

Nombre: Arturo Andraka Ramírez		Matrícula: 2815455
Nombre del curso: Conceptualización de videojuegos.	Nombre del profesor: Claudia Lorenzo Muradas.	
Actividad: Avances de evidencia	# De Actividad: 2	
Fecha: 01/11/2021		

1.- Análisis sobre el tipo de videojuegos que me gustaría desarrollar, principales competidores, plataformas que lo distribuyen, elementos que lo diferencian y método de monetización.

He jugado demasiados juegos durante toda mi vida y a la fecha me he dado cuenta de que los juegos que más suelen tocar fibras sensibles no son los que tienen los mejores gráficos o los mas complejos diseños de personajes, si no simplemente tener una gran historia y saber contarla y desarrollarla.

El juego que me gustaría desarrollar es algo similar a lo que ya hizo Undertale, y muchos otros juegos Indie, demostrando que no por no tener unos gráficos estilo Doom Eternal, se puede crear una historia que trascienda a los tiempos y genere mucho contenido del que hablar.

Si hablamos de la competencia, no hay una competencia directa, ya que Undertale siendo el más conocido actualmente, solo sacó a la venta la siguiente parte Deltarune, la cuál aunque causó furor, no representaría un obstáculo tan grande, lo que es realmente el problema es el tipo de difusión, ya que los titanes de la industria pueden opacarlo sin hacer esfuerzo, lo cual se puede evitar de una manera sencilla si se sabe donde distribuir la noticia, como las redes sociales, más en específico "Tiktok", permitiendo a lo mejor tener una difusión posiblemente millonaria si se usan los algoritmos correctos.

Las plataformas que lo distribuirían son PC, PS4 y PS5, ya que son aquellos que admiten más a los juegos de tipo Indie.

Los elementos que lo diferenciarían es que principalmente es un juego que a la vista no promete mucho, pero no tarda mucho para que el juego de un giro un tanto extraño, empezando a mostrar cosas un poco macabras o tenebrosas al ojo humano.

El tipo de monetización sería como el de cualquier juego independiente, de una sola transacción, sin micro transacciones, ya que es algo que a nadie le gusta, lo cual lo hace mas atractivo para ser jugado por las personas.

2.- Tipo de videojuego que me gustaría desarrollar. (Brainstorming inicial)

- Tipo de juego en 8 bits.
- Impacto de decisiones a futuro.
- Banda sonora impactante.
- Algo oscuro.
- Personajes que... ¿ayudarán?
- Cambios físicos en el personaje principal a lo largo de el juego.
- Jefes con frases memorables.
- Mecánica de juego entretenida.
- HUD amigable.
- Easter eggs regados por el mapa para que la gente tenga Lore extra.
- Cosas ocultas en código de juego para que las personas sigan buscando detalles del juego.

3.- Lista de cosas favoritas del Brainstorming.

- Algo oscuro.
- Personajes que... ¿ayudarán?
- Cambios físicos en el personaje principal a lo largo de el juego.
- Jefes con frases memorables.
- Mecánica de juego entretenida.
- HUD amigable.
- Tipo de juego en 8 bits.
- Impacto de decisiones a futuro.
- Banda sonora impactante
- Easter eggs regados por el mapa para que la gente tenga Lore extra.

6.- Justificar selección de puntos anteriores en un párrafo.

Los elementos que escogí, fue por las diferentes historias fuertes que pueden manejar los juegos de 8 bits y comentarios de la gente que ha sido conmovida por las mismas, teniendo así giros inesperados y causar la sensación de avanzar para ver como avanza la historia y situación por la que el personaje principal debe de pasar, es para mayores de 17 por la temática que se va a manejar y ciertos elementos tipo “jumpscare” ocasional que se planea utilizar.

De igual manera me he percatado de que aquellos juegos que te permiten tomar decisiones que de alguna manera van a afectar el futuro del juego, hace que se sientan interesados tanto en que pasará en un futuro, como en él “que pasaría si hubiera hecho “X” cosa, con algo oscuro me refiero a aquello que va a perturbar a

mas de uno, ya sea por el background de la historia, o por ciertos aspectos estéticos que se espera tomar.

