Terminal Reality

Los assets sonoros provienen de Freesound, seleccionados tras un casting que incluyó efectos y músicas para cada sección: synthwave para el mundo 2D, música dramática/triste para el tramo final, Una música épica para el tramo de persecución, y piezas con un toque misterioso para encajar con el carácter liminal del mundo 3D.





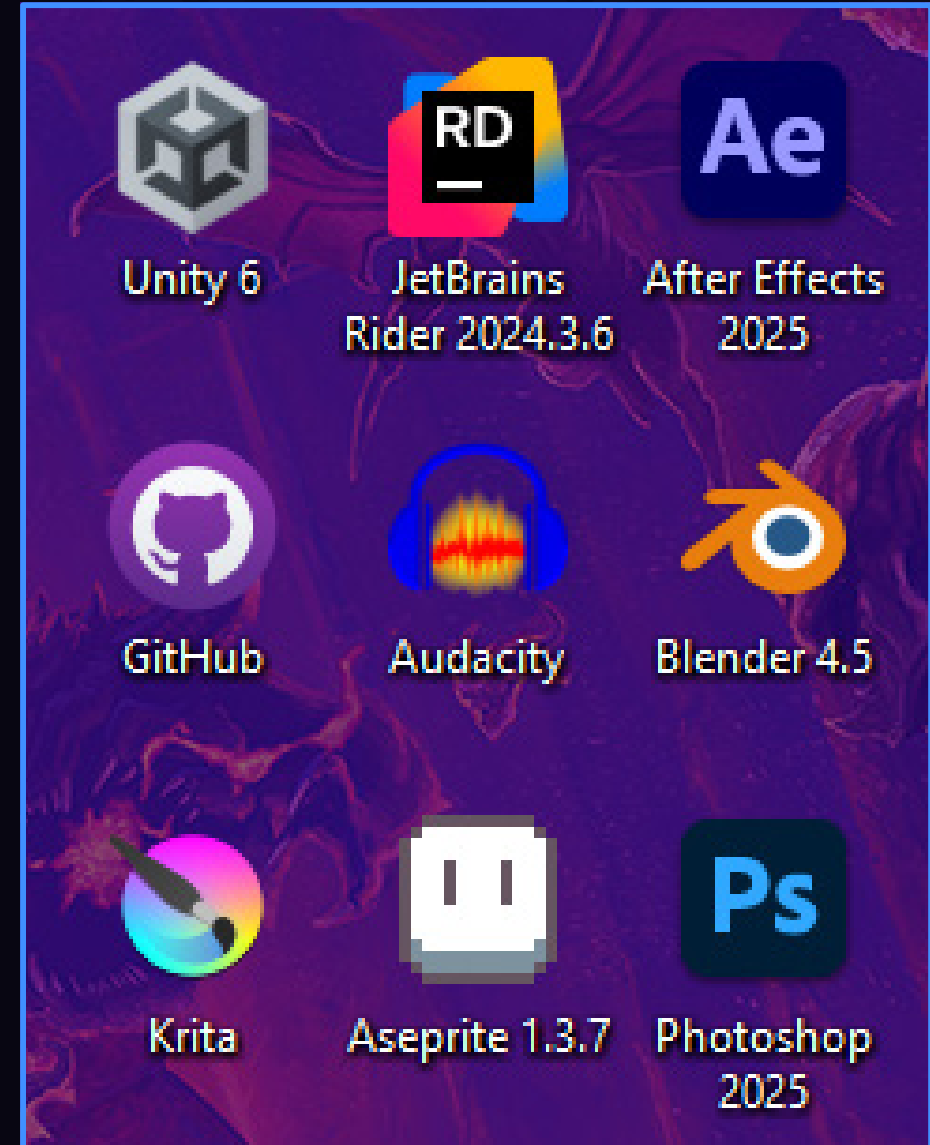
# 4. PRODUCCIÓN





### 4.1 Proceso de Producción

Para el proceso de producción se utilizó un arsenal de programas especializados para cada área del desarrollo de GATE. A continuación se especificará la función de cada programa dentro del desarrollo del juego.



Programas Usados.



#### Unity 6:

IDE para el desarrollo general del videojuego.

#### JetBrains Rider:

Editor de Código,  
con una integración especializada en C# para Unity.

#### GitHub:

Para control de versiones del proyecto.

#### Audacity:

Edición de Audio  
(Crear variaciones de SFX, como salto o dash)  
(Lograr Loops perfectos de la música)

#### Blender 4.5:

Modelado de Assets 3D. Enemigos, Muebles, Niveles.

#### Krita:

HUD del juego, Pantalla principal, Texturas.

#### Aseprite:

Creación de Sprites animados y estáticos, Enemigos,  
Items, Tilesets, Backgrounds.

#### Photoshop:

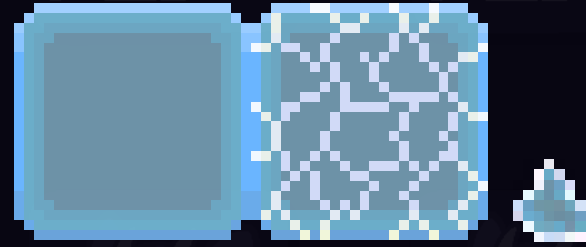
HUD del juego, Texturas.



OBJECTS



Pipes



Ice Block



Ice Reflection (Mask)



