

<b>Nombre:</b> Mauricio Bennett Alcantar Domínguez		<b>Matrícula:</b> 2938988
<b>Nombre del curso:</b> Conceptualización de videojuegos	<b>Nombre de la profesora:</b> Claudia Lorenzo Muradas	
<b>Tema:</b> Evidencia final	<b>Evidencia:</b> Desarrollando el plan para un videojuego	
<b>Fecha:</b> 4 de diciembre de 2021		

## Análisis

Me gustaría desarrollar juegos tipo metroidvania, rpg, fps, roguelike, 2d y hack and slash. Empezando con los juegos metroidvania. Metroid, Hollow Knight, gato roboto son algunos juegos de los cuales me inspiran a crear este tipo de juegos, me gusta la parte de exploración, en la cual tienes que explorar cada rincón para avanzar en el juego y conseguir mejoras. Tengo muchos recuerdos de cuando jugaba Metroid: Samus Returns. Me gustaba la progresión que tenías con tu personaje, cada vez que ibas progresando desbloqueabas mejoras que te ayudaban a acceder a nuevas zonas. Este juego para mí es de los mejores en su género junto a los juegos de Castlevania. Estos juegos marcaron un nuevo género y esto lo podemos ver en juegos más recientes como el famoso juego indie: Hollow Knight, aclamado por sus gráficos y mecánicas. También otro juego que me gustó mucho es Gato Roboto característico por su paleta de colores, es un juego a blanco y negro donde controlas a un gato dentro de una mecha. Está curioso el concepto y por eso me gustan mucho los juegos indies, nos ofrecen ideas locas que tal vez con un juego AAA no ocurriría-

Continuemos con los juegos roguelike y mis principales inspiraciones son: Enter the Gungeon, The Binding of Issac y Dead Cells. En estos tipos juegos me gusta mucho el factor de la aleatoriedad, puede que en una partida tu personaje sea muy poderoso, mientras que en otras no tanto.

Por último tenemos a los juegos hack and slash, se podría decir que se trata de apretar botones y limpiar zonas llenas de enemigos, estos juegos me causan satisfacción, ya que algunos te premian por los combos utilizados, como en Devil May Cry con su sistema de puntuaciones. Se siente muy bien llegar y matar a todo lo que tengas enfrente de ti.

Habiendo explicado estos puntos a detalle, pasamos a las plataformas de distribución. Empezando con la Pc, después hacer ports hacia Xbox, Playstation y Nintendo. En esta última plataforma los indies han tenido mucho éxito.

Los anuncios dentro del juego le causan al jugador una sensación no tan grata, hasta llegar a interrumpir su experiencia. Los pagos dentro del juego son una mejor opción porque el jugador como el desarrollador se beneficia y es una forma de apoyar si te gusta el contenido del videojuego. Estos pagos se ofrecerán como aspectos o skins para tu personaje y armas dentro del juego. También se incluirá un pase de temporada para así mantener enganchado al público.

## Lluvia de ideas

Al momento de estar escribiendo estos 18 puntos me puse a pensar en los puntos clave de mis últimos juegos jugados y estas fueron las ideas:

1. Roguelike
2. RPG
3. Gameplay acelerado
4. Modalidad de un jugador
5. Juego cooperativo
6. Comedia
7. FPS
8. Acción
9. Aventura
10. Arcade
11. Cartoon
12. Capacidad para mods
13. Editor de niveles
14. Souls-like
15. Metroidvania
16. Pixelados
17. 2D
18. Isométrico

De 18 puntos lo enfoqué hacia mi videojuego pensado y tomé solamente 10 empezando con el punto que más me agrado, los juegos **roguelike**.

1. Roguelike
2. Gameplay acelerado
3. Hack and slash
4. Comedia
5. Modalidad de un jugador
6. Acción
7. Arcade
8. Pixelados
9. Cartoon
10. Souls-like

# Endless Loop

Por Mauricio Bennett Alcantar Domínguez

**Índice:****1. Información general del juego**

1. Título
2. Tipo de videojuego acorde a su complejidad
3. Plataformas de distribución
4. Historia
5. Estilo del videojuego
6. Tipos de jugadores
7. Géneros
8. Clasificación