Lo de los cambios físicos progresivos durante el juego, lo implementé, debido a que mientras avanza la historia, se puede observar como se deterioran los alrededores del personaje principal, junto con el mismo, y mientras más lejos vayamos, más cosas raras saldrán, permitiendo que el usuario experimente estos cambios de manera anímica.

Creas un buen jefe es algo difícil, pero crear un jefe con frases icónicas que permitan su reconocimiento, etc..., es más complicado, pero el lograr que tengan este tipo de elementos agregados, hace que sea más sencillo ubicar o recordar un nombre, lo que permite que el juego se quede en la mente de las personas de alguna manera.

De igual manera me refiero a un HUD amigable a aquel que está simplificado y de la misma manera no representa un estorbo a la hora de estar en el gameplay.

Lo de los Easter eggs fue debido a que en muchos juegos los desarrolladores y programadores gustan de hacer que una historia se más profunda y que de la misma manera.

Y lo de cosas ocultas dentro del mismo código lo hago debido a que personas que en serio tuvieron un fanatismo por ciertos títulos, como Undertale, descubrieron que también dentro del código había cosas ocultas, que daban lore, apariencias de otros seres, o datos de ciertos personajes curiosos.

Mecánica principal.

Vamos a tomar el papel de Louie, el cuál debe de ir por diversas zonas del bosque en donde se perdió su perro, venciendo a diferentes criaturas, cada zona tiene su propio jefe final el cuál nos va a dar un recuerdo, que más adelante nos permitirá saber cosas algo inquietantes, tomando un giro inesperado.

Mecánicas secundarias.

- Vamos a explorar los diferentes niveles o zonas, y una vez llegado cierto punto, vamos a desbloquear viajes rápidos a cada zona, permitiendo que descubramos cosas que antes no podíamos ver o hacer.
- Mientras se avanza por la pantalla, podrán aparecer power-ups estilo "Metal Slug" que mejorarán el ectoplasma de Louie.

- Podremos comprar diferentes cosas a un mercader que irá apareciendo, como pociones de salud o alguna que otra habilidad especial.
- Vamos a poder juntar y ganar monedas para comerciar, las cuales serán soltadas por lo enemigos, siendo que los jefes te darán un buen botín.
- Luego de desbloquear recuerdos, también le sucederá algo a Louie y absorberá algunas habilidades de los jefes derrotados, permitiendo resolver acertijos o zonas a las que antes no podía acceder.

Reglas.	Penalizaciones.
Tus puntos de vida no deben llegar a 0.	Si tus puntos de vida llegan a 0, regresas al último punto de control y pierdes el 10% de tus monedas totales.
No debes tocar a los enemigos.	Si tocas a un enemigo, tus puntos de vida se reducen en 5 cada que suceda, habiendo una relación de 5/100 pts. de vida.
Debes de llegar con cierto número de puntos al final de cada zona.	De lo contrario, no ganarás en bonus final de monedas.
Habrà zonas a las que podrás entrar solo hasta que consigas ciertas habilidades.	De querer entrar antes, aparecerá un letrero de que no puedes acceder, si este letrero salta 3 veces, saldrá un monstruo fuerte a ahuyentarte de ahí, si lo eliminas otro saldrá de inmediato, los monstruos generados no sueltan oro.
Louie no puede tocar zonas con fuego.	Habrà un daño masivo hacia Louie, quitándole 30 pts. de vida y luego 1 por segundo, esto durante los 5 segundos siguientes.

