



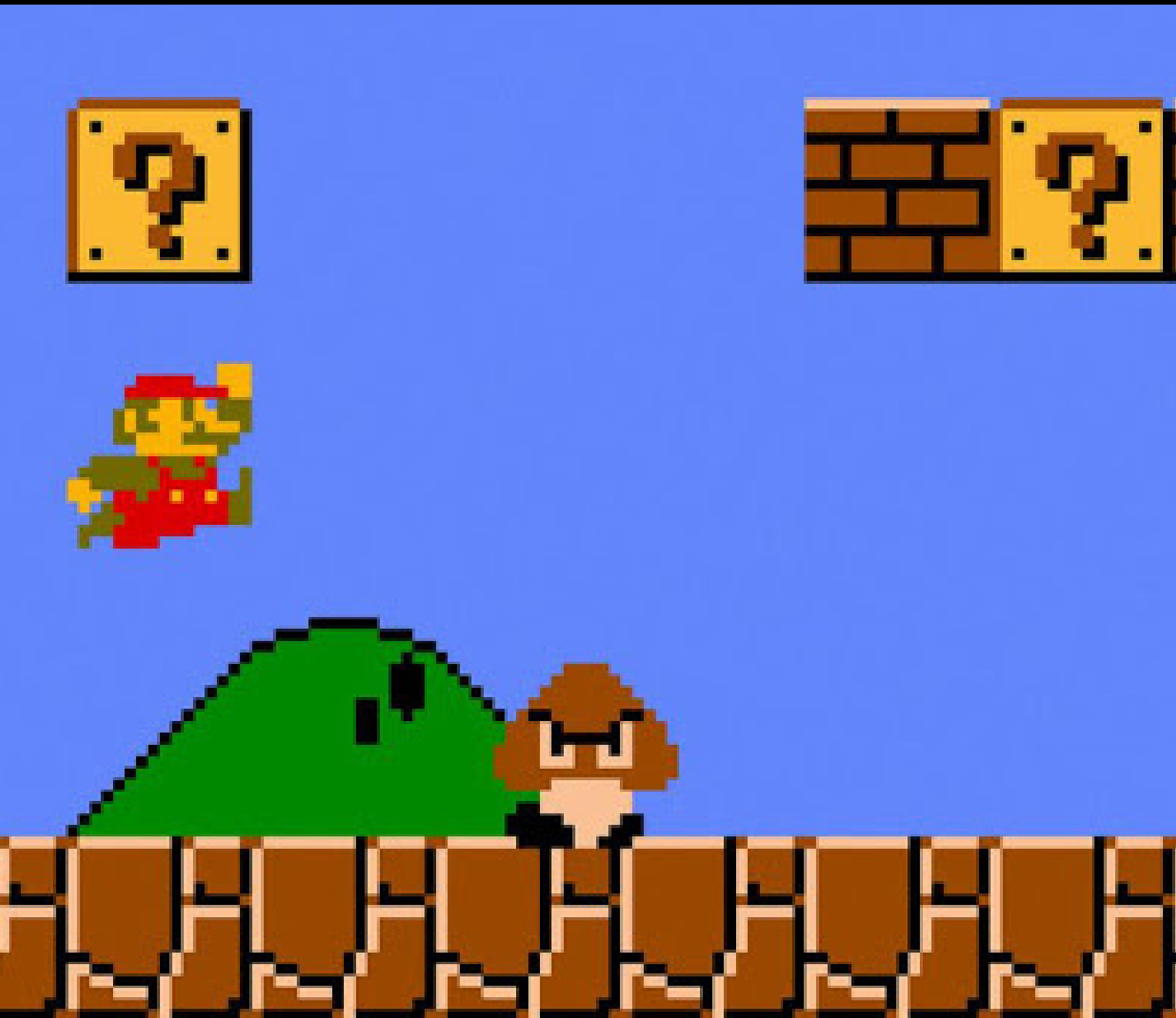
EVIDENCIA FINAL

CONCEPTUALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Tabata Nicole Cuenca Villar

A102931267

MARIO BROS



PERSONALMENTE LOS GÉNEROS QUE MÁS ME ATRAEN SON LOS SIGUIENTES:

Platformer: por su modo de jugabilidad sencillo y fácil de comprender, como lo es Mario Bros. Tiene variedad de obstáculos pero sus modos de jugabilidad son muy básicos, como lo es en dispositivos pc (usando una serie de botones muy básicos) y la plataforma de Nintendo los cuales permiten la libertad al momento de trasladar tu videojuego y jugar en el momento que quieras. Usualmente este tipo de género es monetizado al momento de comprar nuevos skins o productos del mismo.