**2. Personajes**

1. Protagonista
2. Enemigos
3. Antagonista
4. Los npc

**3. Diferenciadores**

1. Explicación

**4. Mecánica del juego**

1. Mecánicas principales
2. Mecánicas secundarias
3. Reglas
4. Penalizaciones

**5. Niveles**

1. Objetivos
2. Metas
3. Bosquejo de los niveles

**6. Interfaces**

1. Bosquejos de las interfaces de usuario:
  - Menú
  - Pausa
  - Game over

**7. Música y sonidos**

1. Descripción

**8. Imágenes de concepto**

1. Explicación

## **9. Monetización**

1. Modelo de negocio elegido

## **10. Plan de trabajo**

1. Plan de mercado y distribución del videojuego
2. Diagrama de flujo
3. Diagrama de Gantt

## 1. Información general del juego

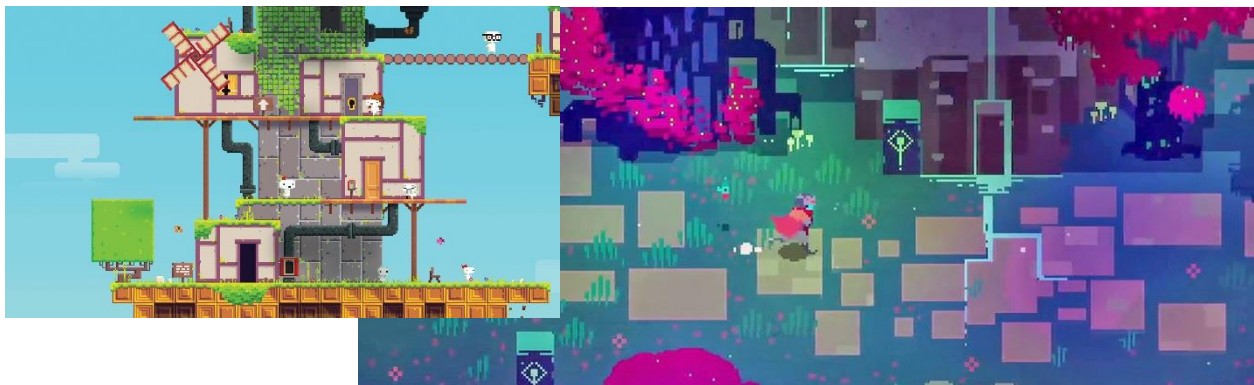
**Título:** Endless Loop. Escogí este juego, ya que estará basado en ciclos o bucles, es decir las partidas tendrán cierta similitud entre cada partida, solo que entrará la aleatoriedad con el género roguelike.

**Tipo de videojuego acorde a su complejidad:** Arcade. Esto es porque el juego está diseñado para tener sesiones de juego cortas, para ello los niveles serán pequeños para que vayas directo a la acción y puedas combatir frente a frente al jefe de cada zona.

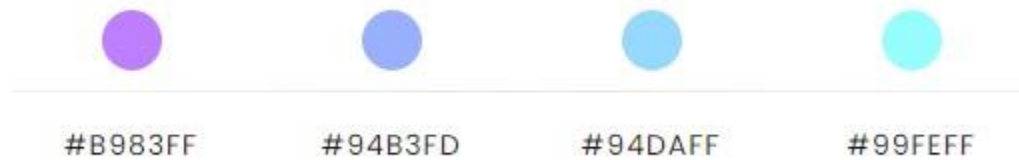
**Plataformas:** Pc y Nintendo Switch, posteriormente lanzarlo en las consolas de Xbox y Playstation. Me gustaría llegar a todas las plataformas posibles, pero antes me gustaría experimentar en la Pc y Nintendo Switch porque he visto que los indies tienen una muy buena aceptación.

**Historia:** Eres un guerrero que busca detener al malo de la historia. No se tiene mucha información sobre este enemigo, ya que nuestro héroe ha muerto infinitas veces, solo se sabe que se llama “El bucle”. Acompaña a tu guerrero a detener el *bucle* y descubre este misterioso desenlace.

**Estilo del videojuego:** 2D, pixelado. Me gusta mucho como se ven los gráficos pixelados en los videojuegos actuales, me parece que se combinan estos estilos retros con los nuevos como lo podría ser utilizando paletas de colores azules y moradas. Llama la atención visualmente, en este aspecto Hyper Light Drifter y Fez son mi inspiración.