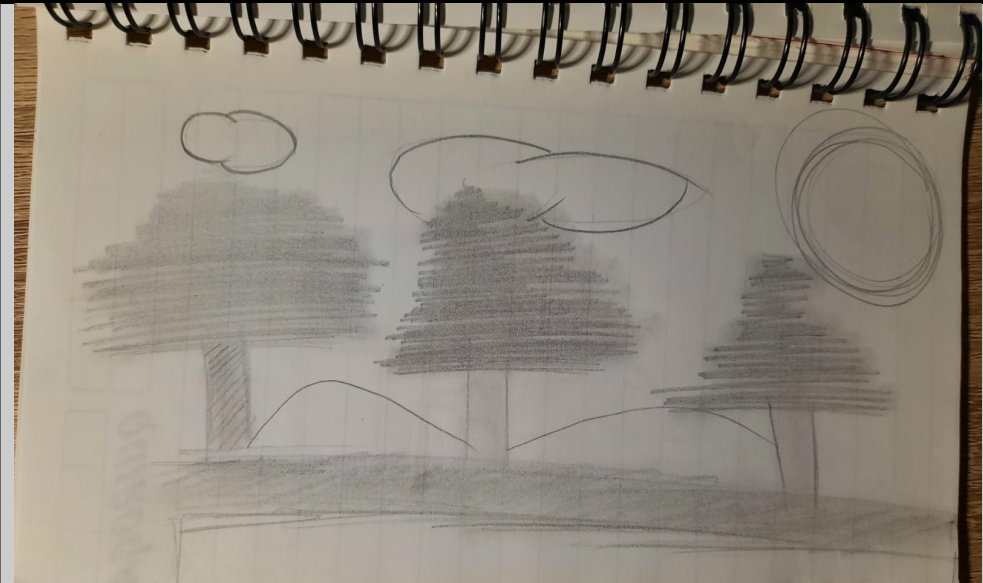
Metas.	Objetivos.
Banda sonora memorable.	<ul style="list-style-type: none"> • Crear una musicalización que se vaya deteriorando o volviéndose errática pero no necesariamente mala, si no inquietante, similar a la canción de "lavander town" de Pokémon • Hacer que cada jefe tenga su tema distintivo, crenado una atmósfera de batalla entretenida y que se disfrute.
Estilo de juego diferente.	<ul style="list-style-type: none"> • Mezclar diferentes tipos de animación, similar a lo que hace

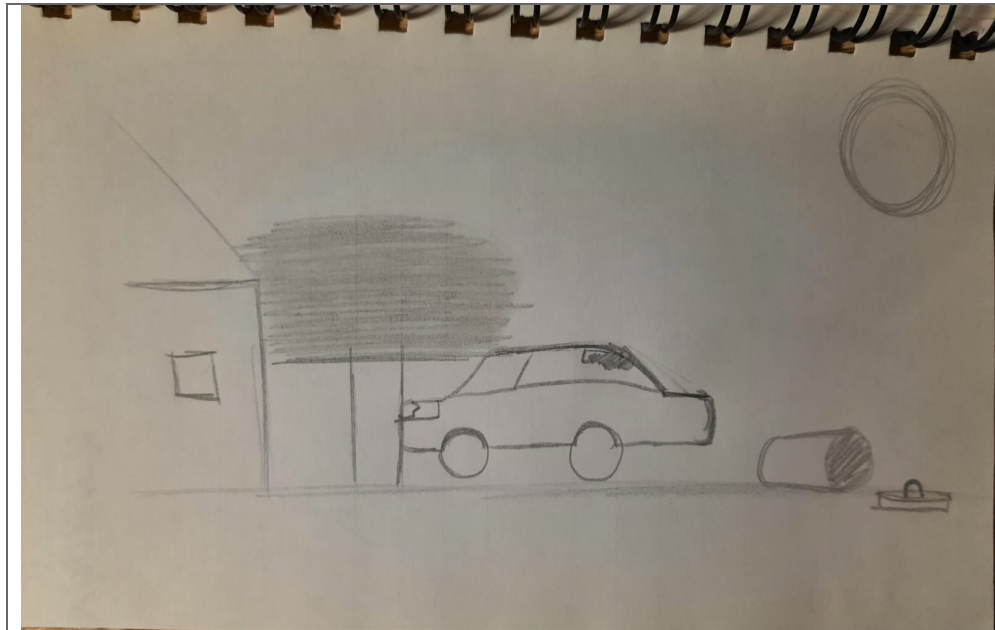
	<p>“el maravilloso mundo de Gumball.”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se va a poder ver la cara de nuestro protagonista ir cambiando de semblante, lo cuál hará que los jugadores entren en duda.
Mecánica entretenida.	<ul style="list-style-type: none"> • Desplazamiento sencillo y rápido en la pantalla, dando una movilidad diferente a lo que se está acostumbrado en juegos de scroll horizontal. • Interactividad con el medio para sacar provecho de la pelea, con objetos que se verán a lo largo del viaje y no solo un fondo de juego plano
Un desarrollo de personaje y de trama diferentes.	<ul style="list-style-type: none"> • Ver como con cada recuerdo que recuperamos de alguna manera nos perjudica, haciendo que el viaje se haga algo incómodo, sintiendo pena por nuestro personaje principal. • Vamos a viajar con 2 historias diferentes, porque solo se sabe de principio que debemos buscar a nuestro perro, pero luego al encontrar los famosos recuerdos ahora estaremos descubriendo 2 misterios al mismo tiempo, saber a donde fue nuestro amigo y que es lo que Louie ve dentro de su cabeza cada que derrota a un jefe.

