

ÍNDICE

| | |
|-------------------------|-----------|
| <i>PREFACIO</i> | <i>3</i> |
| <i>OBJETIVO</i> | <i>4</i> |
| <i>CONTEXTO GENERAL</i> | <i>5</i> |
| <i>DESARROLLO</i> | <i>7</i> |
| <i>VENTAJAS</i> | <i>9</i> |
| <i>CONCLUSIONES</i> | <i>10</i> |

PREFACIO

Antes del comienzo de UVG como comunidad estudiantil, se encontraba en mente el desarrollar un juego de la saga “Castlevania” como parte del desarrollo del conocimiento en áreas de programación de videojuegos.

Ésta, sin duda, ha sido la meta principal de su servidor, el ofrecer una visión personal al mundo de la legendaria familia CaZaVampiros.

Después de la ascendencia y posterior deriva del proyecto “UVG”; el plan original de resurrección consistía en finalizar el demo denominado “Castlevania: Ride of Melancholy” y ofrecerlo en las redes sociales.

A medida que el proyecto fue tomando forma, se tomó la decisión de reutilizar el código fuente (una vez terminado) desarrollado para “Castlevania: Ride of Melancholy” modificando, claro, algunos de sus aspectos. A este nuevo proyecto se le denominó: “**Legendary Battles in VideoGames**”.

“**Legendary Battles in VideoGames**” consiste en una serie de demos, los cuales pretenden atraer la atención a la comunidad estudiantil “gamer” y retomar una vez más el control sobre el proyecto -UVG-.

Ahora que -UVG- se encuentra en su etapa de renacimiento, me es grato detallar la idea que representa “**Legendary Battles in VideoGames**” y porque es viable y factible su implementación; además de que se cuenta con el equipo necesario para implementarlo en los periodos originalmente establecidos por un servidor.

Como siempre, dejo a su revisado, consideración y aprobación como el excelente equipo de -UVG- que tenemos.

--UVG- somos todos,

Ricardo Velázquez Rojas
PRESIDENTE DE UVG



OBJETIVO

“**Legendary Battles in VideoGames**” nació de la necesidad de retomar el proyecto -UVG-, reanudando el gusto y la curiosidad por los “videojuegos escolares” que previamente “Deadly Tales: UPICSA 2044” originó. Así mismo, recobrar la credibilidad que se perdió a lo largo de este año de descuido al proyecto -UVG-.

“**Legendary Battles in VideoGames**” además, por su versatilidad basada en juegos clásicos y de hegemonía notoriedad, es capaz de atraer prestigio a la comunidad -UVG-.

“**Legendary Battles in VideoGames**” está pensado en gamers para gamers, pues además su flexibilidad puede permitir la implementación de la gran mayoría de videojuegos en 2D, permitiendo incluso, a los seguidores del proyecto -UVG- relacionarse en el desarrollo votando por que juego les gustaría ver en las posteriores ediciones de “**Legendary Battles in VideoGames**”.

“**Legendary Battles in VideoGames**” consta, en su primera edición, de 4 demos que deberán ser entregados en no más de un mes a partir del lanzamiento del primer demo; considerando también la posibilidad de ofrecer los 4 demos en la misma fecha.

“**Legendary Battles in VideoGames**” tendrá el potencial para hacer renacer a -UVG- aumentando número de seguidores y eco en los medios y/o redes sociales.



CONTEXTO GENERAL

“**Legendary Battles in VideoGames**” será una serie de demos que tienen, cada uno como objetivo principal, el derrotar a 2 distintos bosses de las sagas a las que estos pertenezcan o bien bosses originales. Serán manejados al estilo “Boss Rush Mode” de sagas clásicas, con una duración de no más de 15 minutos por cada demo.

La originalidad de “**Legendary Battles in VideoGames**” reside en que el desarrollador presentará su propio mundo y situación para el personaje/demo; decidiendo el lugar de la pelea, por qué se desarrolla la pelea, quienes están involucrados, la música empleada y sobretodo la personalidad y ataques tanto de los bosses, como de los players.