### Paleta de colores:



Se escogió esta paleta de colores dado a que anteriormente se había mencionado que la paleta sería con tonos azules y morados.

**Tipos de jugadores:** Tendrá una modalidad de un jugador y por otra parte una online en ella aparecerán jugadores que no lograron completar la zona y aparecerán en forma de fantasma. Cada jugador que ha muerto te lo puedas encontrar como un enemigo en tus partidas.

**Géneros:** Acción, roguelike, hack and slash y rpg. Para conseguir un gameplay rápido opté por escoger principalmente la acción y el subgénero hack and slash para que puedan disfrutar de un buen rato masacrando enemigos y subir nivel tras nivel y así ir consiguiendo las mejores recompensas.

**Clasificación:** **T** – Adolescentes. Dentro del juego habrá algunos chistes subidos de tono, violencia y mínima aparición de sangre.



## 2. Personajes

### Tipos de personajes.

- **Protagonista** (El guerrero): El guerrero, un personaje con mucha valentía y dispuesto a superar cualquier desafío. Carga con una filosa espada en su espalda. Podremos modificar su aspecto a medida que vayamos progresando para así hacerlo más temible.
- Los **enemigos**: Son los esbirros de “*el bucle*” son de baja estatura y están armados hasta los dientes. Tienen una piel verdosa y son de sangre fría, son muy leales a su jefe, por lo regular suelen cargar una pistola hasta que piden refuerzos y ahí llegan a ser muy peligrosos.
- **Antagonista** (El bucle) No se tiene mucha información sobre su apariencia, los pocos guerreros que lo han visto dicen que cuenta con una



larga capa y tiene una joroba. Además de que se encuentra levitando y porta un poderoso sable de luz.

- **Los npc:**
  - El sabio: Fue el primer guerrero que entro al este ciclo sin fin. Él será nuestro guía, nos apoyará con consejos y nos enseñará a jugar en el tutorial.
  - El comerciante: Tiene las mejores armas y equipamiento para que nuestro viaje en cada partida sea único.

### 3. Diferenciadores

Se sabe que en las partidas de un roguelike su duración puede ser de hasta una hora o incluso más debido a todas las zonas que ofrece por descubrir, además de la gran cantidad de jefes que tienes que eliminar para llegar hasta el final y poder ganar la partida.

Para este juego se planea que las partidas duren menos, con el propósito de ofrecerles una distracción a las personas que no tienen mucho tiempo para jugar, pero quieren pasar un buen rato. Para ello se eliminarán algunos escenarios para llegar directamente con el jefe de la zona y poder tener un buen equipamiento para derrotar al jefe final. Otra característica importante es la posibilidad de guardar en cualquier momento por si es que necesitas abandonar el juego y cuando la reanudes podrás seguir jugando en el punto exacto donde lo dejaste.



*Una partida de The Binding of Issac con muchos ítems*

## 4. Mecánica del juego

**Mecánica principal:** Aleatoriedad en cada partida. Cada vez que el jugador inicie una partida lo que hará esta mecánica es que su experiencia sea diferente partida tras partida y mantendrá al jugador enganchado un largo tiempo, y a la vez el jugador se sentirá con ganas de mejorar en cada nueva partida.

**Mecánicas secundarias:** Posibilidad de adquirir objetos cosméticos; puntaje, al eliminar puntos se te sumaran puntos; desafiar a la muerte, después de morir tendrás una segunda oportunidad; minijuego donde se decide si mueres o vives; el comerciante, aquí podrás invertir los puntos recolectados durante la partida para hacer tu personaje más fuerte. Estas mecánicas son añadidas al juego las cuales tendrán el propósito de alargar la vida del juego. Una vez el jugador termine con el juego tendrá motivos por los cuales volver a jugar el juego.

**Reglas:** Si quieres mejorar las estadísticas de tu personaje tendrás que entregar todos los puntos recolectados durante la partida; al iniciar el juego tienes que escoger un personaje, cada uno con sus pros y contras; tienes que eliminar a todos los enemigos del nivel para avanzar al siguiente; para enfrentar al jefe de zona tienes que completar todas las áreas de esa zona; cuentas con 3 vidas para recorrer todo el juego. Puntos para que el juego funcione y al mismo tiempo el jugador lo tenga en mente y cada vez cree mejores estrategias para utilizar las reglas a su favor.