Paleta de colores.



Si bien no es toda la paleta de colores que se va a utilizar, es la principal, teniendo los colores del personaje principal y de los primeros niveles, aunque tampoco se planea variar mucho, solo cuando sea necesario, como puede ser en eventos especiales dentro del juego, o batallas contra jefes para dar un cambio de atmósfera.

Niveles.	Descripción.
	<p>Es el bosque inicial, lugar donde suena uno que otro animal nocturno, ambientación tranquila.</p>



Es un pequeño asentamiento donde hay un par de casa, uno que otro automóvil y basura en algunos sitios, ha estado abandonado mucho tiempo el lugar.



Es una casa del asentamiento explorado, esta se percibe como una casa antigua, que necesita de la luz de vela para ser iluminada.

Número de niveles.

Aunque consta de 6 niveles el juego, solo puse 3, esto debido a que estos se van a repetir, pero tendrán pequeños cambios cada que consigamos recuerdos, algo así como la lucidez en Bloodborne, que aparecen cosas que no estaban antes, o puedes ver la realidad de las cosas, creando así una segunda fase de los escenarios, donde los monstruos son incluso más salvajes.

Interfaz de usuario.

Descripción.

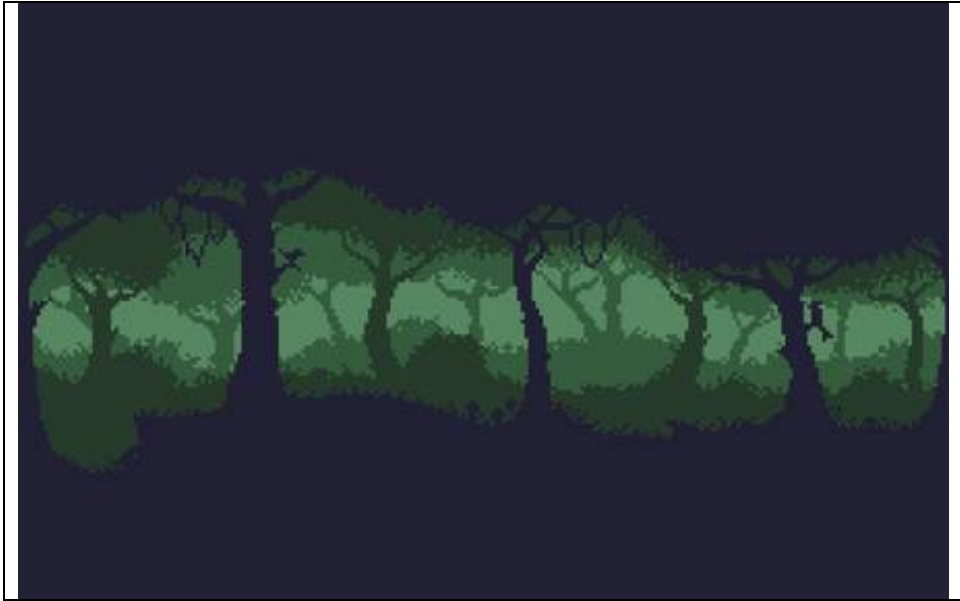
La barra superior izquierda representa la vida, la derecha el escudo que consigamos mientras avanzamos.