HALO 5

FPS conocido como First Person Shooter:

Este tipo de juegos te permiten visualizar en primera persona el juego, es bastante emocionante porque puedes sentirte más involucrado con la historia que lleva al igual que puedes percibir como si estuvieras dentro al momento de combatir con otros adversarios, me gusta este genero por la manera en la que puedes interactuar con este. Las principales plataformas donde podemos apreciar este tipo de juegos es en PC, Playstation y Xbox teniendo así varios dispositivos a tu alcance para poder disfrutarlo, ya sea con amigos o de manera individual. El modo de monetización puede ser con las microtransacciones que te permite comprar mejoras para tu personaje o incluso desbloquear algunas armas especiales.



COD: MODERN WARFARE



TPS o conocido como Third Person Shooter:

Es similar a FPS pero la diferencia de este es que su método de jugabilidad es en tercera persona, permitiendote así poder visualizar al personaje al momento de jugar con él. Lo que me gusta de este género es que tienes una mejor visibilidad al momento de tratar de derrotar a tu contrincante o incluso para tener una mejor estrategia de juego, sus principales plataformas son las más conocidas como PC, Playstation, Xbox entre otras. Al igual que el anterior mencionado su forma de monetización es por medio de las micro transacciones y productos que este venda para las mejoras de personajes o armas que se buscan obtener para tener una mejor experiencia.

Fighting:

Es uno de mis géneros favoritos, muy fácil de comprender y jugar con tus amigos, pese a incitar la competitividad con tus rivales, también te da una gran satisfacción al momento de derrotarlos o también puedes perder contra tus contrincantes. una de las grandes ventajas que tienen este tipo de juegos es que puedes elegir a tu personaje que más te guste, el cual también tendrá habilidades y destrezas únicas a los demás. este tipo de juegos son incluso fáciles de conseguir en todo tipo de plataformas, como los son las pc, playstation, xbox y teléfonos móviles, y sus modos de monetización son en la parte de conseguir desbloquear nuevos personajes, nuevas habilidades y aspectos que puedan tener para destacar contra los demás. A decir verdad son varios géneros, pero estos serían de mis preferidos y que en un futuro desearía utilizar para la creación de un próximo videojuego.

**MORTAL
KOMBAT**



Brainstorming

Me gustaría diseñar videojuegos que estén disponibles para la consolas de videojuegos, computadoras PC y consolas portátiles. Que sean principalmente de géneros como acción, estrategia, rompecabezas y aventura. Serían clasificación indie algunos de ellos y quizá en un futuro estilo AAA, Las mecánicas principales del juego serían el derrotar a los oponentes, ya sean personajes que estén creados en el juego o también personajes de otras personas que estén jugando en línea, si logran ser derrotados lograras pasar al siguiente nivel con nuevas mejoras y acciones para tu personaje, al igual que tendrás mas experiencia de juego, o también pueden contar con modo historia para que te enrede en en la trama. Contarán con la mayoría de los sentidos estéticos, como lo son: la fantasía, narrativa, competición, descubrimiento y pasatiempo.



Ideas más importantes sobre tipos de videojuegos que quisieras desarrollar

- 1. Género acción
- 2. Clasificación Indie
- 3. Derrotar los oponentes y sobrevivir
- 4. Historia abierta a la interpretación
- 5. Que rompa la cuarta pared
- 6. Multijugador
- 7. Controles fáciles de utilizar
- 8. Multiplataforma
- 9. Estilo fotorrealista y dark toon
- 5. Que rompa la cuarta pared

Save Me

DRAKO



GÉNERO PUZZLE HORROR

- **JUEGO INDIE**
- **DISPONIBLE EN PLATAFORMAS COMO:**

Consolas de Videojuegos y Computadoras PC

HISTORIA

Una iguana llamada Drako tiene que salvar a su dueña que ha sido raptada por los entes malevolos que habitan en el edificio departamental donde viven. Tendrá que enfrentarse con varios obstaculos y contará con aliados mientras va subiendo de niveles, pero lo que se preguntan principalmente es, ¿Quien se llevo a su ama? y ¿Como un simple lagarto podrá contra el mal que la secuestró?