“**Legendary Battles in VideoGames**” No solo puede presentar enemigos y personajes de videojuegos; como se comentó en el anterior apartado, su versatilidad le permite crear demos incluso de personajes de películas, comics, de la vida real e incluso originales.

Lo único que pide “**Legendary Battles in VideoGames**” es el uso de los HUD (Hheads-Up Display) originales en cada uno de los demos desarrollados; pretendiendo poder acercar los demos a gamers veteranos.

La idea original de “**Legendary Battles in VideoGames**” consistía en el desarrollo de 4 demos que a continuación se presentan, mismos que incluyen a sus respectivos bosses. Cabe mencionar que, en la evaluación de este proyecto, se pueden cambiar los demos propuestos:

1. Castlevania: Ride of Melancholy
 - a) Werewolf
 - b) Grim Reaper (Death)
2. Zelda: Not Named Yet
 - a) Dark Link
 - b) Ganondorf



3. Megaman: Not Named Yet

- a) Yellow Devil
- b) Dr. Willy

4. ??????????: Not Named Yet

- a) ????
- b) ????

En el caso de la opción 4 (desde la idea de origen de “**Legendary Battles in VideoGames**” hasta esta fecha) aún no se ha definido que demo puede ser óptimo para su implementación y/o entretenimiento. A continuación se presentan los demos propuestos que se pensaron como “viables”:

- I. Ninja Gaiden: Not Named Yet
- II. Super Mario Bros: Not Named Yet
- III. SpiderMan: Not Named Yet
- IV. God of War: Not Named Yet
- V. Yoshi's Island: Not Named Yet
- VI. Star Wars: Not Named Yet
- VII. Lord of the Rings: Not Named Yet
- VIII. Fight Crossing (del tipo Marvel vs Capcom): Not Named Yet
- IX. UVG's Original: Teacher Fighter (pensado desde la 1ª. etapa UVG)
- X. UVG's Original: Zombie Master (pensado desde la 1ª. etapa UVG)
- XI. UVG's Original: Roveyck: The Dragón Slayer

En el caso de las propuestas I – VIII, son demos con uso de personajes comerciales y conocidos; mientras que las propuestas IX - XI son personajes y diseños completamente originales.



DESARROLLO



"Castlevania: Ride of Melancholy"

La serie "Legendary Battles in VideoGames" depende enteramente de "Castlevania: Ride of Melancholy", pues el código fuente de éste será reciclado para dar forma a los siguientes demos, hasta desarrollar un código óptimo para juegos con niveles completos.

La mayoría de los algoritmos necesarios ya se encuentran implementados en códigos independientes, solo es necesario el optimizarlos y aplicarlos a los juegos en cuestión.

La IA de los bosses será simulada con algoritmos de aproximación y corridas de simulación por medio de probabilidades y números aleatorios; posteriormente se implementará la "teoría de decisiones" en un algoritmo para hacer más eficientes los demos.

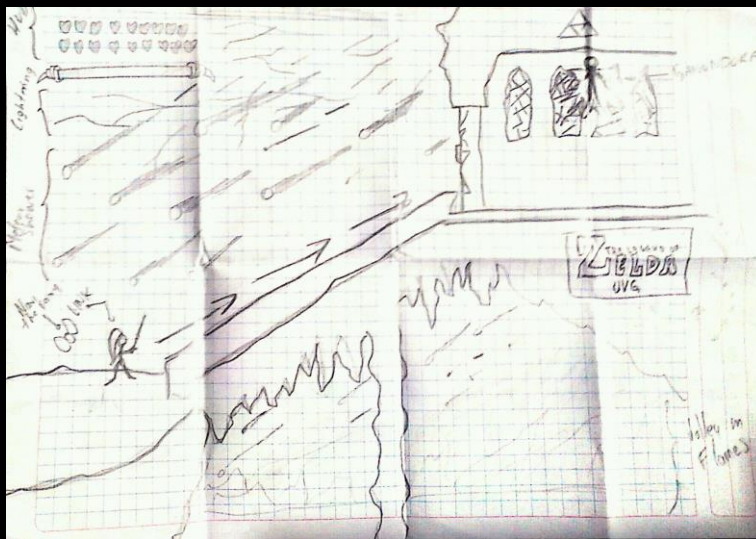
El diseño y gráficas serán Creados por nosotros.