Es cuadro inferior izquierdo, se verá llenado una vez tengas pociones o algún objeto de apoyo

Los tres círculos de la esquina inferior derecha representan las habilidades que vayas ganando con el tiempo, y arriba se mostrará el botón con el que se activa.

Imágenes de referencia a utilizar.





Sonidos y música.

Los sonidos que se generarán en el juego son a la hora de disparar, recibir daños, eliminar a una criatura, recoger algún consumible, se vencido, saltando, etc... con efectos hechos con un sintetizados para dar esas vibras a juego de 8 bits sin ser un juego de 8 bits.

La música va a variar dependiendo en que fase del escenario nos encontremos y en que espacio, en su mayoría serán instrumentales, siendo un piano acompañado de un violín mientras estás dentro de la casa, un piano solo si estas en el bosque, y una guitarra acústica si estás en el pueblo, aunque la melodía va a llegar a alterarse, volverse lenta, algo errática e inquietante.

Rubro	Justificación
Mecánica principal.	<ul style="list-style-type: none"> • La idea de que mientras más avances en la historia, más oscuro se pone la historia, la tomé de referencia de Bloodborne, juego el cuál bajo ese concepto, hacía que tu entorno cambiara dependiendo el conocimiento que se tenga, pero no lo he visto implementado en juegos con este estilo de animación, haciendo que sean atractivos al ojo humano, escenas donde un personaje animado que parece ser bastante amistoso se puede tornar en algo bastante tétrico.
Mecánicas secundarias.	<ul style="list-style-type: none"> • Lo del desbloqueo de zonas es algo bastante común en muchos videojuegos, además se aprovecha la necesidad de los jugadores por regresar en sus pasos para agregar diferentes sitios y sacar el máximo provecho de sus escenarios. • Siendo que, en muchos juegos de este estilo, sean normales los potenciadores aleatorios, es necesario agregarlos para tener peleas más interactivas que solo apretar uno o dos botones. • El mercader es un tipo de NPC que igual se utiliza bastante en los videojuegos, además el hecho de saber que el personaje crece en poder conforme se avanza, siempre hace que el jugador quiera seguir incrementándolo. • El sistema de monedas venía de la mano con el mercader, siendo que había que tener una forma de pago y esta es la más sencilla y común. • La absorción de habilidades permite que nuestro personaje siga teniendo un desarrollo y se hace más atractivo que vaya ganando ciertas habilidades luego de absorber elementos de otros jefes.
Reglas y penalizaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • La pérdida de ciertas monedas está inspirada en la saga Soulsborne, pero con diferencia de que aquí no se pierden todos los ingresos, haciendo que los jugadores sepan que habrá consecuencias en caso de perder. • No tocar a los enemigos y que te hagan daño es algo muy típico de estos juegos, es evidente que no se dese acercar mucho al enemigo, haciendo que el jugador esté concentrado tanto en defenderse, como en atacar. • El requerimiento de puntos fue implementado para hacer que los jugadores tengan desafíos que los haga probarse a si mismos y de paso obtener recompensas para curar o mejorar a Louie. • El no poder pasar a las zonas, hace que los jugadores tengan interés de regresar en algún futuro a esa zona, ya que con ese tipo de alertas estilo "Aún no puedes pasar por aquí" hace de manera intuitiva que se va a poder acceder, pero la necesidad también se ve castigada y hace que el jugador se vea obligado a retirarse, en caso de eliminar al monstruo hace que inmediatamente haga spawn otro y así sucesivamente, pero sin soltar ningún tipo de botín ya que no es recompensa. • Las zonas de fuego son una buena forma de implementar la especial atención a estos sitios, generando un desafío mas grande cuando se encuentran con cierto número de enemigos y aparte zonas de fuego que realizan gran daño, aunque más adelante también se nos informa el porqué nos hace tanto daño el fuego.