**Penalizaciones:** Al recibir 3 impactos tu vida llegará a 0 y perderás el progreso de esa partida; después de haber utilizado tu segunda oportunidad aparecerá una cinemática donde los enemigos se burlarán de ti; perderás todos tus puntos una vez que salgas de la zona del comerciante; al completar el juego el progreso del jugador será parcialmente borrado, digamos que desbloquea el “New game +” con el extra de que el jugador obtendrá mejores estadísticas tan solo iniciar la partida y no solo eso también los enemigos serán más fuertes. Estas

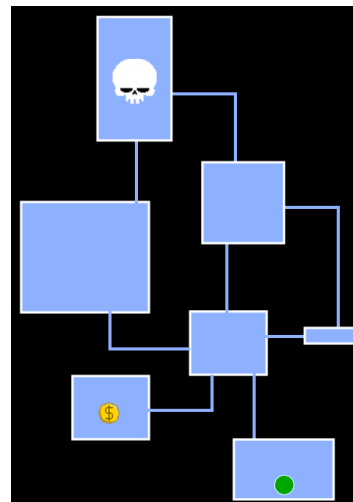
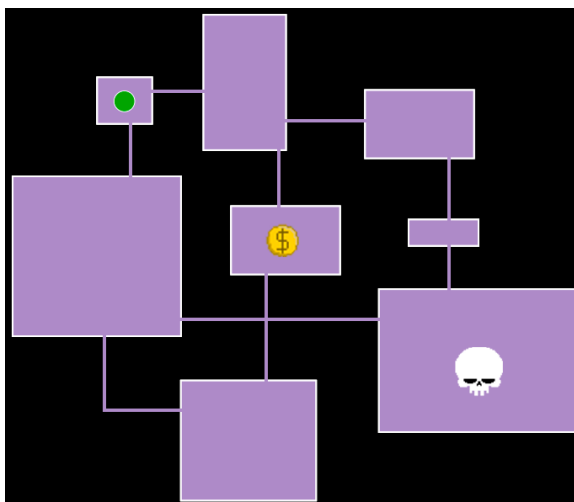
penalizaciones son importantes ya que es el desafío al cual el jugador tiene que enfrentar, sin ellas el juego sería fácil y sin sentido.

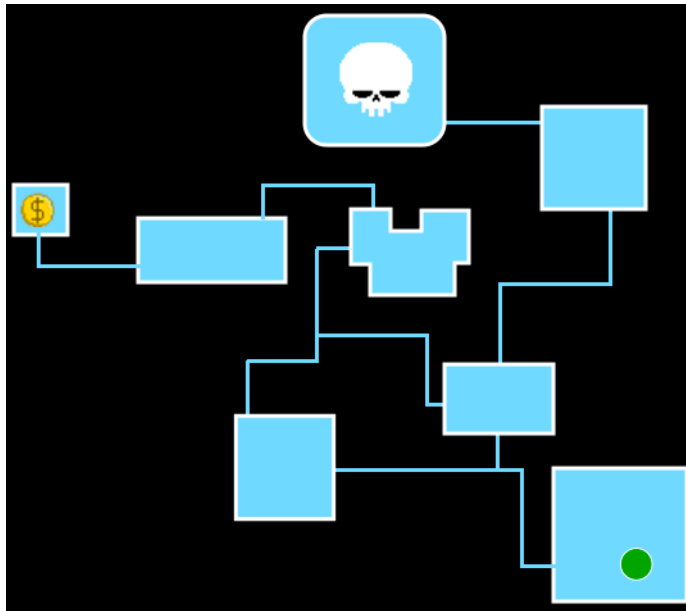
## 5. Niveles

**Objetivos:** Eliminar a todos los enemigos de las zonas, recolectar las notas perdidas, ya que te ayudarán a entender mejor la historia, derrotar al jefe de zona. Elimina a todo lo que tengas enfrente, se escucha interesante y este simple objetivo hace que cualquier jugador ya sea casual o intenso lo pueda jugar sin problemas.

**Metas:** Detener al encapuchado que esta detrás de todo esto, “El bucle” es el antagonista y se sabe que oculta un misterioso suceso. Completar el juego. El jugador se sentiría perdido si no existieran metas, una vez que el jugador las haya completado se espera que tenga una sensación de satisfacción.