Chain



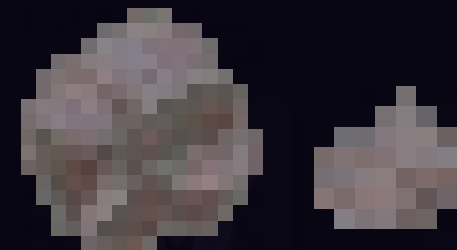
Ceramic Pot



Lethal Stake



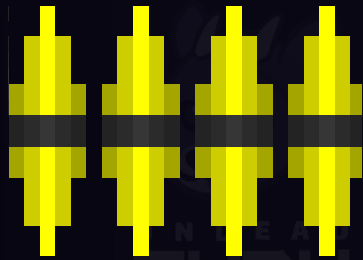
Wasp Nest



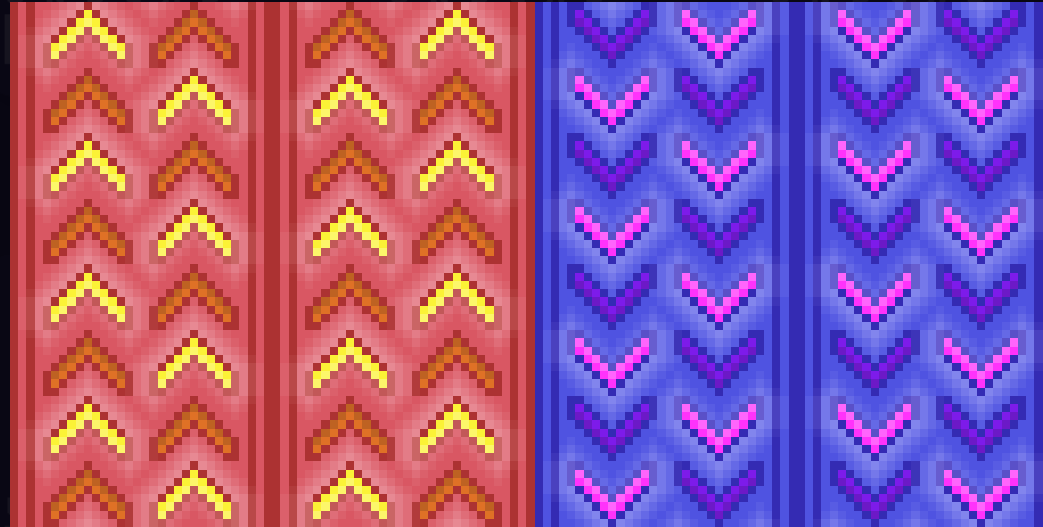
Bouncy Boulder



## OBJECTS



Thorns

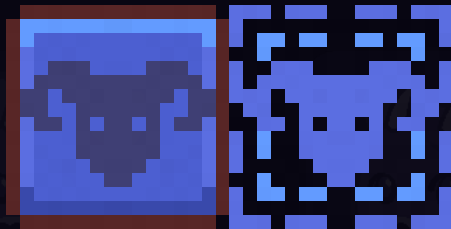


Booster Up

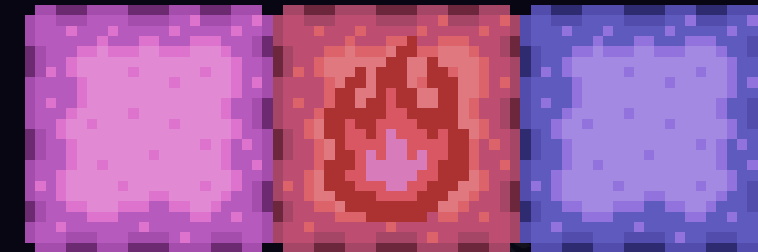
Booster Down



Gate Portal



Wendigo's Block



Dash, Fire, Ice Boulders



ITEMS



Heart



Mana Orb



Golden Coins



Restore Sign



BUG Arcane



BUG Dash



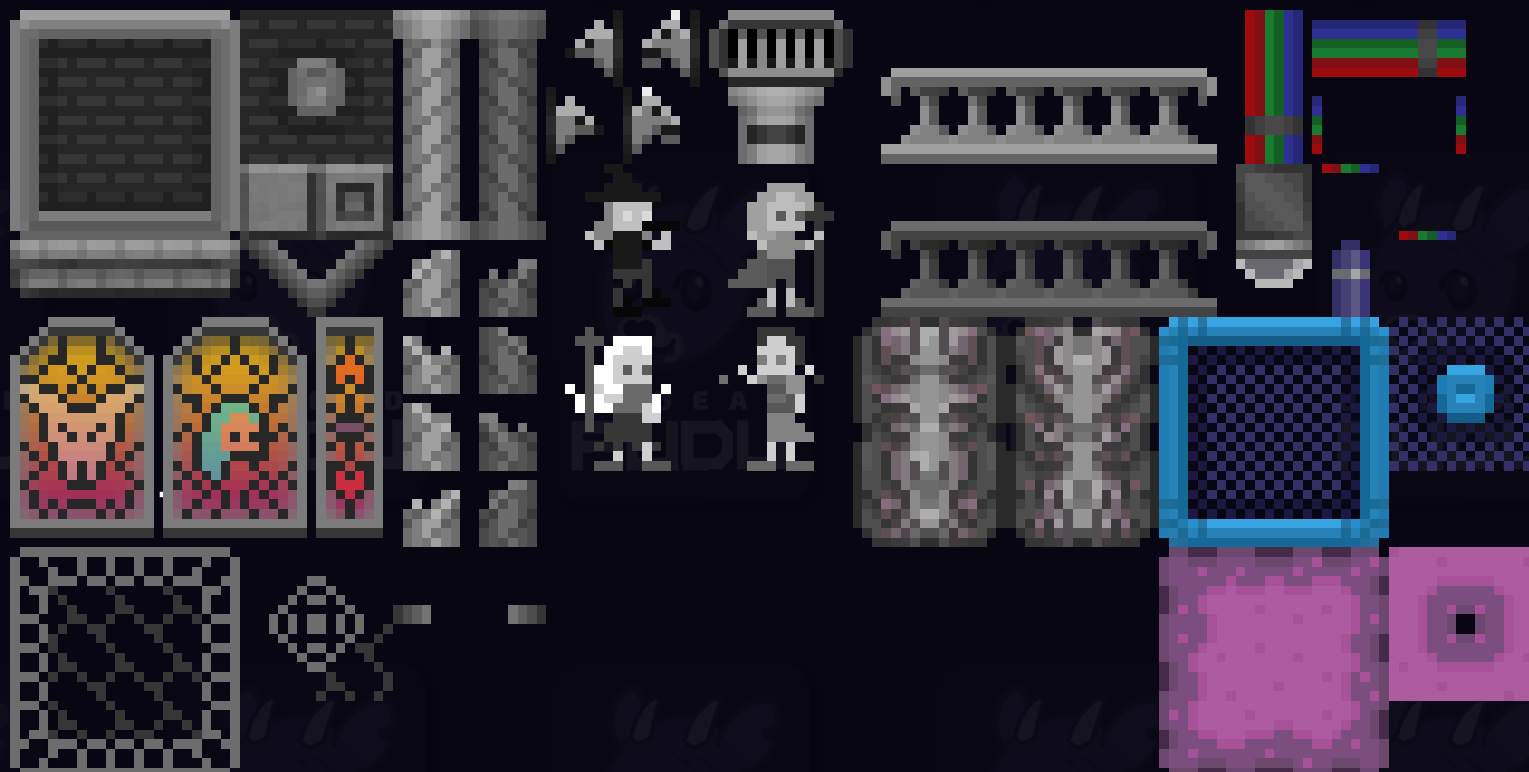
BUG Vines



BUG Frozen



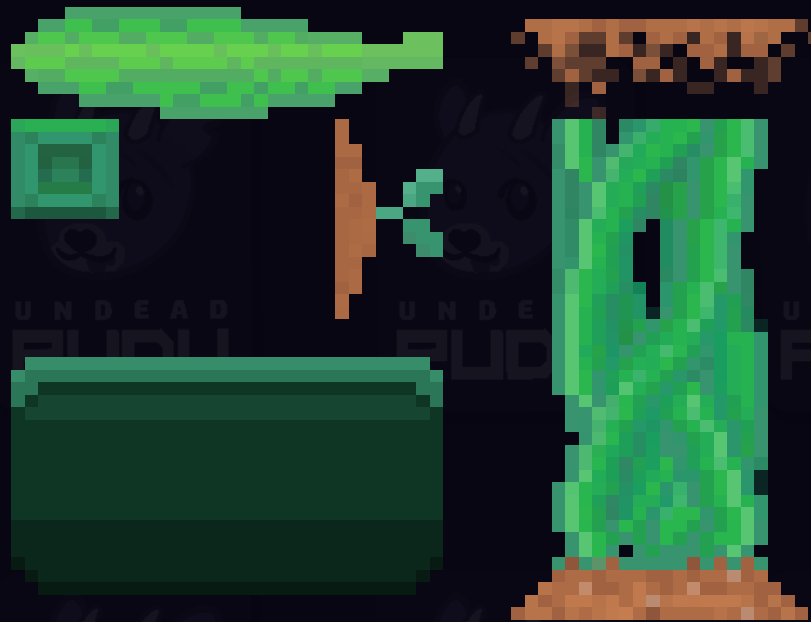
## TILESET - MOON CASTLE BASE



Tileset en uso



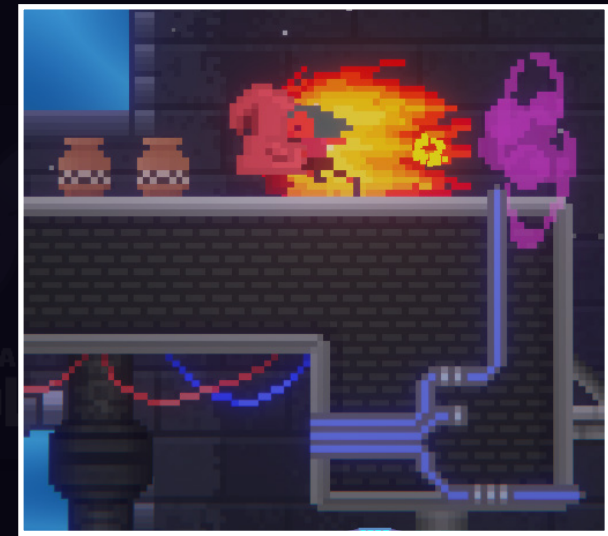
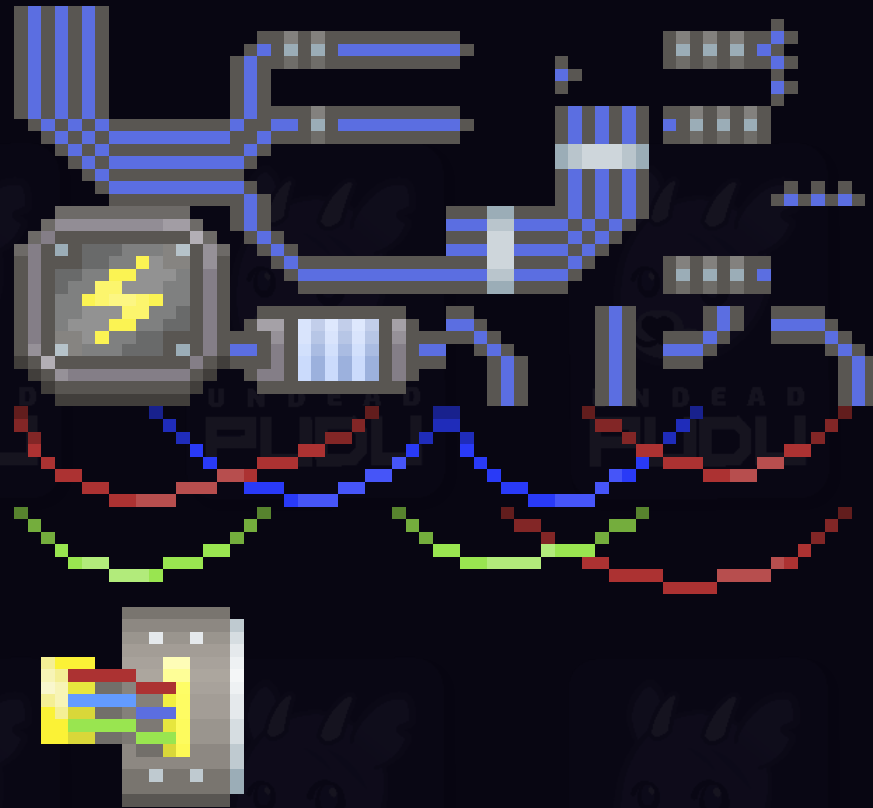
### TILESET - VINES



Tileset en uso



## TILESET - WIRES



Tileset en uso



TILESET - MOON CASTLE DECO



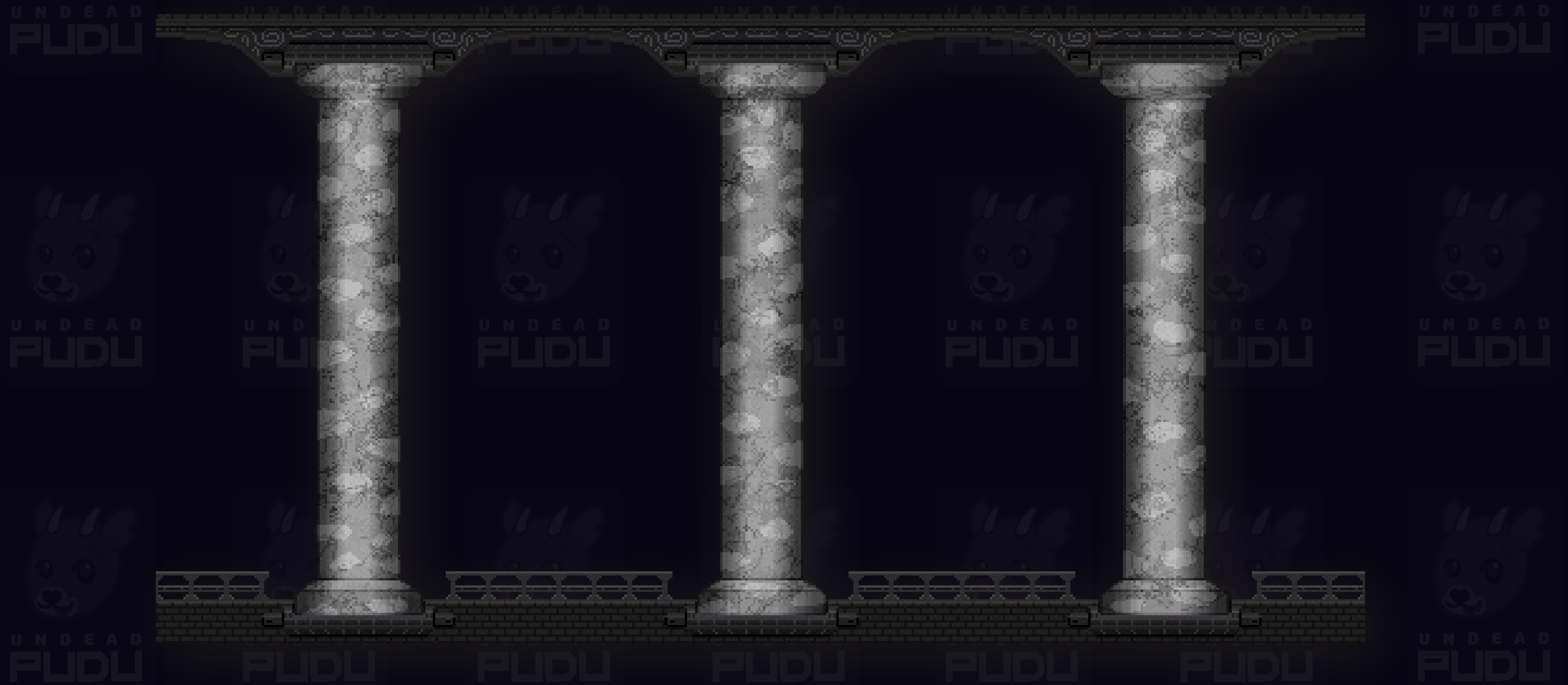


### MOON CASTLE BACKGROUND WINDOWS



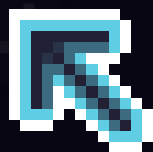


### MOON CASTLE BACKGROUND PILLARS





## MENU



### Íconos del Menú



Menú / Pausa (Con tecla Escape)



Pantalla Inicial, Menú Principal.



ARTE DEL MAIN SCREEN



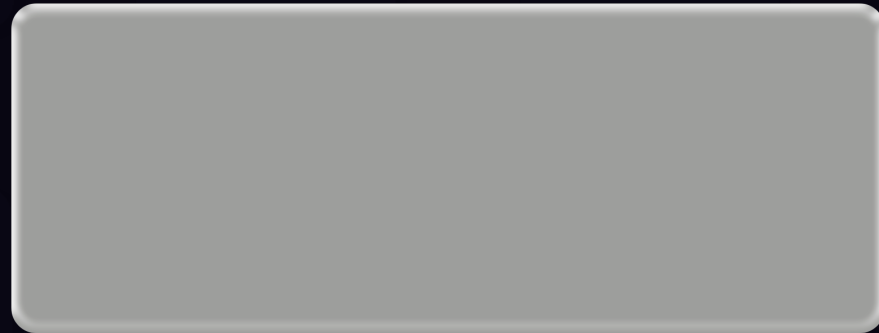


CONSOLA SUPERIOR o CONSOLA GATE





### CONSOLA GATEBOY



Base Plana de la Consola



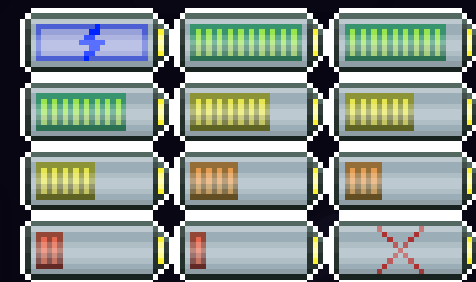
Pantalla y Adornos



Ícono de la Consola

GATEBOY

Letras G A T E B O Y



Estados de la Batería



HUD / UI



Estados HUD de Andine



Mini íconos de Cartuchos

Ícono Dinero



Crosshair



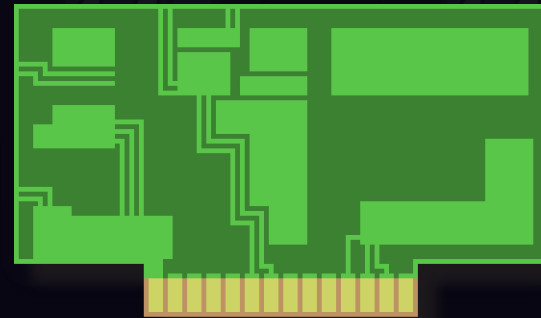
HUD: Vida, Mana y Estado



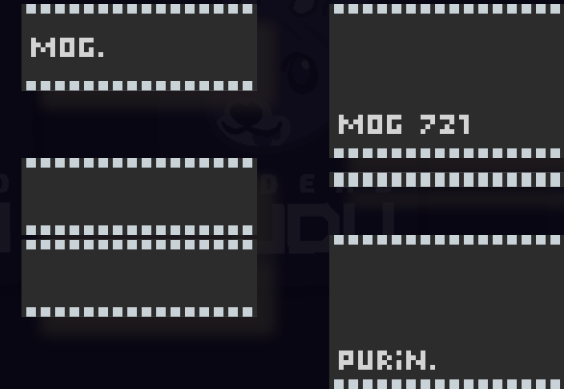
# CARTUCHOS



Cartucho UV Back

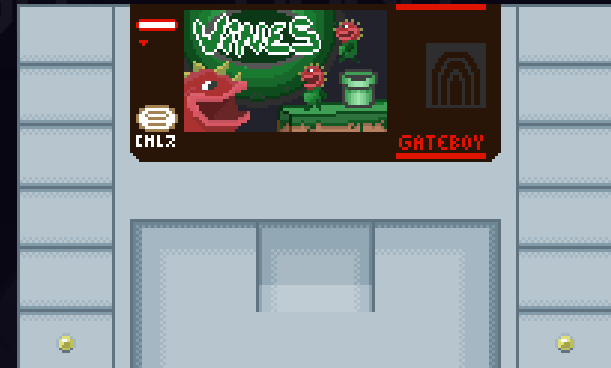
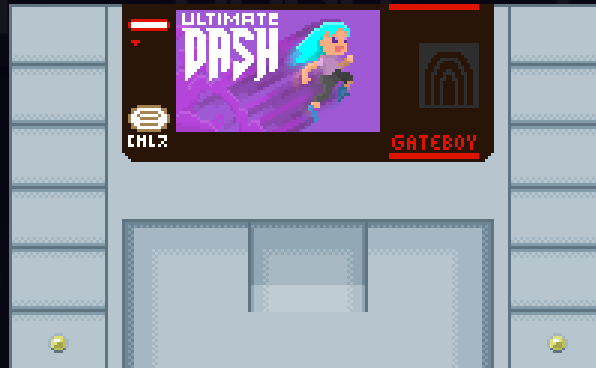