Metas.	<ul style="list-style-type: none"> • La banda sonora en un juego suele ser de bastante importancia, ya que una vez finalizado el juego al 100%, aparte de seguir jugando el título, hace que la música que consuma en diferentes plataformas de Steam, haciendo más popular al juego. • Mezclar diferentes tipos de animación en un título ha demostrado ser bien recibido múltiples veces por la comunidad, no solo en series si no en videojuegos también, aunque se sabe que estas deben estar incorporadas correctamente. • Una mecánica que te permita realmente navegar como se desea por la pantalla, buena respuesta y que sea entretenido de jugar siempre es clave para disfrutar de un juego. • Aunque muchos juegos suelen tener buen desarrollo de personaje y trama, suelen envolver solamente los hechos que estamos viendo en pantalla y lo que se nos diga, pero saber que de alguna forma el personaje principal tenía un pasado y ahora esta recordando cosas, hace que se vuelva entretenido seguir dos líneas temporales que no sean muy complejas y se relacionen entre sí, similar a lo que se hace en Bioshock infinite.
Objetivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Los objetivos de la banda sonora, es hacer que de alguna manera sepamos que algo va mal con la historia o el personaje, dándonos cuenta de que todo se va deteriorando, así como temas especiales de los jefes que hace cualquier juego, creando una atmósfera de combate especial. • El mezclar diferentes estilos de arte, hace que un juego no sea completamente plano, permitiendo ver otro tipo de diseños y causar intriga o extrañeza, de la misma manera, ver como se deteriora la cara de nuestro amigo haciendo que se ve más cansado, con ojeras y una mirada perdida sin expresión poco a poco, hace que nos sintamos mal por el personaje. • El permitir que exista un mejor ambiente para desplazarse, tomando en cuenta que somos un fantasma, hace que sea más creíble la forma en que se maneja, así como prestar atención para conseguir ventajas de el escenario para salir victorioso. • El poder observar como cada que nosotros avanzamos algo va ocurriendo y no precisamente para bien, permite dar ese giro extraño a la historia, así como el tener dos historias a las que no se les pierde el hilo, hace que queramos saber múltiples cosas, haciendo que se llegue al final del título.
Cantidad de niveles.	<ul style="list-style-type: none"> • Los niveles que se incluyeron, aunque fueron pocos causan un impacto diferente en el jugador, porque, aunque en teoría se repite cada escenario 2 veces, cuando se llega por segunda vez a estos lugares notamos que no es el mismo, se ve más oscuro y algo amenazante, haciendo que el jugador quiera ver como estás los sitios que visitó anteriormente.
Paleta de colores.	<ul style="list-style-type: none"> • La paleta de colores se escogió en tonos fríos principalmente por el personaje y el primer fondo que nos encontramos, aunque habrá

	diferentes adiciones cuando se encuentre en peleas contra jefes haciendo que salgan diferentes colores brillantes dependiendo del jefe y cuando se esté deteriorando el mundo la paleta se verá algo mas oscura y opaca.
Bosquejos de niveles.	<ul style="list-style-type: none"> • Esos bosquejos de niveles fueran seleccionados, debido a que de alguna manera nosotros estamos caminando en un Limbo y estos 3 sitios representan lugares donde solía estar Louie cuando vivía.
Interfaz de usuario.	<ul style="list-style-type: none"> • Esa interfaz la escogí porque permite disfrutar del gameplay con elementos esquinados y ordenados, haciendo que no se conviertan en un estorbo a la hora de jugar.
Ejemplos de imágenes.	<ul style="list-style-type: none"> • Esas imágenes fueron escogidas debido a que son el tipo de referencia y lugares a recrear debido a las atmósferas que hay dentro de ellas.
Sonido y música.	<ul style="list-style-type: none"> • Aunque el juego no es de 8 bits, es cierto que las melodías que se crean dentro de este formato son mas sencillas de volver algo espeluznantes, así que son tomadas como referencia para la composición de temas con piano, guitarra y violín siendo las más versátiles. • Los sonidos que se buscan lograr son algo similares a los efectos que se escuchan en Undertale, pero sin llegar a ese tipo de ruido, teniendo sonidos más pulidos, pero con el mismo fin.