Se pretende que todos los involucrados en -UVG 2.0- sean partícipes del desarrollo y conclusión de "Castlevania: Ride of Melancholy"; esto para

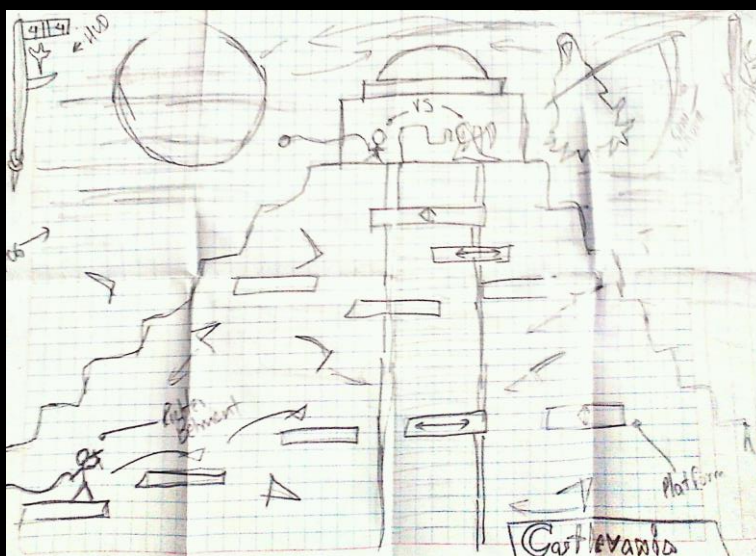
finalizar con un código entendible por el equipo. Una vez con el conocimiento del código fuente, generar equipos para integrar los demás demos, que solo requerirán cambios mínimos en el código; pero completos cambios en el HUD y en los gráficos de cada demo.

Las mecánicas de juego y/o storyboards deben ser diseñadas por el desarrollador para presentar un trabajo documentado.

Pongo como ejemplo 2 imágenes creadas hace 6 meses para ejemplificar este último apartado



Zelda: Not Named Yet (Ganondorf)



Castlevania: Ride Of Melancholy (Grim Reaper)

VENTAJAS

Una vez terminados los demos, se pueden exportar los -source code- a otras plataformas.

Se pueden integrar modelos 3D para los juegos 2D; solo realizando un cambio en algunos objetos del código.

Rápida finalización de proyectos que se pueden mostrar en eventos y/o redes sociales.

Gracias a los títulos que se pretenden desarrollar, será mucho más fácil captar la atención de la gente.

Se pueden explotar más sagas e ideas en caso de aumentar los integrantes del equipo de -UVG-

Los desarrolladores podrán tomar experiencia en el desarrollo de videojuegos, sin dejar de lado la lógica de programación.

Así mismo, dar a conocer -UVG-, que seguramente traerá atención mediática a cada uno de sus integrantes.

Se fomentará el trabajo en equipo, teniendo causas a futuro como el de generar las capacidades y potencialidades para realizar proyectos de mayor escala.



CONCLUSIONES

La alta probabilidad que ofrece “**Legendary Battles in VideoGames**” de ser un éxito como demos primarios en el resurgir de -UVG- hacen de su desarrollo uno prioritario de -UVG-.

El poco tiempo con el que se cuenta para desarrollar los otros aspectos que se planea presentar de -UVG-. Así como de las herramientas que se planea explorar le dan un plus a este proyecto, ya que en un corto periodo de tiempo ya se tendrá algo jugable para los interesados.

Solo se espera (en caso de darse) su aprobación para comenzar lo más pronto posible a desarrollar este proyecto y continuar adelante con los demás proyectos que se planea realizar para esta nueva y mejorada etapa de -UVG-.