Personajes

- Drako (iguana)
- Nicole (dueña de Drako)
- Demonios, Fatasmás
- Gato, Cuervos y Alcón
- Perro, Tortuga, Lagartijas y Grillos

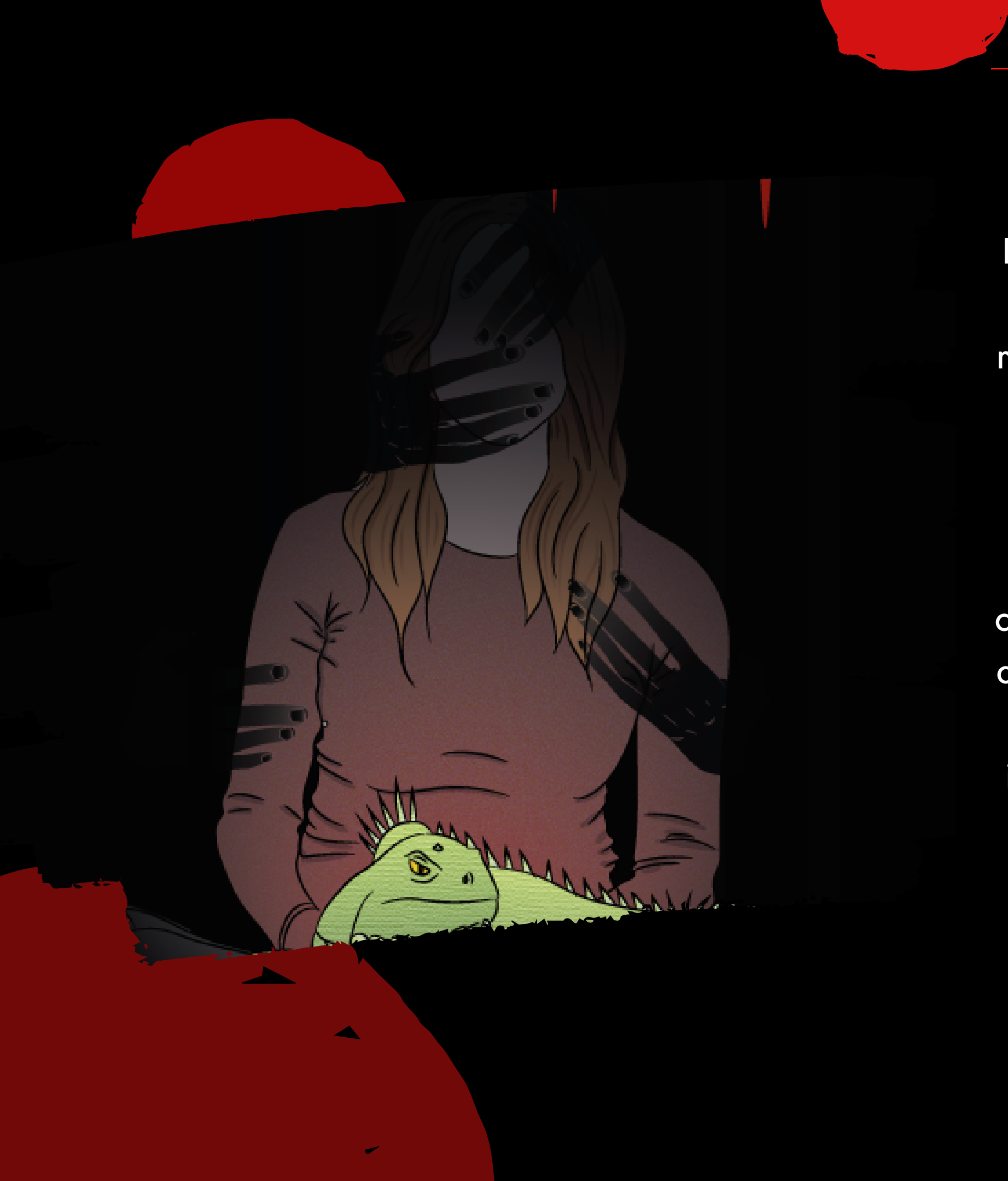
ESTILO

FOTORREALISTA

DARK TOON

ESTILIZADO

PARA
JUGADORES DE
13 AÑOS EN
ADELANTE



Es del género Horror Puzzle ya que es un videojuego de terror leve en el que necesitas interactuar con diferentes espacios del juego para poder avanzar de nuevo, busco que sea multiplataforma para que tenga mayor alcance y distribución en el mercado objetivo que son jugadores de 13 años en adelante.

La historia consiste en una iguana que tiene que salvar a su dueña que fue raptada por un ente maligno, tendrá que derrotar a varios oponentes para lograr su objetivo y contará con ayuda de otros personajes para lograr conseguir salvar a su ama, tiene una historia de trasfondo un tanto oscura y que no te esperas. Dentro de los personajes se encuentran: Drako (una iguana), Nicole (Dueña en apuros), Demonios, fantasmas, gato, cuervo, halcón, perro, tortuga, lagartija y grillos. En algunas situaciones los personajes interactúan directamente con el jugador solicitando ayuda o algunas veces sorprendiéndolos.

Sería de estilos fotorrealista, dark toon y estilizado para aumentar el impacto al usuario y el terror.

ELEMENTOS QUE CONFORMAN UN VIDEOJUEGO

1 Fantasía:
Donde se muestran elementos fantásticos o irreales

2 Descubrimiento:
Juegos donde vas descubriendo conforme avanzas

3 Pasatiempo:
Todos los juegos como los puzzles

1ER NIVEL

Al inicio ya están apareciendo los primeros obstáculos del personaje, tendrá que vencer a un espíritu que controla el hielo que se encuentra en la cocina, tienes que ser agil, ya que este tratará de congelar a Drako evitando así que pueda moverse mas rápido. Vencer a este fantasma te dará un beneficio, ya que se derretirá el hielo que hay en las escaleras pra subir al siguiente nivel.

2DO NIVEL

En el segundo nivel tendrás que enfrentarte a la bruja del apartamento 3, en este nivel debes encontrar la llave que te abrirá la puerta del tercer nivel, pero debes ser cuidadoso, ya que la bruja es ciega y ha desarrollado su sentido del oido. Así que debes escabullirte haciendo el menor ruido posible, y no solo del personaje, si no que también podrá escuchar al jugador.

3ER NIVEL

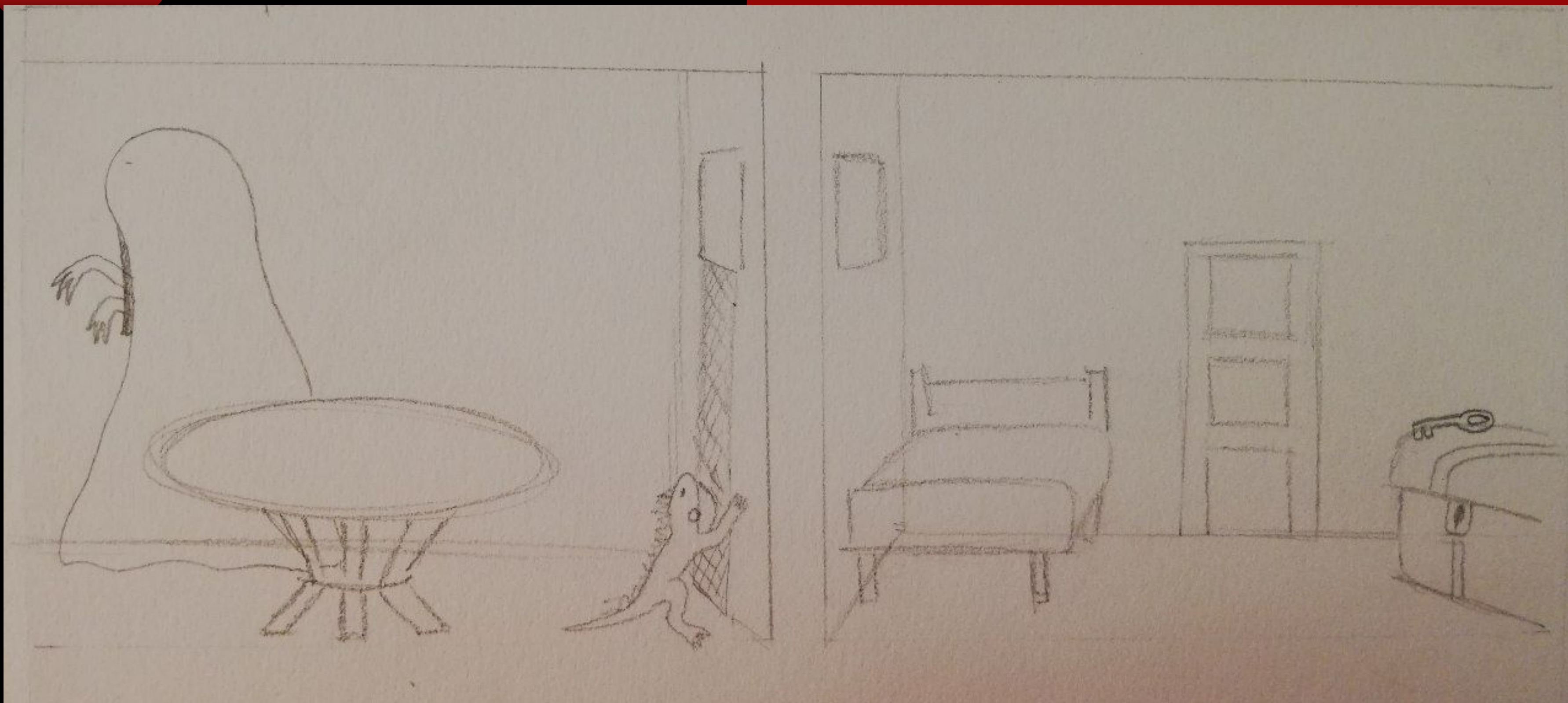
Este es el nivel final del juego, habrás encontrado a Nicole, pero te darás cuenta que el espíritu que la capturo es fuera de lo común. Tendrás que enfrentarte a el como u jefe final, haciendo una gran cantidad de combinaciones de golpes, rasguños y latigazos para vencerlo.

Te llevarás una grande sorpresa al descubrir la verdadera historia detrás de este ente maligno.

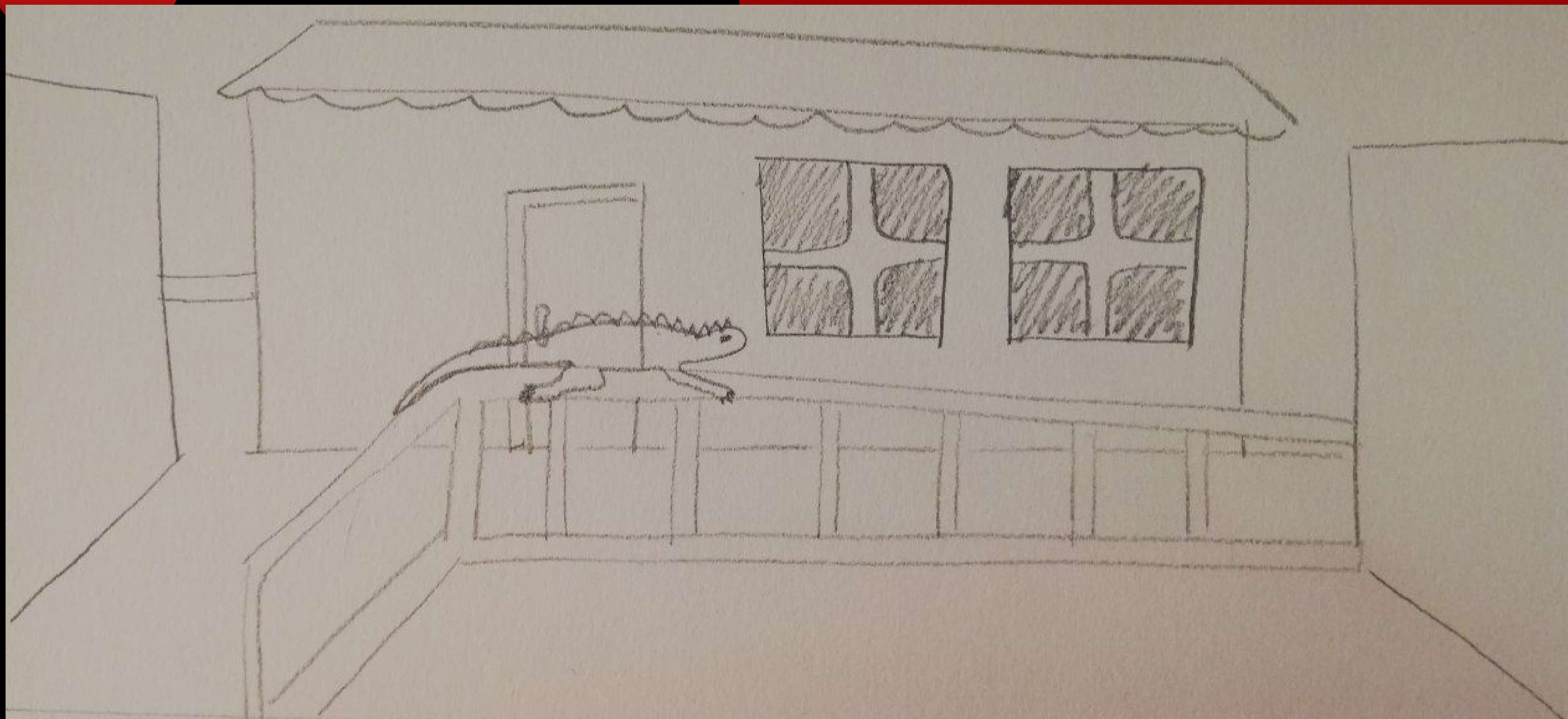
NIVEL 1



NIVEL 2



NIVEL 3



ELEMENTOS ARTISTICOS

FOTORREALISTA

Su principal característica es generar gráficos por computadora que sean capaces de recrear o replicar una forma real de un objeto.

EXAGERADO

Es un estilo visual que se basa en fotorrealismo, pero generando personajes u objetos anatómicamente exagerados.

PSICOLÓGICO

Se caracteriza por tener imágenes únicas dentro del juego, y los diseños de niveles, personajes y enemigos son poco convencionales y complejos.

DARK TOON

Este estilo se caracteriza por el uso de materiales oscuros, tanto en animación como en ambientes.

ESTILIZADO

Se caracteriza por tener caricaturas exageradas y súper deformadas (SD), con personajes con siluetas fuertes y ambientes animados.

CLASIFICACIÓN

VIOLENCIA

(7, 12, 16 y 18)



MIEDO

(7)

Es la categoría del contenido apto para edades de 13 años en adelante, puede contener violencia, temas sugestivos, humor crudo, algo de sangre, apuestas simuladas o el uso no frecuente de lenguaje fuerte. Algunos juegos que se pueden mencionar en esta categoría son Rayman Legends, Pikmin 3, NBA 2K14. Podrás identificar esta categoría por la letra T.

Mecánicas Principales

se observa el personaje desde atrás, en ocasiones en una perspectiva isométrica.

TPS (THIRD PERSON SHOOTER)

PIEDRA / PAPEL / TIJERA:

Los jefes finales de un nivel son temáticos, ya sea de algún elemento, objeto o incluso algún animal

PTBS (TURN BASED STRATEGY)

Son videojuegos basados en juegos de mesa, la mecánica principal es tomar decisiones con base a turnos o rondas para lograr eliminar a tus enemigos o llegar al objetivo indicado

1 Evitar ser capturado por el enemigo al momento de ir avanzando en el juego.

2 Encontrar las llaves u objetos que te ayuden a poder pasar de nivel o a desbloquear otras habitaciones.

3 Ir comiendo los grillos o frutillas que encuentres en el camino para darle energía y fuerza a tu personaje.

Mecánicas Secundarias

**NO SER
ATRAPADO**

**SI ERES CAPTURADO
TU PERSONAJE
TENDRA QUE
REINICIAR DESDE EL
RESPAWN**

**CONSEGUIR
LOS OBJETOS
O LLAVES
PARA PASAR
DE NIVEL**

**ENCONTRAR
LOS CHECK
POINTS**

Reglas & Penalizaciones

**SI NO CONSIGUES
LAS LLAVES NO
PODRAS PASAR EL
NIVEL Y HAY MÁS
PROBABILIDAD DE IR
PERDIENDO
ENERGIA.**

**SI NO
ENCUENTRAS
LOS CHEC
POINTS
TENDRÁS QUE
REGRESAR
HASTA EL
ULTIMO QUE
ENCONTRASTE**

ELEMENTOS OPERATIVOS Y ARTÍSTICOS PARA EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO

Es muy importante conocer cuales serán los elementos operativos que utilizará tu juego, ya que teniendo idea de estos será mucho más sencillo llegar a una idea en concreto al momento de elaborar tu futuro proyecto.

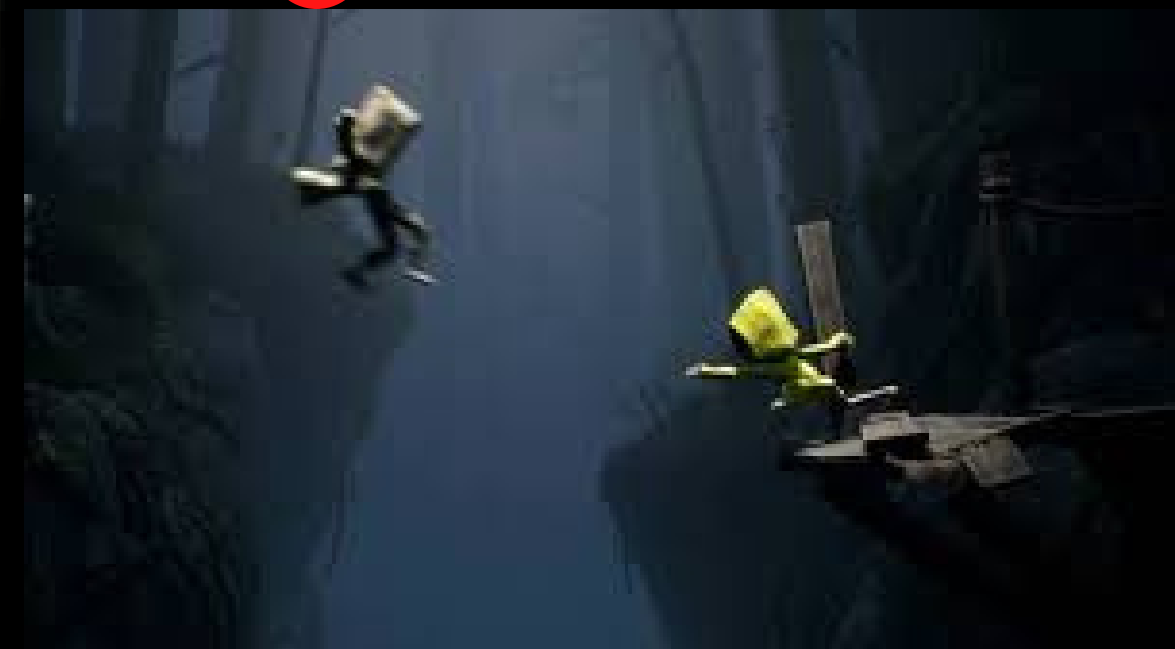
Los elementos artísticos que escogí para mi videojuego son fundamentales para un videojuego que será de genero horror.


Fotorrealista: Me gusta la idea de que los objetos, personajes y escenario sean lo mas realistas posibles para asi llamar la atención de los jugadores y que su experiencia jugando sea mas vivida, exagerado por que los monstruos o fantasmas de mi juego serán se facciones o rasgos fuera de lo común y haci daran un mayor impacto; psicológico ya que tendrá imágenes y cosas únicas que harán que los jugadores las tengan en mente cada que vean algo similar en su exterior y asi recuerden su experiencia en el juego; dark toon ya que, al ser u videojuego de terror debe tener un ambiente lleno de suspenso y que evite que el jugador logre visualizar con facilidad, asi este se concentrará mas en el juego y a su vez su nivel de atención aumentará y por ultimo estilizado que es casi similar al exagerado ya que los dos buscan dar personajes y ambientes fuera de lo cotidiano.

Alusión a las secciones e ideas del videojuego

Es un videojuego Indie de género Puzzle individual donde el jugador tendrá que interactuar con el personaje en tercera persona estilo Little Nightmare con gráficos en tercera dimensión y fotorrealistas tales como Forest Ranger y la calidad de los caracteres enemigos de tipo ET Silent Hill .

Que no solo darán una sensación escalofriante, si no que también te harán sentir que estás dentro del juego en ciertas ocasiones cuando la barrera entre el jugador y el personaje se rompen.





Al momento de la creación de un videojuego es muy importante tener en mente los pasos a seguir para poder elaborar una idea en concreto y realista de lo que quieres mostrar al mundo. Teniendo en cuenta estos pasos podrás lograr alcanzar tus metas al momento de realizar tu proyecto al igual que también serán de utilidad cuando quieras sacarlo al mercado

Ventaja Competitiva

Al momento de subir de niveles vas consiguiendo aliados nuevos y nuevas pistas para enfrentar a tus oponentes. También dependiendo de tu habilidad al observar podrás encontrar Easter Eggs en los diferentes niveles del juego.

TIEMPO DE DESARROLLO, INVERSIÓN ECONÓMICA Y EQUIPO



Tiempo de Desarrollo

5 años aproximadamente



Inversión Económica

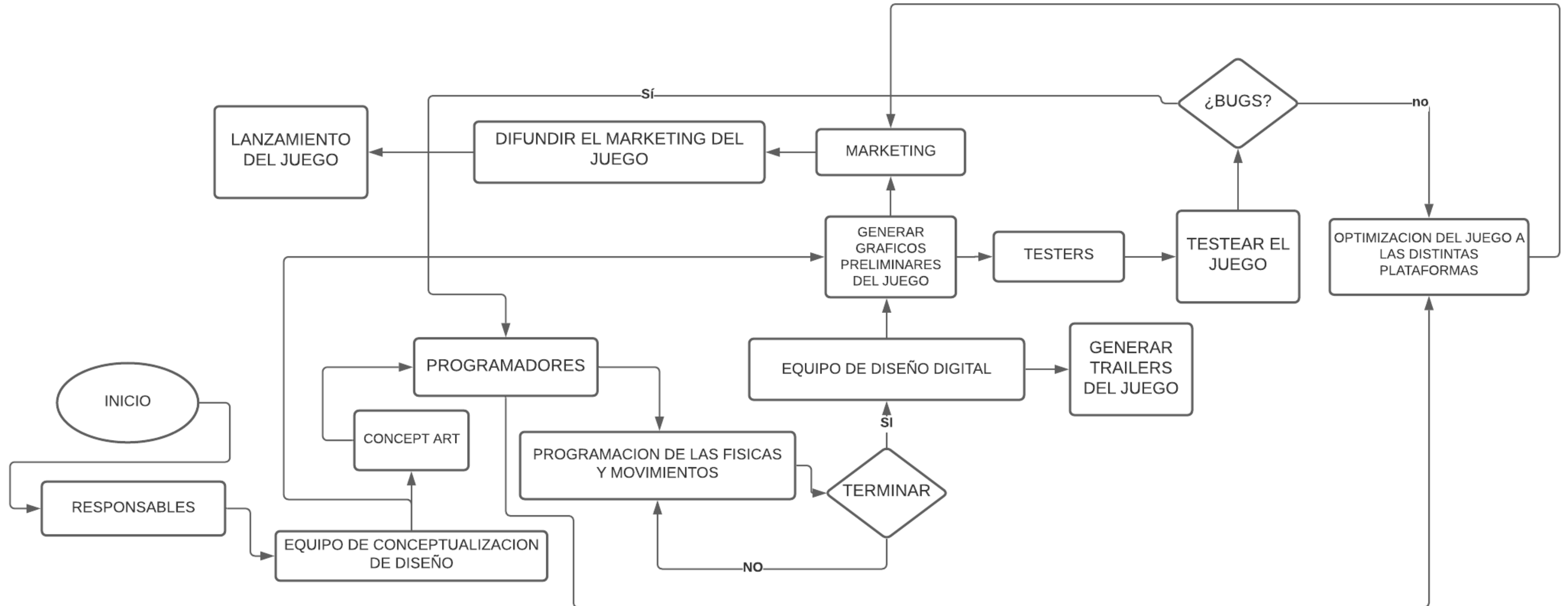
2 Millones de Dolares como
Minimo



Equipo para el desarrollo del Videojuego

- Computadoras
- Programas de Animación y Modelado
- Engines
- Consolas para las pruebas
- Personal con experiencia en animación
- Tabletas Digitales
- Accesorios de computadora y digitalización

DIAGRAMA DE FLUJO



Modelo de negocio

Pay to play

Este modelo de negocios, tal como dice su nombre es “Pagar por Jugar” ya que los usuarios deben pagar por este juego para poder disfrutarlo de manera ilimitada en sus consolas de preferencia.

Plan de Trabajo

Metodologia Scrum

Se trata de una metodología de trabajo ágil que tiene como finalidad la entrega de valor en períodos cortos de tiempo y para ello se basa en tres pilares: la transparencia, inspección y adaptación.

Save Me

DRAKO

CONCLUSIONES

Al momento de tener una idea para la creación de un videojuego no olvides que esa chispa puede hacer que llegues muy lejos, pero como cada sueño debes ponerte metas claras para alcanzarlo. en el transcurso de la clase de Conceptualización de Videojuego me di cuenta del arduo proceso que se debe hacer para lograr que una pequeña idea se vuelva algo mas realista y pueda lograrse. Cada uno de los puntos establecidos al momento de la creación de un videojuego ayudan a conocer mas a fondo que es lo que quieres dar a conocer, a que publico quieres llegar y como quieres distribuir esta idea en el mundo. Cada punto es importante para hacer realidad tus ideas.

Puedes iniciar dándote ideas o referencias de otros proyectos de videojuegos que han salido al paso de los años, así sabrás de que genero, estilo artistico e interfaz te gustaria que tuviera tu juego, así mismo empezar a desmenuzar pieza por pieza las ideas del mismo, como lo son el nombre, la historia, los personajes, los niveles que tendrán que pasar, sus debidas reglas y penalizaciones que debe contener y la interfaz del usuario para que sea mas comodo y se gane el aprecio de tu publico.