Cartucho UV Chip





## CARTUCHOS

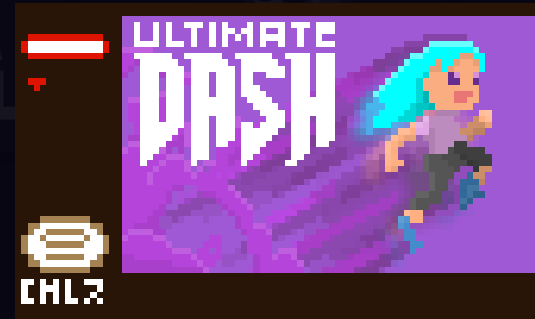




CARTUCHOS - FUNDA DE CAJA



GATEBOY



GATEBOY



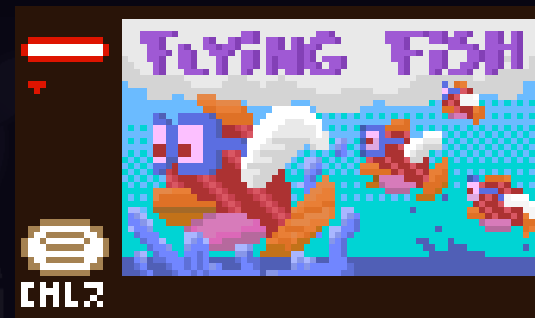
GATEBOY



GATEBOY



GATEBOY



GATEBOY



## PANTALLA FIN DEL DEMO

**SIGUEME EN INSTAGRAM PARA ACTUALIZACIONES.  
GATE SERA TOTALMENTE GRATUITO CUANDO SALGA**

@cyber\_demonio  
 josephlamartine.itch.io



ANDINE - PERSONAJE PRINCIPAL

4.2 Proceso de Animación



Jump



Running



Idle



Dash



Attack Air



Attack





### ANDINE - HABILIDADES

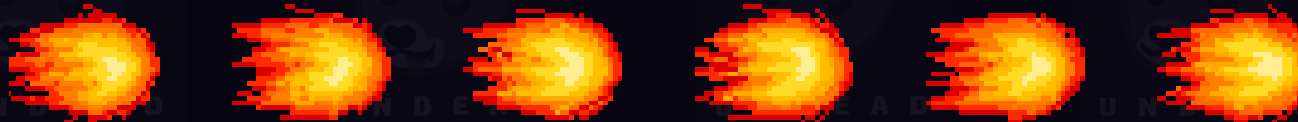
Fire Spell



Ice Spell



Fire Dash Mask



Dash Trail Mask



Fish Indicator



Explosion (Dash)





### ENEMY - THE GAME MANAGER

Head



Hand



### ENEMY - GOBLIN

Walking



Death





## ENEMY - HOBGOBLIN

Walking



Death



Shield



## ENEMY - PLANT MAN

Walking



Petrified



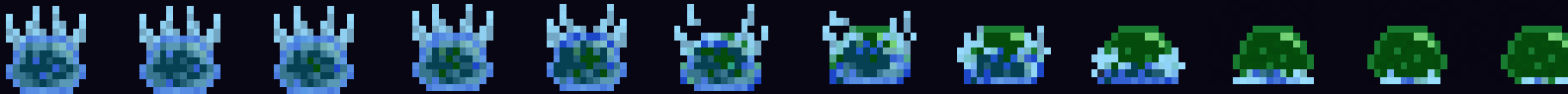


ENEMIES - SLIME / FROZEN SLIME

Death

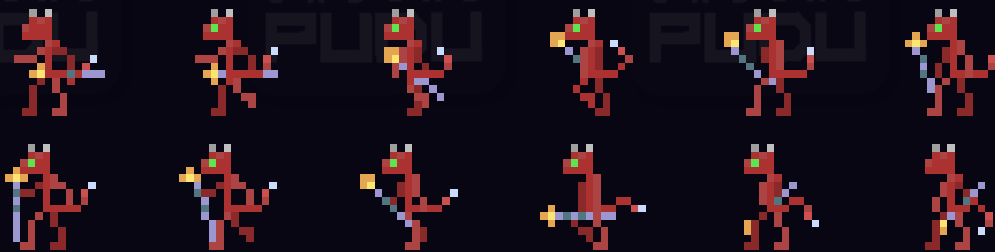


Freeze



ENEMY - LESSER DEMON

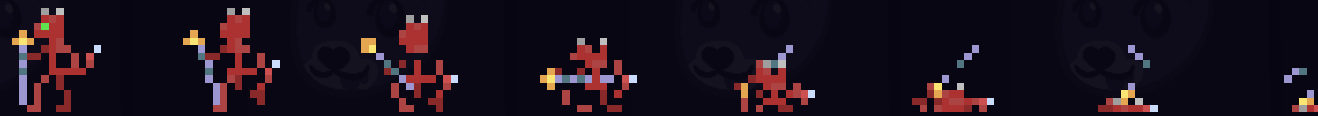
Walking



Attack



Death





## ENEMY - WASP

Flying



Turning



Death



## NPC - PARROT

Flying



Turning



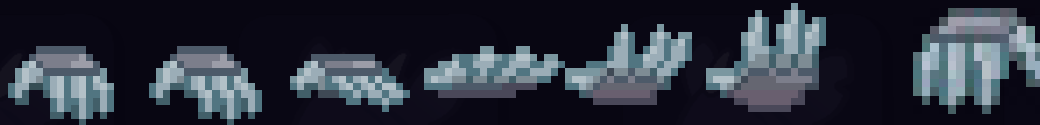


### ENEMY - STEEL GOLEM

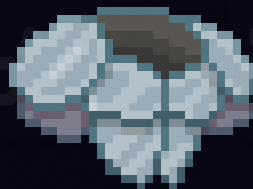
Head



Hands



Chest



Spirit



Marioneta del Steel Golem, Completa.

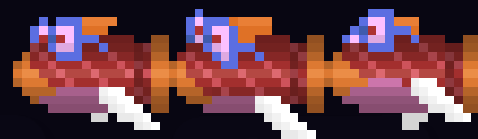


NPC - FLYING FISH

Normal



Missile

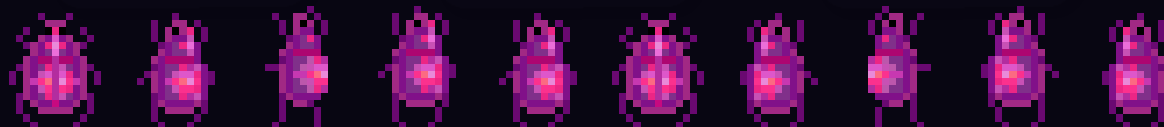


BUGS

BUG Arcane



BUG Dash



BUG Vines



BUG Frozen





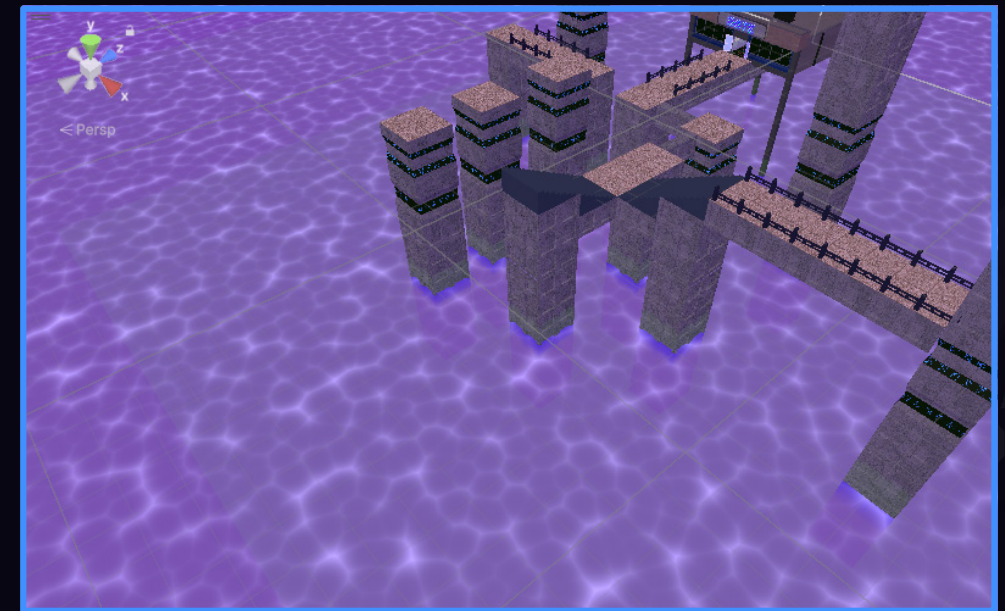
### ◆ 4.3 Proceso de Texturas, Iluminación, Shaders

A continuación se mostrará cómo fue el proceso de texturizado, muchas de las texturas utilizadas en el juego fueron sacadas de la página PolyHaven, los recursos de este sitio están liberados como dominio público.

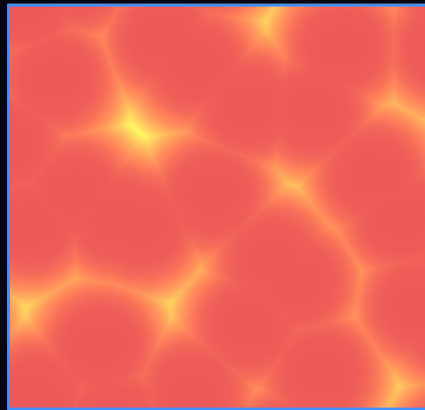
Además se desarrollaron Shader Graphs en Unity, para así poder generar texturas como lava, hielo y portales.



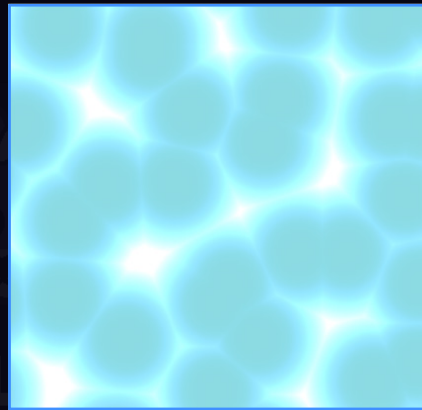
[www.polyhaven.com](http://www.polyhaven.com)



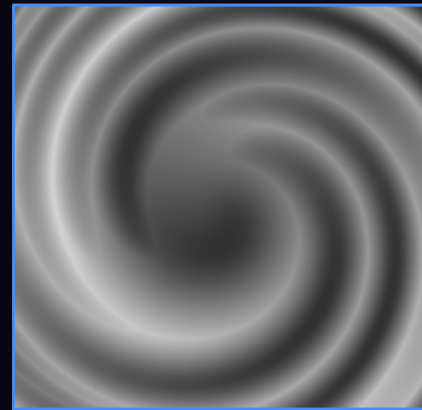
Lavender Zone, GATE.



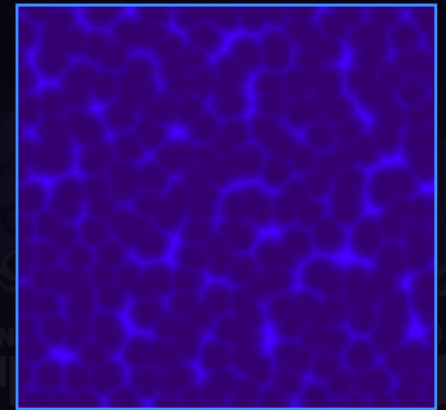
Shader de Lava  
(2D)



Shader de Hielo  
(2D)



Shader del Portal  
(2D Y 3D)

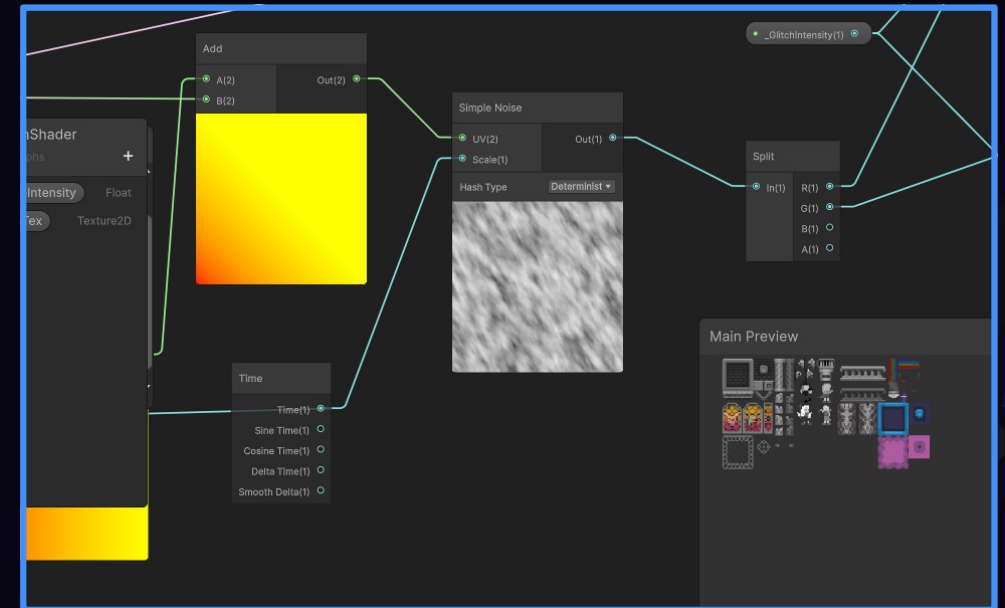


Shader de Líquido  
(3D)

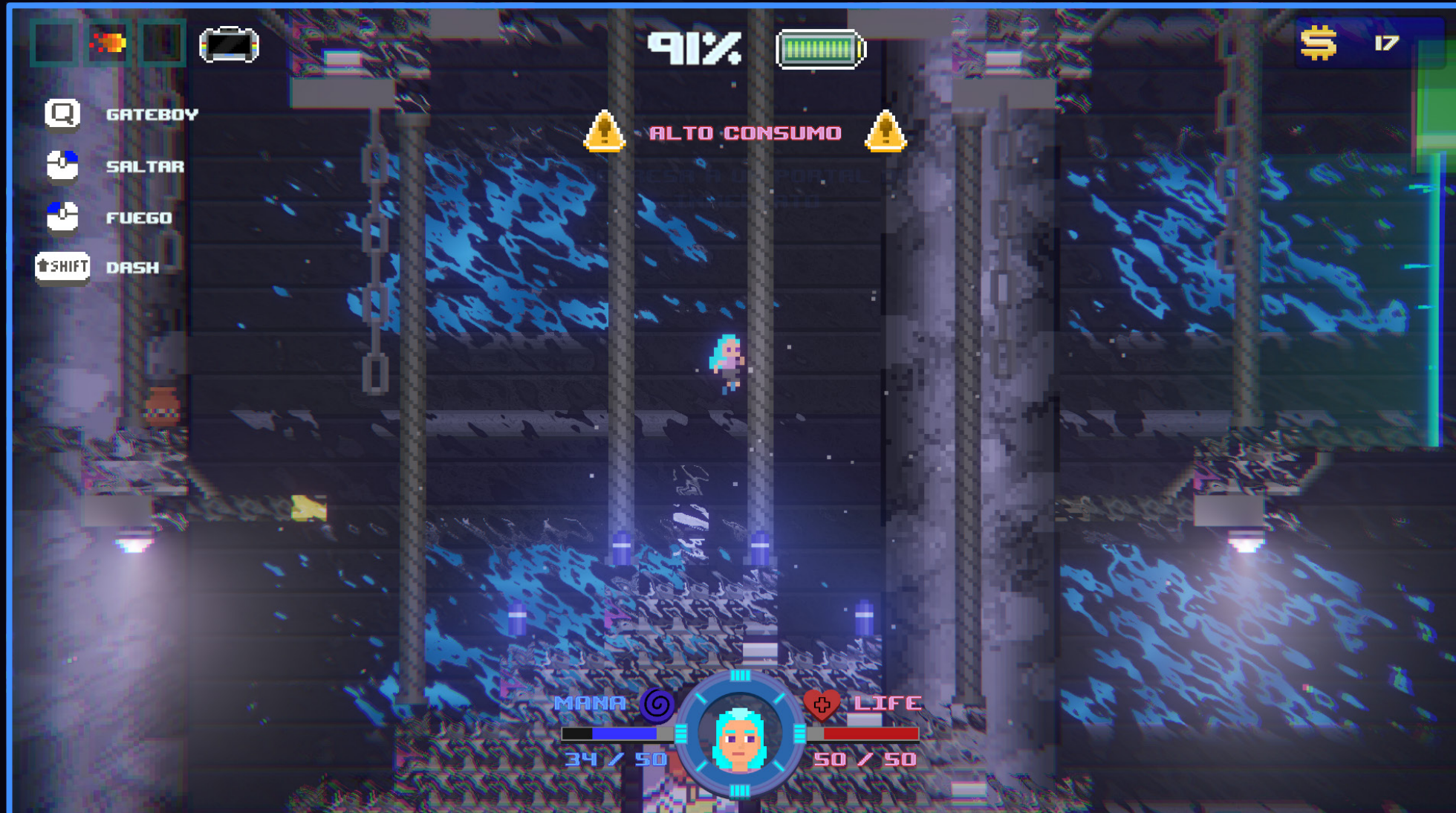


### ● GLITCH SHADER (2D)

Uno de los shaders esenciales para lograr el efecto de cómo se desmorona el mundo 2D es el “Glitch Shader”, este genera un movimiento oscilante con ruido directamente al material del Sprite Atlas del tileset del castillo. Entonces al agregar esta animación de offset al tileset, pareciera como si el juego estuviese fallando mientras el mundo tiembla.



Captura del Shader Graph creado.



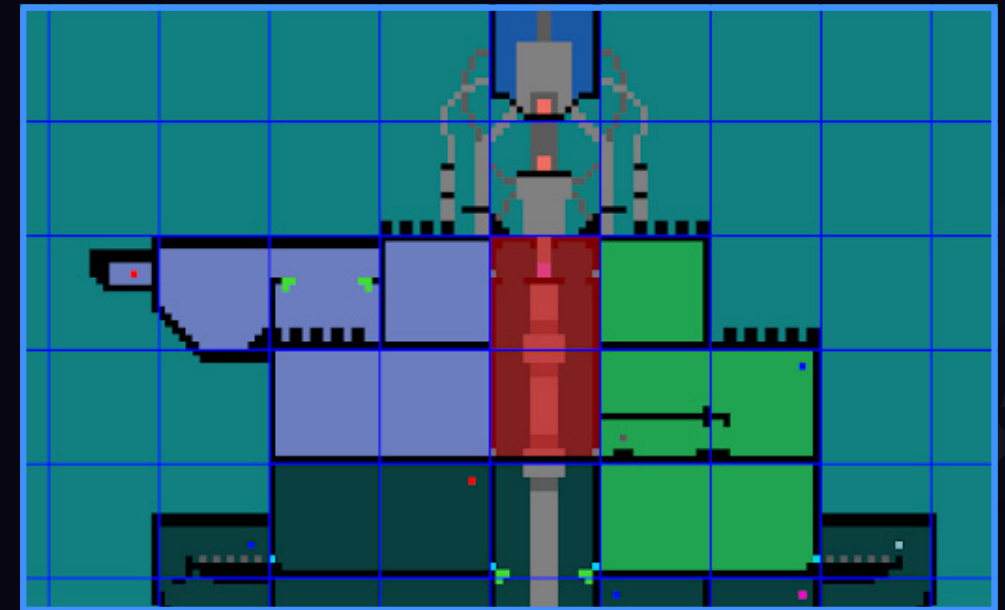
Captura de GATE, Glitch Shader en acción.



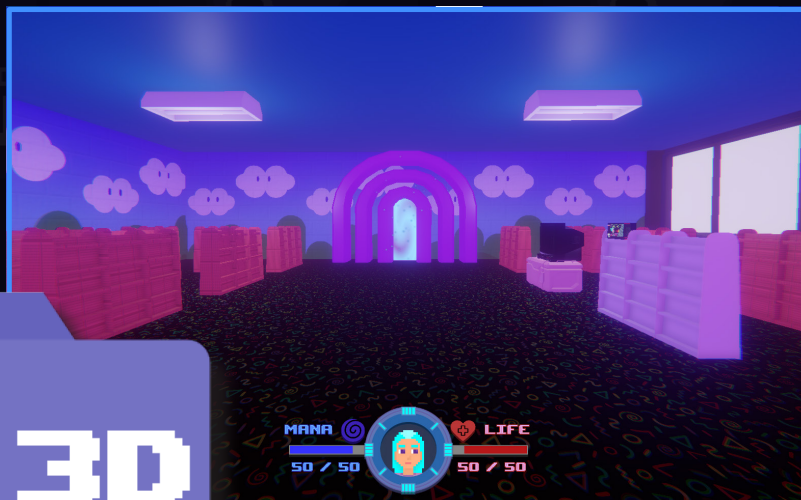
## ◆ 4.4 Diseño de Niveles

El diseño de niveles del proyecto se basa en un enfoque modular de mini metroidvania, donde el jugador explora áreas interconectadas, recoge bugs y escapa a portales cercanos, enfatizando la tensión de batería limitada.

El juego inicia en la gameshop 3D (un mundo vacío blanco con la tienda como único elemento), pasando por un portal al castillo 2D, que actúa como hub central. Este castillo se divide en áreas diseñadas para un recorrido progresivo, con portales que llevan a versiones alternas de la gameshop (ej. en el espacio, con juegos de McDonald's), permitiendo exploración no lineal y rejugabilidad.



Prototipo Temprano del mapa de MoonCastle 2D.



### Gameshop 3D (inicio):

Punto de partida en un vacío blanco, con la tienda como único espacio jugable. Aquí se introducen mecánicas básicas antes de acceder al portal al castillo 2D. El diseño es minimalista para contrastar con la complejidad posterior, evocando liminalidad para el Jugador.



### Castillo 2D (hub central):

Dividido en áreas interconectadas, actuando como hub para exploración. El jugador debe navegar, recoger bugs y escapar al portal más cercano, utilizando cartuchos para superar obstáculos. Las áreas están diseñadas para un flujo metroidvania: accesos bloqueados que se desbloquean con habilidades.



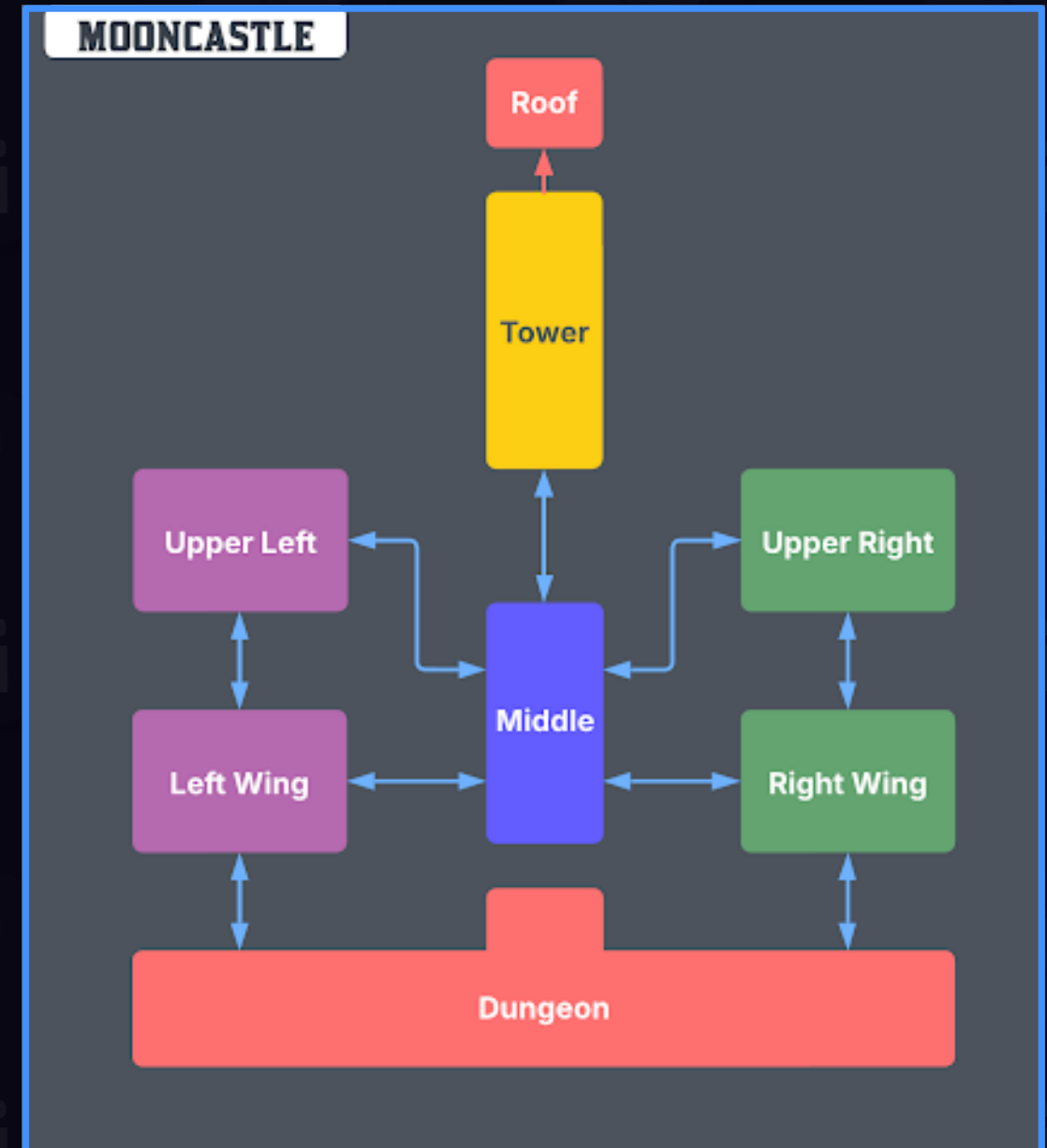
- **Mapa del MoonCastle 2D**

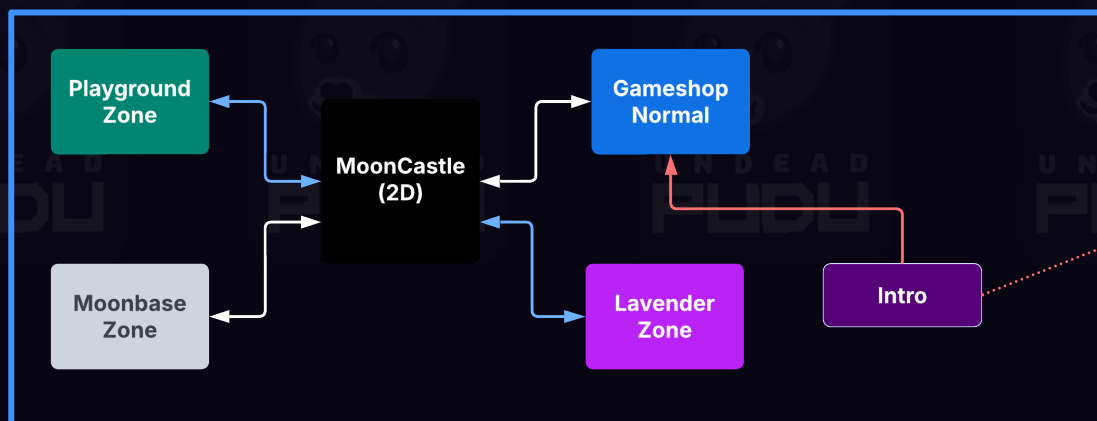
El mapa del mundo 2D está dividido en 8 Áreas. Ésta sería la progresión planificada para la DEMO.

1era Visita: Comenzando en Middle, al fondo del área encontrarás el BUG Dash y deberás escapar por el portal en Middle.

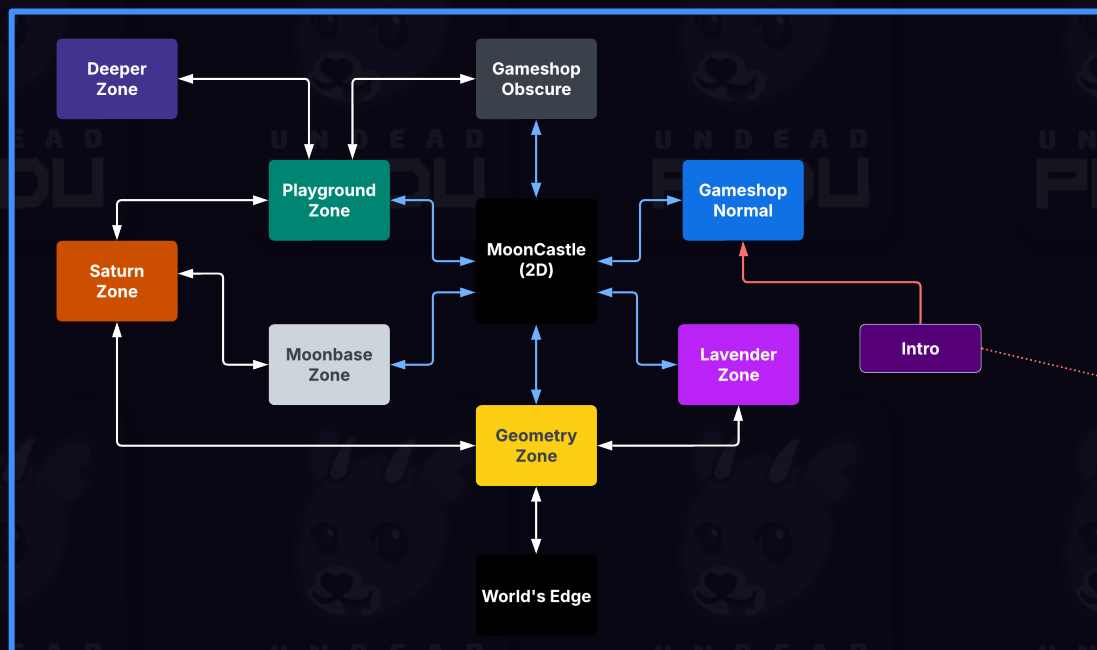
2da Visita: Con Dash podrás hacerte paso hasta Upper Left, al llegar a la cima de esta área desbloquearás el el BUG Vines, deberás escapar bajando hasta el portal en Left Wing

3era Visita: Con Vines desbloqueado, podrás hacer crecer un puente en Right Wing, desde allí llegarás a Upper Right, donde encontrarás el BUG Frozen. Llegando a la cima de Upper Right escaparás por el portal hacia el fin de la DEMO.





Mapa del DEMO Actual.



Mapa planificado para la versión BETA.

El mundo de GATE está configurado de tal forma en que el MoonCastle (2D) es el centro principal y nexa entre las otras localidades del Overworld 3D, esto hace que todo esté interconectado a modo de metroidvania, donde visitar zonas para desbloquear nuevos caminos será la regla.

En la versión del mapa del DEMO, este es mucho más acotado y más lineal, a diferencia de la versión planificada para la versión BETA que ciertas localidades del Overworld te guían a otras zonas del mismo mundo 3D, haciendo un diseño mucho más intrincado que premia la exploración.



## ◆ 4.5 Programación Final del Prototipo

La programación final del prototipo se enfocó en integrar las mecánicas clave del mini metroidvania, asegurando funcionalidad para los mundos 3D y 2D, así como las transiciones entre ellos.

Utilizando JetBrains Rider para C#, se implementaron las interacciones del jugador, la gestión de batería, los cartuchos de habilidades y el evento de persecución del Game Manager.



JetBrains Rider



Captura del DEMO del Proyecto Gate, 2025.



#

```
Script usages inheritors Cyber Demonio extension methods
public class ModManager : MonoBehaviour
{
    Cyber Demonio
    public static event System.Action<bool> OnCartridgeArcane;
    Cyber Demonio
    public static event System.Action<bool> OnCartridgeVines;
    Cyber Demonio
    public static event System.Action<bool> OnCartridgeFrozen;
    Cyber Demonio
    public static event System.Action<bool> OnCartridgeFlyingFish;
    Cyber Demonio
    public static event System.Action<bool> OnCartridgeLightsOut;
    Cyber Demonio
    public static event System.Action<bool> OnCartridgeDash;
```

**ModManager.cs mostrando sus eventos estáticos.**

Uno de los scripts más importantes, después del GameManager.cs y el PlayerController.cs es el ModManager.cs, quien es que administra los eventos que son disparados a la activación de un cartucho, manteniendo una modularidad manejable.

Para que un objeto sea influenciado por algún cartucho, solo debe suscribirse al evento de dicho cartucho. Esto hace que los comportamientos de los cartuchos sean fácilmente modificables en el futuro, como también añadir nuevos cartuchos.



### Organización De Scripts (2D)



- Modos
- C# FFishIndicator.cs
- C# FlyingFishMod.cs
- C# FrozenMod.cs
- C# FrozenObject.cs
- C# LightsOutObject.cs
- C# ModHandler.cs
- C# ModHandler\_v2.cs
- C# MusicBehavior.cs
- C# VinesObject.cs

- NPCs
- C# BugBehavior.cs
- C# EnAudio.cs
- C# EnBase.cs
- C# EnBouncingRock.cs
- C# EnDemonBehavior.cs
- C# EnExplosion.cs
- C# EnGoblinBehavior.cs
- C# EnPlantDudeBehavior.cs
- C# EnSkullAttack.cs
- C# EnSlimeBehavior.cs
- C# EnSpawner.cs
- C# EnSpearBehavior.cs
- C# EnStats.cs
- C# EnSteelGolemBehavior.cs
- C# EnWaspBehavior.cs
- C# FlyingFishBehavior.cs
- C# GMBehavior.cs
- C# ParrotBehavior.cs
- C# ShieldController.cs

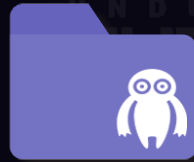
- Objects
- C# Boulder.cs
- C# Breakable.cs
- C# ButtonBehavior.cs
- C# DropDown.cs
- C# HazardBehavior.cs
- C# Hint2D.cs
- C# HintManager2D.cs
- C# IceBlockBehavior.cs
- C# LiquidBehavior.cs
- C# PipeBehavior.cs
- C# PlayerImpulser.cs
- C# PortalGate2D.cs
- C# PortalSpriteHandler.cs
- C# PotBehavior.cs
- C# PotBreakSound.cs
- C# ReflectionLock.cs
- C# TriggerExplosion.cs
- C# WendigoBlock.cs

- Player
- C# FireballAttack.cs
- C# FireDashAttack.cs
- C# GhostEffect.cs
- C# GhostSprite.cs
- C# IceballAttack.cs
- C# PlayerAudio.cs
- C# PlayerController.cs
- C# PlayerStats.cs
- C# Retrolnit.cs
- C# TempleRun.cs

- Settings
- C# 2DCamSet.cs
- C# BatteryHUD.cs
- C# ChildCollider.cs
- C# HUD\_WarningTrigger.cs
- C# ParallaxEffect.cs
- C# PostProcessingHandler.cs
- C# SquashAndStretch.cs
- C# TilemapGlitch.cs
- C# UI\_CartridgeDesc.cs
- C# UI\_HandsBehavior.cs



- Organización De Scripts (3D)



```
Modos
C# ChessQueenBehavior.cs
C# ChessTrigger.cs
C# FurniClock.cs
C# MoonbaseBehavior.cs
C# MoveTowardsPlayer.cs
C# RotatingObject.cs
```

```
Player
C# CloneCamHandler.cs
C# FireballAttack3D.cs
C# PlayerAudio3D.cs
C# PlayerMov.cs
C# PlayerShoot.cs
```

```
Settings
C# Billboard.cs
C# CartridgeObj.cs
C# CartridgeShelf.cs
C# ChargeGateboy.cs
C# ConstantFalling.cs
C# EndDemo.cs
C# Gate3D.cs
C# ReadThis.cs
C# RoomTransition.cs
C# RoomTransitionManager.cs
C# SaveTV.cs
C# TermsAndConditionsLoader.c
C# TimelineBinder.cs
C# TriggerDemoEnd.cs
C# TriggerDialogue.cs
C# TriggerEndBehavior.cs
C# TriggerGateboy.cs
C# ULControls.cs
C# Wendigo3DBehavior.cs
```



- Organización De Scripts (En Común, 2D y 3D)



```
C# AnimDestroy.cs
C# CameraShake.cs
C# Fractal.cs
C# IntroPortal.cs
C# Item.cs
C# ItemDrop.cs
C# LoadLevel.cs
C# PersistentObj.cs
C# PlayAudioAtAnimator.cs
C# PlayAudioAtContact.cs
C# Portal.cs
C# RandomSound.cs
C# ShowBoundaries.cs
C# TransformData.cs
C# UnscaledTimeWrapper.cs
```

```
Dialogues
C# Dialogue_ChangeLevel.cs
C# Dialogue_Resume.cs
C# DialogueData.cs
C# DialogueEndAction.cs
C# NPC_Dialogue.cs
C# TimeLineDirector.cs
```

```
Menu
C# CartButton.cs
C# CartridgeWheel.cs
C# HUD_Currency.cs
C# HUD_Inputs.cs
C# InventorySwitchRenderTex.cs
C# MainMenu.cs
C# UI_3D.cs
C# UI_3D_Camera.cs
C# UI_FirstPersonView.cs
C# UI_HUD.cs
C# UI_Inventory.cs
C# UI_Master.cs
C# UI_Menu.cs
```

```
Managers
C# AudioManager.cs
C# BatteryManager.cs
C# DialogueManager.cs
C# GameManager.cs
C# InputManager.cs
C# ModManager.cs
```



```
using UnityEngine;

4 asset usages 23 usages Cyber Demonio 1 exposing API
public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    Variables
    Events

    Event function Cyber Demonio
    void Start(){...}

    Event function Cyber Demonio
    void Update(){...}

    Move

    Skill Activate

    Fire

    Jump

    Dash

    Fish Interaction

    Frequently called 1 usage Cyber Demonio
    void CheckGround(){...}

    Event function Cyber Demonio
    private void OnDrawGizmosSelected(){...}

    Animation
}
```

Aquí se muestra de ejemplo el script del jugador del mundo 2D, el cuál se puede dilucidar cómo es que se organiza en regiones cada característica. Esto permite que scripts grandes puedan ser administrados más eficientemente.

Scripts esenciales como el GameManager.cs, ModManager.cs y el PlayerMov.cs (Movimiento player 3D) siguen esta misma estructura.

# 5. POST-PRODUCCIÓN



GATE

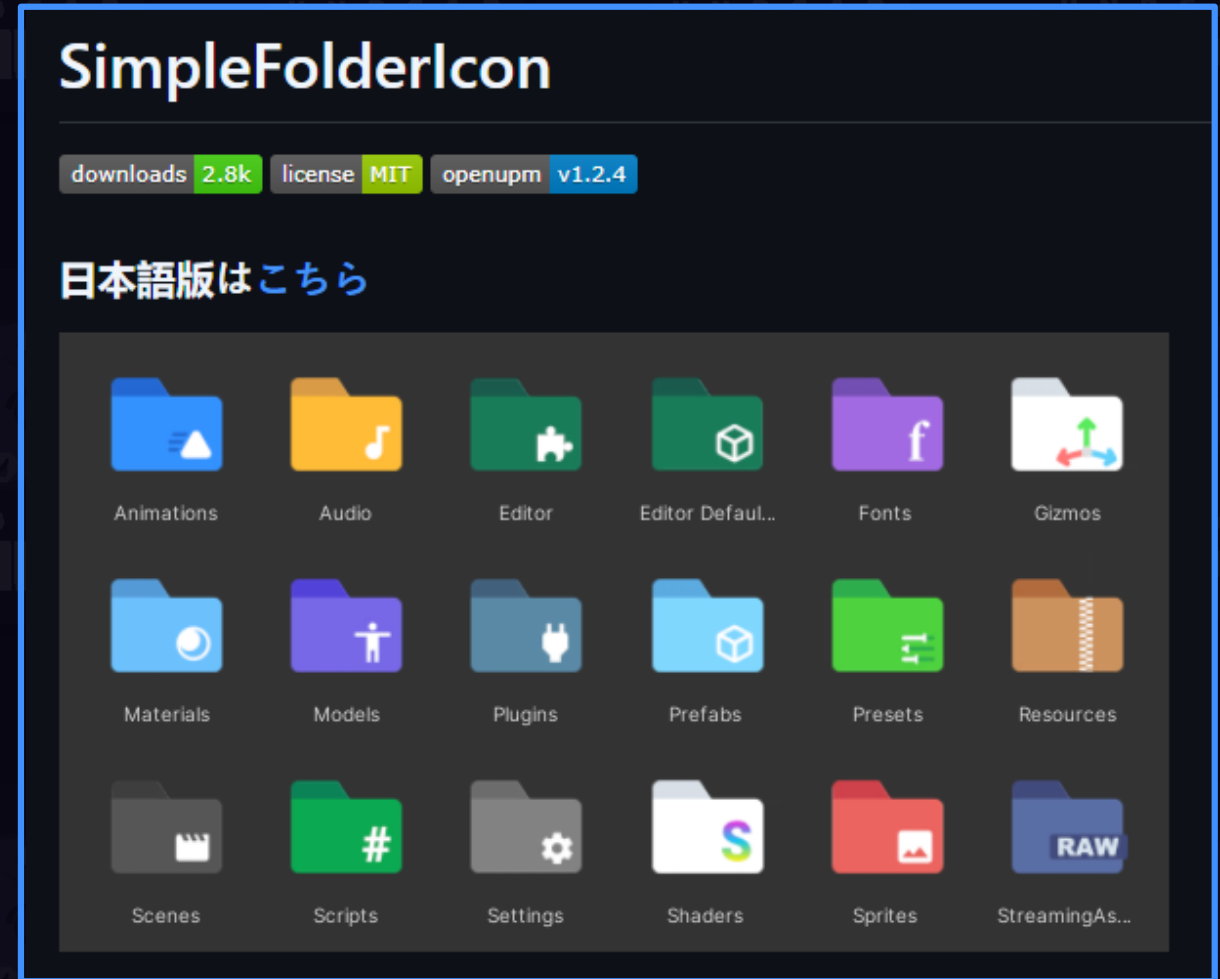


### ◆ 5.1 Propuesta de Pipeline

A continuación, se revelará el flujo de trabajo construido para este proyecto. Primero vamos a echar un vistazo en la parte más básica de un proyecto de Unity que son las carpetas, siendo este punto muy importante para la organización y fácil localización de los Assets del proyecto.

Para ello se ocupó un Package en Github para Unity, llamado SimpleFolderIcon creado por un desarrollador Japonés de usuario "SeaeeesSan".

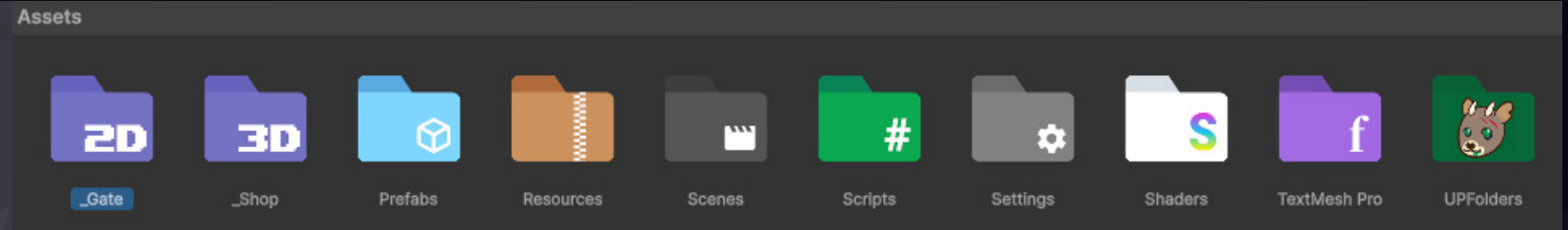
Este mismo Package fue modificado para utilizar mis propios íconos de carpetas, para tener una organización mucho más personalizada a mi flujo de trabajo.



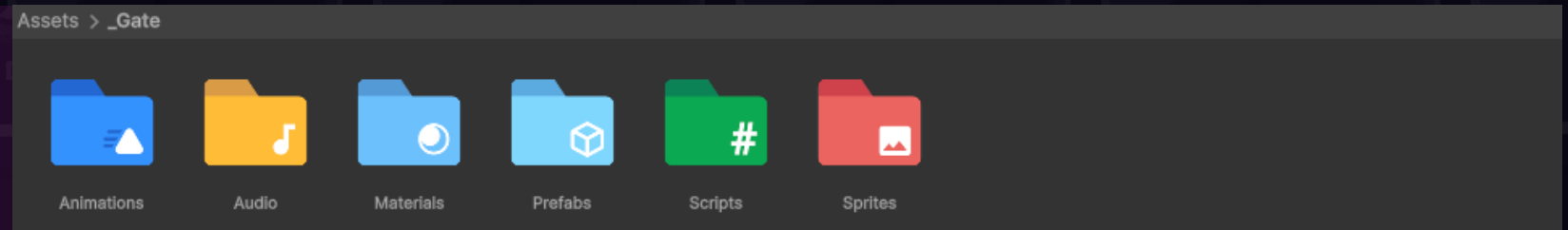


## EJEMPLO DE ORGANIZACIÓN DE CARPETAS DEL PROYECTO

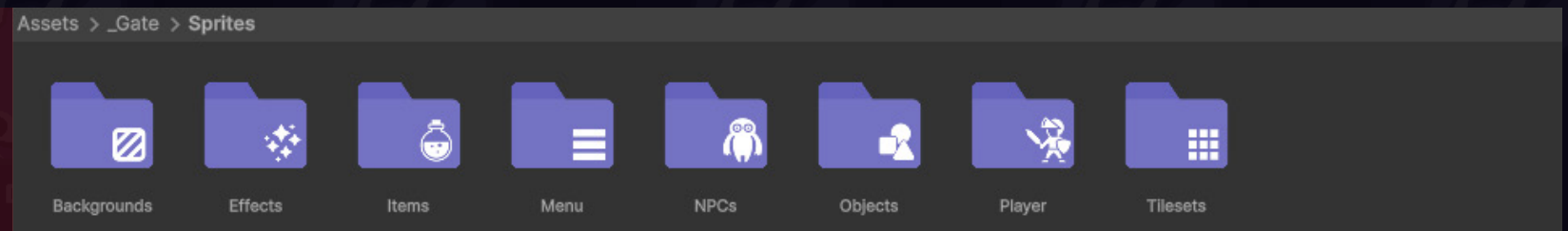
Carpeta Raíz del Proyecto



Carpeta \_Gate (Sólo 2D)



Carpeta Sprites (2D)



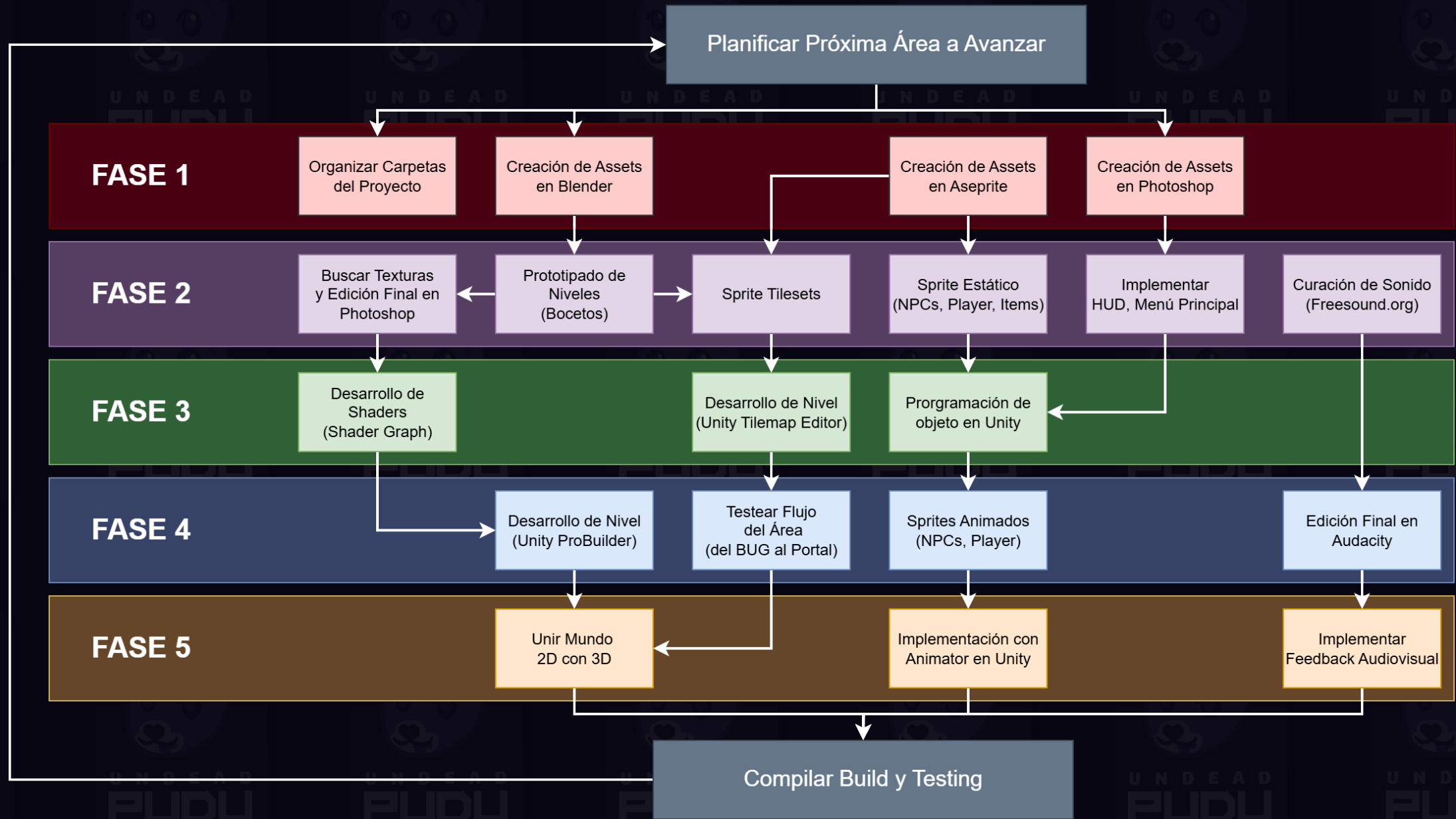


Ahora se mostrará un diagrama de flujo en el cual la propuesta de pipeline se basa en 5 fases, donde se comienza con la creación de Assets, terminando con el prototipado del área trabajada. Para finalmente compilar un Build del juego para luego testearlo y así repetir el ciclo.

Cada iteración culminaba en una entrada en el DevLog del desarrollo ([gatedev.blogspot.com](http://gatedev.blogspot.com)) para tener un registro y una especie de “Milestone” por cada avance.

Entradas		^
2025		(39)
06/08 - 06/15		(5)
Habemus Build WebGL + Nueva Zona		
Nuevo Contendiente: Steel Golem (WIP)		
Nuevo Contendiente: Lesser Demon		
Hazard: Giant Spear		
Portal Shader		
05/04 - 05/11		(4)
04/27 - 05/04		(5)

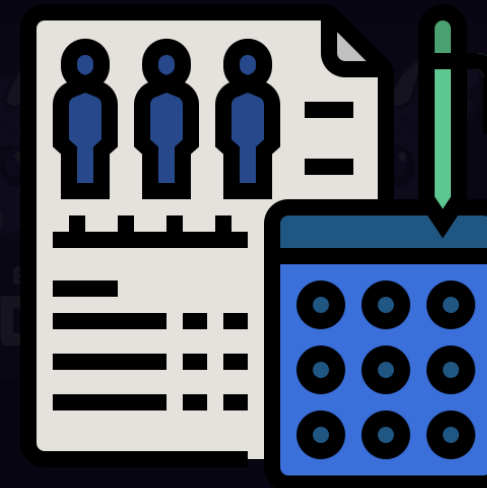
Screenshot de las entradas del Devlog desarrollado durante el proyecto.





## ◆ 5.2 Definición de parámetros de audiencia

El proyecto está dirigido a dos públicos objetivo principales: el Jugador Nostálgico (25-40 años) y el Jugador Indie Experimental (13-35 años). Cada grupo influye en el diseño del juego, alineando su estética, mecánicas y desafíos con sus preferencias y motivaciones, asegurando tanto factibilidad como viabilidad para un desarrollo independiente.





Spritesheet de Hobgoblin en Aseprite.

- **Estética:**

Diseño en pixel art (generalmente 16x16 a 32x32 para NPCs) creado en Aseprite, con tilesets modulares y sprites animados (Ciclos de caminata de 12 frames), inspirados en plataformeros clásicos de los 90's y la simplicidad visual indie.

- **Mecánicas:**

Exploración de niveles diseñados en Unity's Tilemap, recolección de ítems (pociones, objetos clave) y habilidades programadas en C# con JetBrains Rider. Se incluyen elementos experimentales como mezcla entre habilidades e influencia del ambiente.



- **Dificultad:**

Progresiva, con desafíos de habilidad (saltos precisos, timing) para nostálgicos, y puzzles experimentales a través de la mezcla de habilidades. Ajustada para aprendizaje gradual.

- **Sonido:**

Efectos de pasos, impactos y música ambiental curada en Freesound, integrados para inmersión, reminiscente de bandas sonoras de juegos retro y el synthwave moderno.



Captura de GATE 2025, Derrotando a Hobgoblin.



Mega Man, Jazz Jackrabbit y Donkey Kong Country 2.

El diseño responde a las motivaciones de ambos públicos. Para el Jugador Nostálgico, la estética pixel art y las mecánicas de plataformas 2D, inspiradas en Super Mario World y Mega Man X, recrean la nostalgia mediante sprites detallados en Aseprite y niveles desafiantes en Unity.

La curación de sonido en Freesound aporta una atmósfera familiar sin copiar directamente, manteniendo autenticidad. Para el Jugador Indie Experimental, la inclusión de mecánicas mezclables y un enfoque narrativo metatextual reflejan la influencia de Yume Nikki y los espacios liminales.



### ◆ 5.3 Proyecciones

#### **Optimización del pipeline:**

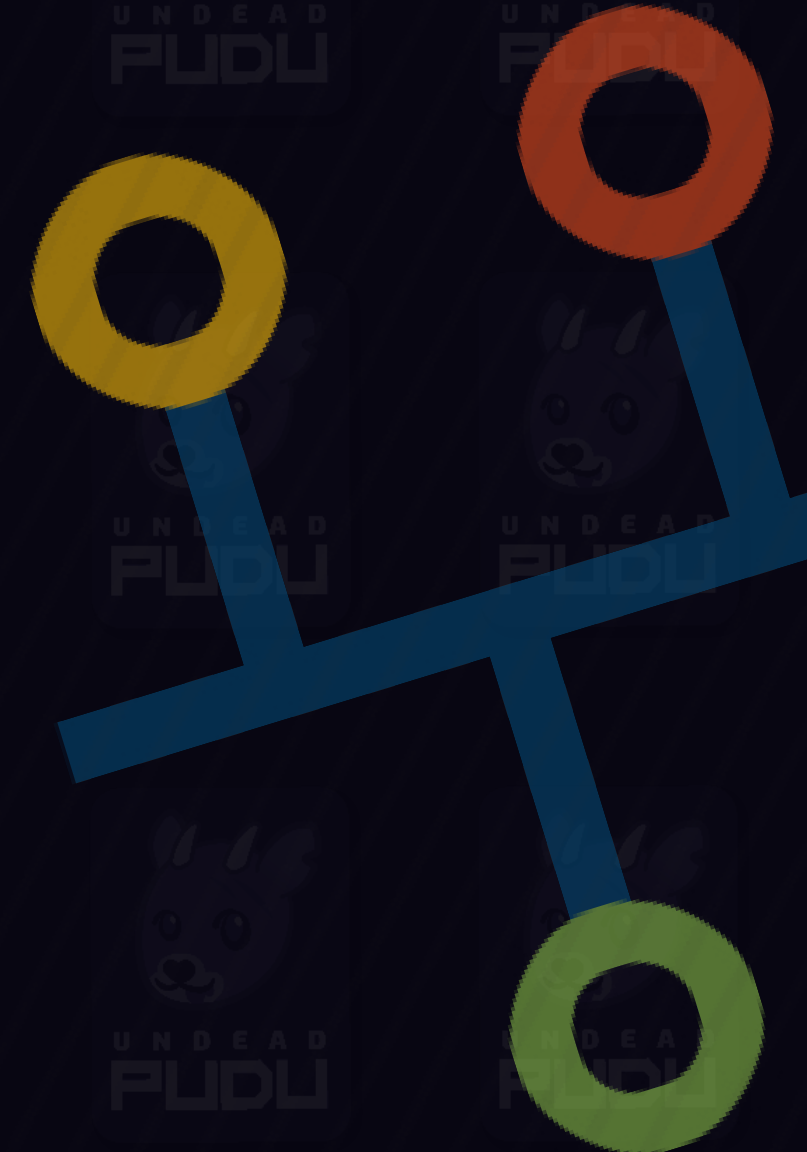
Implementar revisiones rápidas en Unity tras diseño en Aseprite y texturas en Photoshop, reduciendo ajustes tardíos. Comprimir assets (Sprite Atlas y sonidos optimizados) para mejorar rendimiento en WebGL.

#### **Técnicas adicionales:**

Ampliar el uso de rotoscopía con chroma key para el mundo 3D y así profundizar la ambientación.

#### **Estructura de trabajo:**

Refinar la organización de carpetas para facilitar adiciones futuras y para reutilizar en otros proyectos,





### **Niveles y mecánicas:**

Añadir más mundos del Overworld 3D como también nuevas áreas en el 2D. Más cartuchos con nuevas habilidades o eventos que se mezclen entre si.

### **Expansión de assets:**

Añadir nuevos backgrounds en el mundo 2D, de modo que cada cartucho tenga un background, estos fondos también pueden ser mezclados para dar una estética única a cada configuración de cartuchos.

### **Ajustes:**

Menú de ajustes altamente personalizable al usuario para tener un gran margen de optimización dependiendo del dispositivo que lo requiera.

# 6. CONCLUSIONES





### ◆ 6.1 Grado de Efectividad de la Propuesta

El enfoque sin placeholders, validado en Unity desde la ideación, resultó efectivo al reducir iteraciones y mantener una visión artística consistente. La creación de sprites y tilesets en Aseprite, texturas en Photoshop, y programación en JetBrains Rider permitió completar el prototipo en un tiempo razonable, demostrando factibilidad para un desarrollador individual.

La organización de carpetas en Unity facilitó la gestión de assets, aunque la falta de revisiones intermedias generó ajustes tardíos en la escala de algunos elementos, sugiriendo un alta efectividad con margen de optimización.

#### Áreas de Mejora

- Incluir checkpoints para validar mecánicas antes de la producción final.
- Ampliar el uso de placeholders para agilizar el proceso de programación.
- Ampliar testing con retroalimentación de la audiencia para ajustar dificultad y accesibilidad.



## ◆ 6.2 Nivel de Logro de Objetivos

### Vertical Slice:

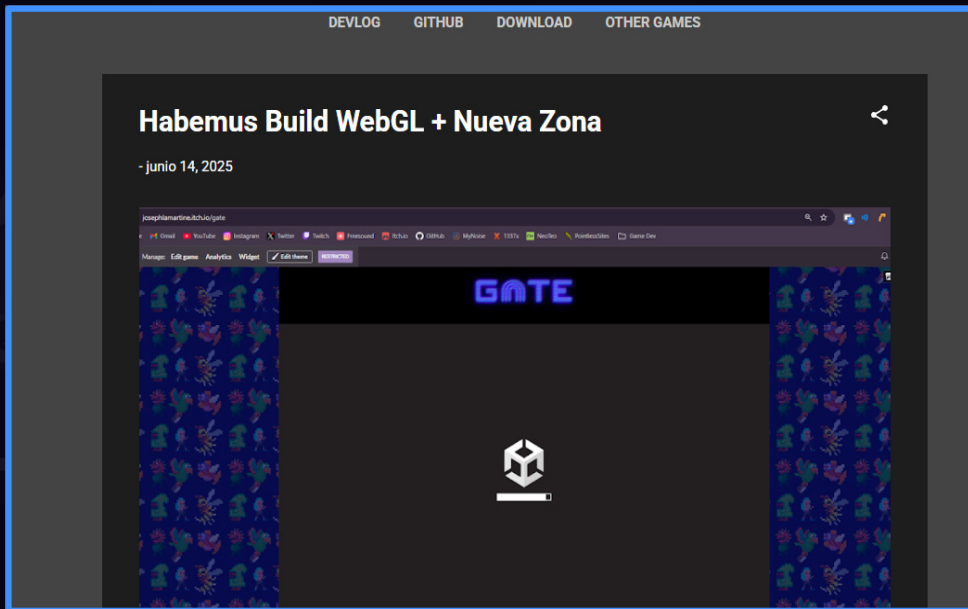
Se logró un estado PreAlpha del juego, siendo un Demo ampliado, demostrando la capacidad que tuvo el flujo de trabajo para lograr de manera individual un Build sin bugs críticos

### Alineación estética con el Nostálgico:

La estética pixel art, inspirada en Super Mario World, Mega Man y Donkey Kong fue lograda evocando nostalgia mediante tilesets y NPCs con similitud reconocibles de los referentes .

### Optimización técnica:

El juego fue bastante pulido en cuanto a optimización de recursos, con el objetivo que entre hacer el Build de Windows y luego el de WebGL no requiera mayor intervención.



Captura del DevLog de GATE.



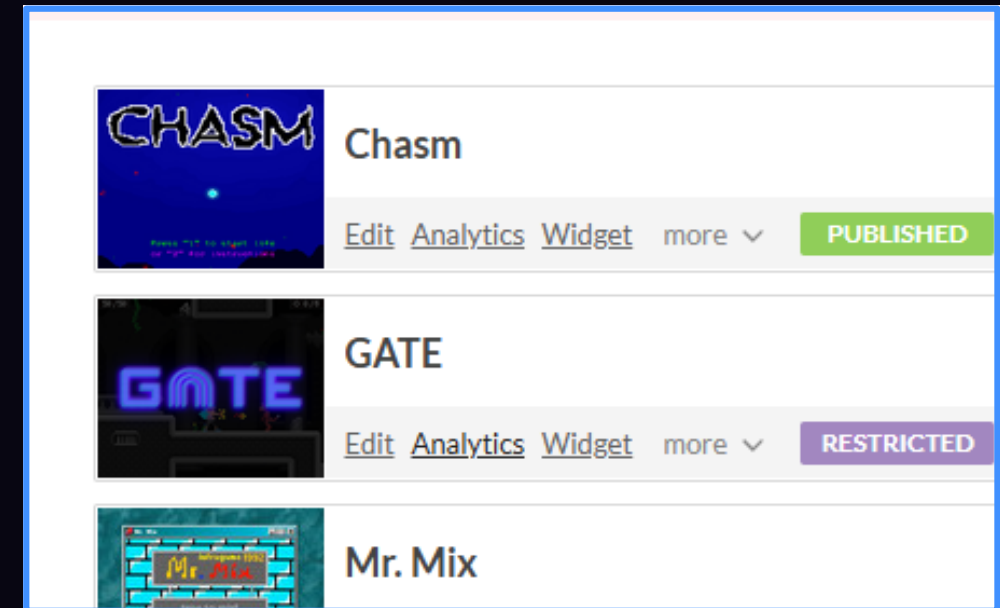
## ◆ 6.3 Proyección del Desarrollo del Proyecto

### Lanzamiento de demo completa

Subir una versión pulida del prototipo a itch.io como demo gratuita, optimizada para WebGL en Unity para un acceso instantáneo sin descargas. Esto incluye el nivel base con el caballero, ítems (pociones, espadas) y sonidos de Freesound integrados, asegurando compatibilidad con navegadores (ej. Chrome, Firefox) y un rendimiento fluido en PC y móviles.

Objetivos: Recopilar retroalimentación de los públicos, midiendo engagement (descargas, comentarios) para validar la estética pixel art y mecánicas de exploración.

Cronograma: 1-2 meses post-entrega de memoria, incluyendo pruebas de WebGL y optimización de shaders en Unity.



Dashboard de mi página de Itch.io



Logo de la plataforma Steam de Valve.

### **Creación de página en Steam**

Si la demo alcanza un umbral de popularidad (ej. 1,000 descargas o reseñas positivas en itch.io), desarrollar una versión pagada para Steam, con un precio razonable para un indie (3-5 USD). Esto incluiría soporte para logros, leaderboards y actualizaciones.

### **Contenido adicional**

Expandir el juego con más castillos a parte del MoonCastle (Blood Castle, Jade Castle, Sun Castle...), cartuchos de habilidades (ej. Doble Salto, Agarre a Paredes) y una wiki oficial del juego para lore (detalles de ítems, enemigos). La modularidad desde la concepción del proyecto permite añadir estos elementos sin reconstruir el núcleo.

# 7. BIBLIOGRAFÍA





- Adobe Inc. (2023). Adobe Photoshop (Versión 25.0) [Software]. <https://www.adobe.com/products/photoshop.html>
- Audacity Team. (2023). Audacity (Versión 3.4.0) [Software]. <https://www.audacityteam.org/>
- Blender Foundation. (2023). Blender (Versión 4.0) [Software]. <https://www.blender.org/>
- Capello, D. (2023). Aseprite (Versión 1.3.7) [Software]. <https://www.aseprite.org/>
- Capcom. (1987). Mega Man [Video game]. Capcom.
- Capcom. (1993). Mega Man X [Video game]. Capcom.
- Corcoran, L. (n.d.). itch.io [Plataforma en línea]. <https://itch.io/about>
- Fox, T. (2015). Undertale [Video game]. Toby Fox.
- Frederiksen, E. (2021, September 15). The history of liminal spaces in games.
- Freesound.org. (n.d.). Freesound [Base de datos en línea]. <https://freesound.org/help/about/>
- Galactic Cafe. (2013). The Stanley Parable [Video game]. Galactic Cafe.
- GitHub Inc. (2023). GitHub [Plataforma en línea]. <https://github.com/about>



- Hakita. (2020). ULTRAKILL [Video game]. New Blood Interactive.
- Kikiyama. (2004). Yume Nikki [Video game]. Kikiyama.
- Konami. (1987). Contra [Video game]. Konami.
- Konami. (1997). Castlevania: Symphony of the Night [Video game]. Konami.
- Konami. (2001). Silent Hill 2 [Video game]. Konami.
- Krita Foundation. (2023). Krita (Versión 5.2.2) [Software]. <https://krita.org/>
- Maddy Makes Games. (2018). Celeste [Video game]. Maddy Makes Games.
- Nintendo. (1985). Super Mario Bros. [Video game]. Nintendo.
- Nintendo. (1986). Metroid [Video game]. Nintendo.
- Nintendo. (1990). Super Mario World [Video game]. Nintendo.
- Nintendo. (1994). Donkey Kong Country [Video game]. Rare (desarrollador) & Nintendo (editor).
- Nintendo. (1994). Super Metroid [Video game]. Nintendo.

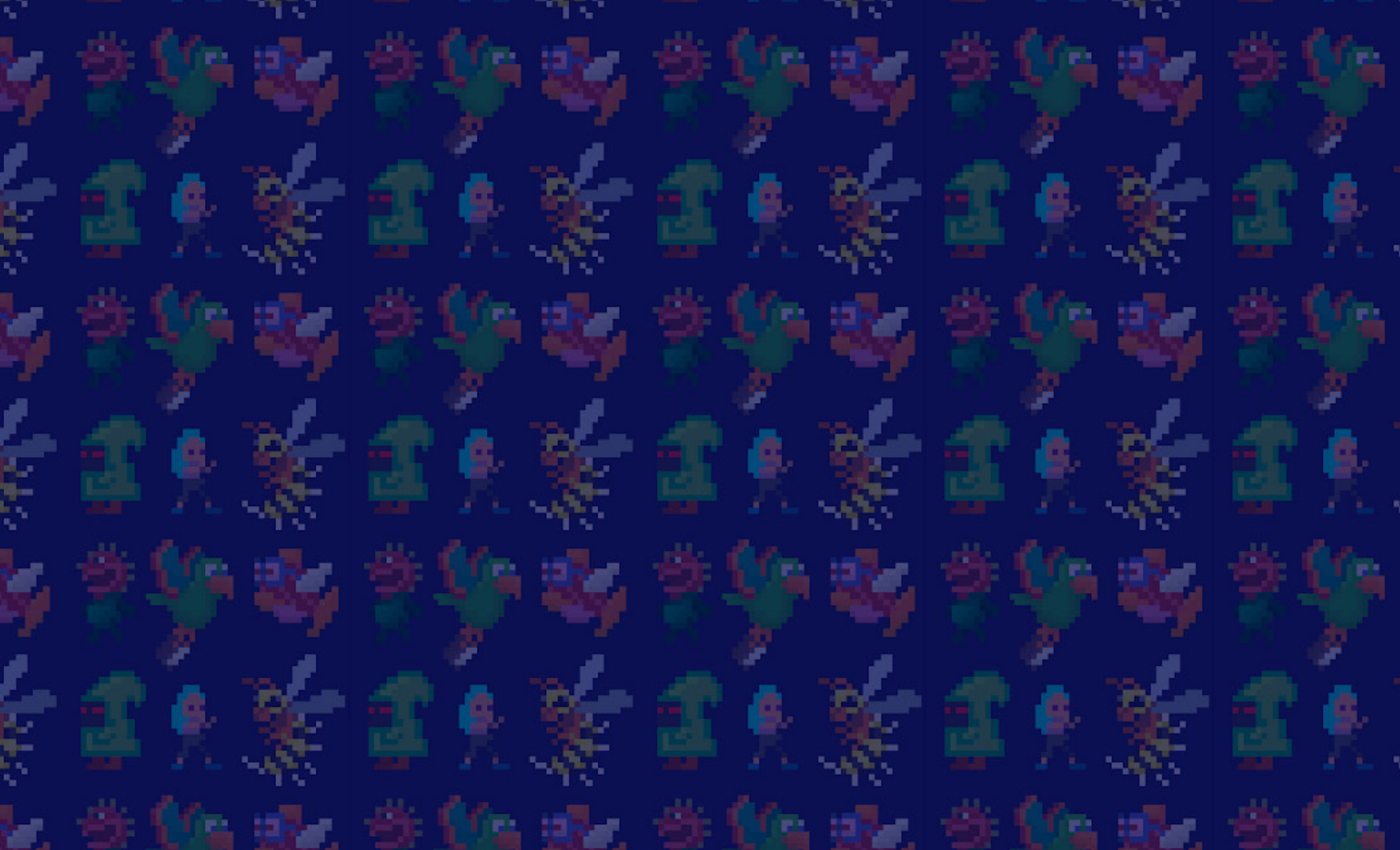


- Nintendo. (2001). Wario Land 4 [Video game]. Nintendo.
- Patala, A. (2020). ULTRAKILL [Video game]. New Blood Interactive.
- Poly Haven. (n.d.). Poly Haven [Base de datos en línea]. <https://polyhaven.com/about-contact>
- Reddit Inc. (n.d.). r/LiminalSpace [Subreddit]. <https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press.
- Shiny Entertainment. (1994). Earthworm Jim [Video game]. Shiny Entertainment.
- Studio MDHR. (2017). Cuphead [Video game]. Studio MDHR.
- Team Cherry. (2017). Hollow Knight [Video game]. Team Cherry.
- Tour De Pizza. (2023). Pizza Tower [Video game]. Tour De Pizza.
- Valve. (2007). Portal [Video game]. Valve.
- Velázquez, D. (1656). Las Meninas [Pintura al óleo]. Museo del Prado, Madrid.
- YoYo Games. (2023). GameMaker (Versión 2023.8) [Software]. <https://gamemaker.io/en>



- BackStory. (2016, November 23). The mythology and misrepresentation of the Windigo. BackStory. <https://backstoryradio.org/blog/the-mythology-and-misrepresentation-of-the-windigo/>
- Conway, S. (2024). Loops, spirals, kennings: Metamodernism in Alan Wake 2. *Game Studies*, 24(4). <https://gamestudies.org/2404/articles/conwayKonami>. (1987). *Contra* [Video game]. Konami.
- DoomWiki. (n.d.). Imp. In DoomWiki. <https://doomwiki.org/wiki/Imp>
- Reddit. (2022, February 18). Yume Nikki is a liminal game. In r/yumenikki. [https://www.reddit.com/r/yumenikki/comments/suseki/yume\\_nikki\\_is\\_a\\_liminal\\_game/](https://www.reddit.com/r/yumenikki/comments/suseki/yume_nikki_is_a_liminal_game/)
- The Taco Cat. (n.d.). OST of the Day #5: Jazz Jackrabbit 2 - Lab Rat. Steemit. <https://steemit.com/music/@taco.cat/ost-of-the-day-5-jazz-jackrabbit-2-lab-rat>





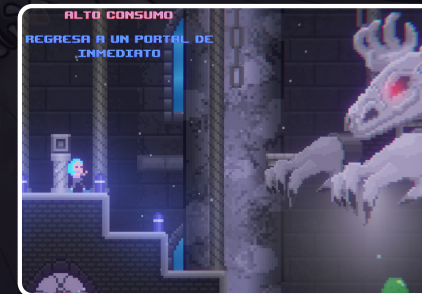
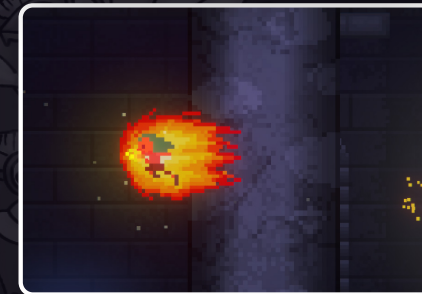
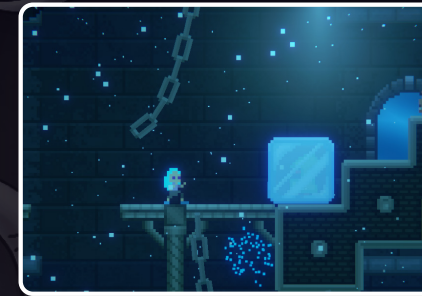


## GATE: A Través del Portal

En un mundo suspendido entre la nostalgia retro y la extrañeza liminal, GATE invita al jugador a cuestionar la propia naturaleza de un videojuego. A través de la Gateboy, una consola capaz de cambiar las reglas del mundo, donde cartuchos modificables alteran mecánicas, enemigos y el ambiente.

Esta memoria, desentraña el proceso creativo detrás de GATE. Explora el diseño de enemigos, ambientación, mecánicas modulares que rompen las reglas y una narrativa metatextual que se complementa junto a referencias de juegos clásicos del género de plataformas y una estética liminal.

Junto a bocetos, spritesheets, reflexiones y cuestionamientos durante el desarrollo, esta memoria busca compartir el viaje creativo y técnico que implica hacer un videojuego desde su concepción.



**GATE**  
A TRAVÉS DEL PORTAL



[josephlamartine.itch.io](https://josephlamartine.itch.io)



[cyber\\_demonio](https://www.instagram.com/cyber_demonio)



UNIVERSIDAD  
Gabriela Mistral

Diseño de Videojuegos