**Bosquejos de los niveles:**

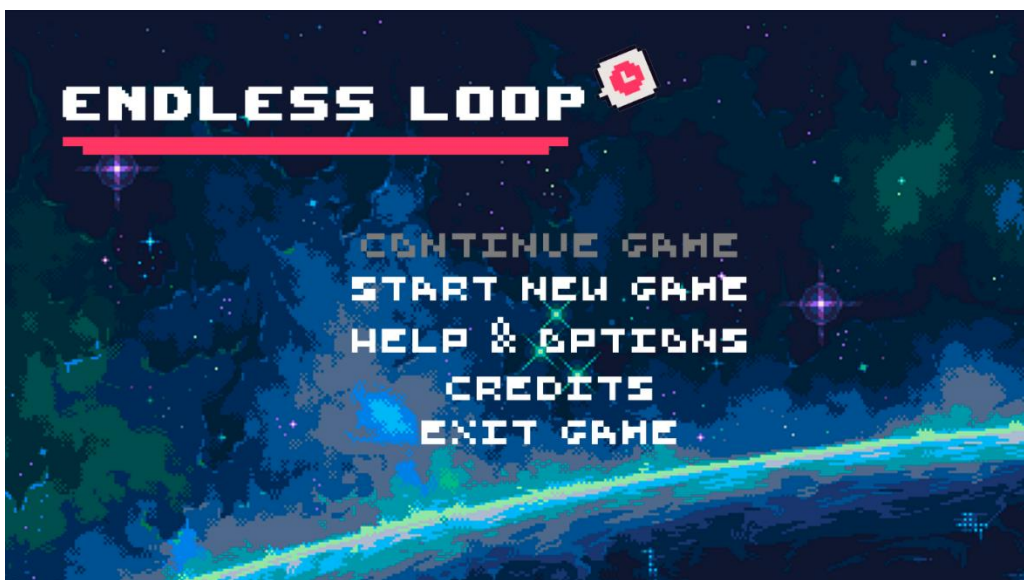




Este es el diseño base de estas 3 zonas. Como es un roguelike, cada nivel será generado de manera procedural. Es decir, ningún nivel va a ser idéntico, cada partida tendrás nuevas áreas por explorar.

## 6. Interfaces

Bosquejo de la interfaz de usuario:





Con las interfaces de usuario se busca un diseño minimalista junto a que se utilizaron tipografías de píxeles para encajar con la temática del juego. En la primera se muestra el título del juego y el menú. En la segunda la pantalla de pausa y por último la pantalla de *game over*.



## 7. Música y sonidos

Los sonidos dentro del juego serán con un estilo retro, recordando a los videojuegos de antaño, al igual que se busca que la banda sonora sea similar a los efectos de sonido.

## 8. Imágenes de concepto

Se deberán utilizar imágenes con una estética cartoon y si es posible incluir pixel art. Un ejemplo claro es el videojuego *Enter The Gungeon* donde su arte es a base de pixeles, sin embargo, para las cinemáticas se emplean animaciones 2D.



También es el caso de *The binding of Issac*, aunque esta vez las animaciones dejan a lado el estilo cartoon para centrarse en algo más maduro.

## Monetización

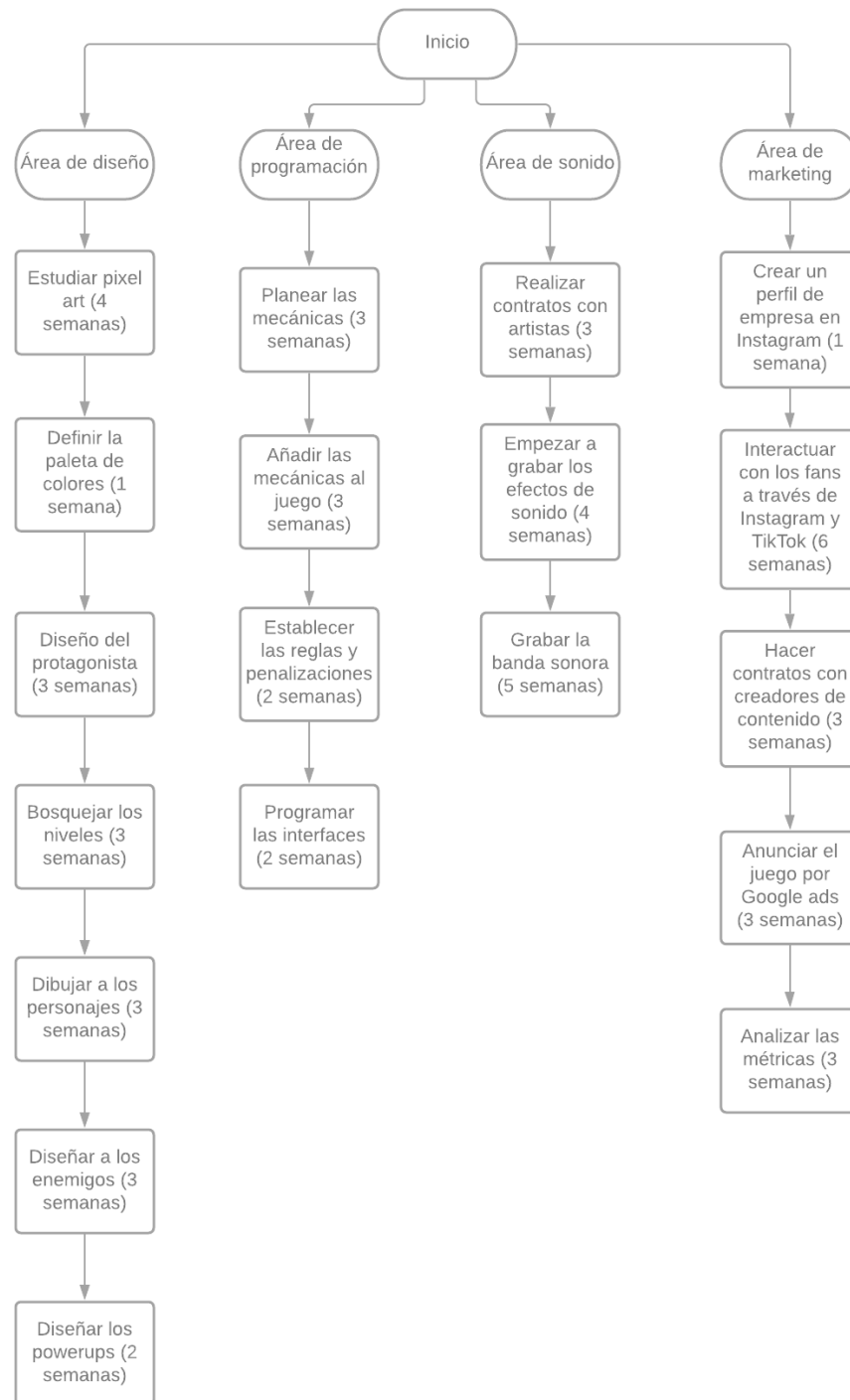
Será Pay-to-play para hacer que la experiencia del jugador sea la óptima. Esto para que no existan micropagos y no hacerle pagar demás al usuario dado a que ya pago por el contenido. Asimismo, se ofrecerán actualizaciones gratuitas de contenido y en futuro lanzar contenido en forma de DLC que valga la pena pagar.

### Plan de trabajo

Empezamos con el público a quien va dirigido, como anteriormente se mencionó será enfocado a adolescentes y para lograr que el videojuego sea visto se planean hacer campañas por las redes más usadas por el rango de esta edad, las cuales son: Instagram y TikTok, asimismo se realizarán contratos con creadores de contenido para aumentar la visibilidad.

Para su distribución se realizaran tratos con las principales plataformas de distribución en PC. Se espera que sea lanzado en Steam, Epic Games Store y para los que quieren jugar con total libertad el título se ofrecerá en GOG. Al mismo tiempo el juego será estrenado en la portátil de Nintendo: Nintendo Switch donde los indies llegan a contar con mucho éxito.

## Diagrama de flujo





## Diagrama de Gantt

Actividades																
	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Fecha de inicio																
Área de diseño																
Aprender pixel art																
Definir la paleta de colores																
Diseño del protagonista																
Bosquejar los niveles																
Dibujar a los personajes																
Diseñar a los enemigos																
Diseñar los powerups																
Área de programación																
Planear las mecánicas																
Añadir las mecánicas al juego																
Establecer las reglas y penalizaciones																
Programar las interfaces																
Área de sonido																
Realizar contratos con artistas																
Empezar a grabar los efectos de sonido																

[illegible]