Tipo de monetización.

Como ya fue mencionado, la transacción será única, generando mas gusto por los curiosos de jugar el título y las plataformas donde se lanzaría primero es PC, siendo de las que más sencillo admite un título, buscando expandirse a plataformas como PS5.

Su distribución será digital con el motivo de que el alcance sea práctico, utilizando al principio plataformas como Steam.

Diagrama de Gantt, proyecto en Scrum y diagrama de flujo.



Planificación				Propietario ①	Subele...	Estado	Prioridad	Cronograma ①	Costo	
	Investigación de datos pertinentes.	+			1	Todos los equipos ...	Alta	mar. 16 - 23	\$5,000	
	Investigación de mercado.	+				mercadotécnica	Alta	mar. 16 - 23		
	Creación de los primeros conceptos	+				Artes visuales	Alta	mar. 24 - abr. 1	\$6,500	
	+ Agregar									
								mar. 16 - abr. 1	\$11,500	Total
Ejecución				Propietario ①	Subele...	Estado	Prioridad	Cronograma ①	Costo	
	Pulir conceptos	+				Artes visuales	Alta	abr. 1 - 15	\$15,000	
	Definición de 1 escenario	+				Creador de scenari...	Mediano	✓ abr. 15 - 30	\$18,000	
	Creación de enemigos (Concept)	+				desarrollo de perso...	Mediano	may. 27 - jun. 3	\$6,500	
	Concept de estación de guardado	+				Artes visuales	Baja	may. 27 - jun. 3	\$5,000	
	Musicalización de al menos 2 temas	+				Dpto. de sonido	Mediano	jun. 3 - 17	\$8,500	
	Lanzamiento de prototipo en redes	+				mercadotécnica	Alta	jun. 18 - 27	\$4,000	
	+ Agregar									
								abr. 1 - jun. 27	\$57,000	Total
Fase Preeliminar.				Propietario ①	Subele...	Estado	Prioridad	Cronograma ①	Costo	
	Obtención de permisos de distribución.	+				dpto. legal	Muy alta	jun. 28 - jul. 18	\$30,000	
	Escenarios completados	+				Artes visuales	Mediano	jun. 28 - jul. 28	\$25,000	
	Props en desarrollo.	+				desarrollo de perso...	Mediano	jun. 28 - jul. 28	\$12,000	
	Musicalización al 80%	+				Dpto. de sonido	Alta	jun. 28 - jul. 28	\$20,000	
	Desarrollo de enemigos al menos en 80%	+				desarrollo de perso...	Alta	jul. 28 - ago. 30	\$30,000	
	Creación de código y controles en medida de lo entregado	+				programadores	Alta	ago. 30 - oct. 30	\$15,000	
	Anuncio masivo en redes de prototipo avanzado	+				mercadotécnica	Alta	oct. 31 - nov. 4	\$12,000	
	Entrega de proyecto en fase beta para evaluar	+				Todos los equipos ...	Muy alta	oct. 31 - nov. 4	\$22,000	
	Corrección de posibles errores.	+				Todos los equipos ...	Alta	nov. 4 - 18	\$15,000	
	+ Agregar									
								jun. 28 - nov. 18	\$181,000	Total
Supervisión				Propietario ①	Subele...	Estado	Prioridad	Cronograma ①	Costo	
	Lanzamiento de juego.	+				lider de equipo	Muy alta	nov. 19	\$50,000	
	Actualizaciones y posibles errores que salgan luego de lanzamiento	+				programadores	Muy alta	nov. 21 - dic. 19	\$18,000	
	+ Agregar									
								nov. 19 - dic. 19	\$68,000	Total

Dentro de los colores señalados en los cuadros de arriba, podemos apreciar las áreas que se encargan de cada tarea dependiendo de su color, siendo:

