



CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

DIVISIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
INGENIERÍA EN DESARROLLO Y GESTIÓN DE SOFTWARE

PRODUCTO 1

NOMBRE DEL ALUMNO(A):

José Miguel Rodriguez Elozacata

NOMBRE DE/LA PROFESOR (A)

José Francisco Espinosa Garita



Contenido

Introducción al proyecto	3
¿Que se planea desarrollar?	3
¿De dónde surgió la idea crear “Just in my dreams” ?	3
¿Qué referencias se tuvieron para crear “Just in my dreams” ?	3
Ficha técnica	4
Detalles del equipo de desarrollo	4
Genero	4
Publico objetivo.....	4
Apartado artístico y guion	5
Historia – storyboard.....	5
Primer capítulo “nunca estuvo en mis manos” {negación}	5
Segundo capítulo “¿Y de quien es la culpa?” {Ira}.....	6
Tercer capítulo “intentémoslo una vez más” {Negociación}	7
Cuarto capítulo “ya no importa...” {Depresión}.....	8
Quinto capítulo “el primer adiós y la última flor” {Aceptación}.....	9
Personajes.....	11
Niveles	13
Elementos gráficos.....	15
INTERFACES.....	17
Controles y mecánica	20
Plan de trabajo.....	20
Cronograma de actividades primer entregable	20



Introducción al proyecto

¿Que se planea desarrollar?

Para este proyecto se tiene contemplada la creación de un videojuego en el cual se espera contar una historia profunda, que lleve al jugador a través de diversas emociones pasando por la negación, ira, desagrado, nostalgia y tristeza, todo con la intención de hacer partícipe al jugador de la historia de la protagonista "Ana" ya que estamos abarcando un tema con el que todos podemos llegar a sentirnos identificados o con el que podemos llegar a empanizar fácilmente ya que es un proceso por el que todos tendremos que pasar o que ya pasamos en algún punto de nuestra vida.

El juego contara con un apartado visual con toques caricaturescos animado con influencia del estilo stop motion pero con estilo de dibujo digital, los niveles serán sombríos y cada uno tendrá su propio estilo dependiendo de la emoción que represente.

¿De dónde surgió la idea crear "Just in my dreams" ?

Toda la historia y narrativa es una versión modificada de un acontecimiento que ocurrió realmente, todo esta idea de crear un juego que abarque las 5 etapas del duelo surge al atravesar por un periodo de profunda tristeza tras la pérdida de alguien muy cercano, para evitar mencionar nombres y acontecimientos reales se generó una adaptación que respete los sentimientos y la imagen que se tiene del recuerdo de esta persona, es un trabajo que tiene mucha carga emocional al ser escrito y que al mismo tiempo esta hecho con mucho cariño.

¿Qué referencias se tuvieron para crear "Just in my dreams" ?

Este juego está inspirado en múltiples juegos de plataformas que considero que son un ejemplo de narrativa y de arte tales como:

- Limbo
- Hue
- Ori
- Hollow knight

Todos excelentes exponentes del género, además de una gran referencia para la creación de este juego ya que fueron inspiración tanto a nivel grafico como narrativo



Ficha técnica

Detalles del equipo de desarrollo

El equipo utilizado para el desarrollo de este proyecto cuenta con las siguientes características:

- Procesador AMD Ryzen 5 5600G
- RAM instalada 16.0 GB
- Tarjeta de video nvidia 2070 super
- SSD 1tb 10gb utilizados para el proyecto

Genero

El juego puede considerarse como:

- **Plataformas:** son un género de videojuegos que se caracterizan por tener que caminar, correr, saltar o escalar sobre una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el juego.
- **Narrativo:** Los videojuegos narrativos son aquellos que se enfocan en contar una historia a través de la interacción del jugador con el mundo virtual
- **Psicológico:** Los videojuegos psicológicos son aquellos que se enfocan en explorar temas relacionados con la mente humana, como la percepción, la memoria, las emociones y el comportamiento. Estos juegos suelen ser más introspectivos y menos centrados en la acción que otros géneros de videojuegos.

Publico objetivo

Debido a que en el juego se tocan temas algo sensibles el público objetivo es para personas mayores de 15 años, ya que se espera que el jugador pueda entender de manera adecuada el desarrollo de la historia y pueda comprender que quizá algunas de las acciones o actitudes tomadas por los personajes no son las más adecuadas y que son solo un elemento narrativo y no algo que deba ser replicado.

Apartado artístico y guion



Historia – storyboard

Primer capítulo “nunca estuvo en mis manos” {negación}

Creo que no hay una manera correcta para poder decirte esto, pero estoy segura que lo comprenderás, todo lo que paso nunca estuvo en mis manos y menos el poder evitarlo para, todo estaba ocurriendo tan rápido y fuera de mi control que no sé cómo esperabas que yo pudiera hacer algo, como podría saber que aquel día todo terminaría de tal manera, es imposible que todo sea por culpa mía, si yo te convencí para salir incluso cuando nos dijeron que no, yo estaba emocionada y quería que me acompañaras aunque fuera solo por un día justo cuando por fin decidí que te lo contaría todo, no puedes culparme por eso... pero aun así por alguna razón cada vez está más oscuro.

Pero sé que solo finges dormir y que pronto podre decirte todo lo que aún no he podido decir aun no es tarde para poder estar a tu lado, así que date prisa y despierta.... DESPIERTA



Segundo capitulo "¿Y de quien es la culpa?" {Ira}

Toda la culpa fue tuya por no dejarme expresar todo lo que siento así que ya deja de mirarme así y solo vete déjame no te quiero ver, solo eres un cobarde que pretende atormentarme por un error que no fue mío todo lo que paso quedara en tu conciencia si es que eso existe porque por tu culpa ahora ya no distingo lo que es verdad y lo que solo es una mentira, solo en mi mente se esconde la respuesta de todo lo que está pasando, pero aun así sigues fingiendo no escucharme, te quedas sin hacer caso de mis sentimientos solo pretendes dormir TE ODIO no entiendes lo que ocasionas, no entiendo porque presionaste ese maldito botón deberías pelear intentarlo con más fuerza no sé cómo te atreves a ponerme como excusa para tu debilidad, era más fácil continuar presionando es gatillo hasta que no quedaran más balas... MALDITO COBARDE pero te mostrare como se tenían que hacer las cosas.

Con todas estas emociones que le vienen de golpe no sabe cómo reaccionar ante este acontecimiento traumático para ella por los que solo atina a gritar muy fuerte para desahogarse

Están caminando Ana y un chico por la calle cuando de repente un conflicto entre dos bandas criminales se desata y ellos quedan en la parte trasera de una camioneta de uno de los dos grupos ambos rápidamente se cubren en un coche estacionado con la cabeza abajo y esperando a que todo pase poco después un cuerpo se desploma era el cadáver de uno de los maleante y un arma de fuego queda al alcance del chico él se queda mirando el arma y el cuerpo sin vida sin saber muy bien que hacer

Tercer capítulo “intentémoslo una vez más” {Negociación}



Lamento haberte gritado pero me exalte mucho, siempre haces que me salga de mis casillas, aun así sabes que te adoro, por favor ya no estés enojado conmigo y háblame, despierta, dime que todo es una broma que solo querías hacerme entrar en razón, sé que siempre estoy haciendo berrinches pero prometo que cambiare solo tienes que venir a verme para que podamos arreglarlo todo, no es necesario que sigas con esto, por favor ven a verme necesito verte una vez más asumiré toda mi culpa, sé muy bien que la que o tuvo el valor fui yo debí decirte lo que sentía mucho antes para poder evitar todo lo que nos pasó no solo yo estaba sufriendo ahora sé que tu también lo estabas pasando muy mal y en gran medida yo tuve mucha de la culpa, no en realidad yo tuve toda la culpa por favor no nos hagas esto sé que aún podemos continuar, no podemos dejarnos ir todo lo que tenemos en esta vida es el uno al otro y tú lo sabes por favor reacciona entiende que no es bueno que continúes con esta ley del hielo, perdón si te desee la muerte pero fue un impulso de inmadurez... solo te quiero aquí... REGRESA

Ana llega a un callejón sin salida en el que se encuentra de frente a la figura que escapaba de ella al acercarse la sombra comienza a hacerse cada vez más pequeña para terminar desapareciendo en una especie de líquido viscoso y la escena se desvanece mientras Ana se arrodilla y llora.

Cuarto capítulo “ya no importa...” {Depresión}



Si ahora que recuerdo la que tuvo la culpa fui yo, yo fui la que te mato de no ser por mi aun estarías aquí, no paro de recordar ese terrible momento en el que ese desgraciado me apunto y tú solo atinaste a protegerme en lugar de pensar en ti recibiste los dos impactos por mí y ese infeliz cayó muerto poco después por el rifle de un militar pero lo único que sentía en ese momento era el calor de tu sangre llenando mi ropa y el miedo intenso que tenía en ese momento de fondo el detonar de las armas los gritos de terror y las ordenes a gritos de los militares y los maleantes pero al mismo tiempo no podía pensar en nada que no fuera en abrazarte tan fuerte como mis temblorosos brazos me permitían solo quería que te quedaras conmigo tu solo atinaste a verme directamente y decir que todo estaba bien que solo tenías que dormir un rato, solo atine a decir con una voz quebrada “no te atrevas a cerrar los ojos...” segundos después pude sentir como la fuerza en tus brazos se fue y la poca luz de tus ojos se escapó después de eso todo es confuso para mi solo podía aferrarme a tu cuerpo inerte incluso cuando me lo pedían a gritos tu vieron que sedarme para que finalmente te soltara... cierto ahora recuerdo MORISTE y nunca volverás, te has ido para siempre...

Ana siendo absorbida por el alquitrán hasta que solo se alcance a ver su mano derecha extendida como si intentara escapar de esta desesperación para que al final un pequeño pétalo de flor se pose sobre su dedo corazon haciéndola despertar y con el sonido de un timbre que es el de su departamento la cinemática termina con ella abriendo la puerta y recibiendo una gardenia y una carta, en la que se alcanza a leer “Para Ana” la cinemática termina con Ana abrazando la carta



Quinto capítulo “el primer adiós y la última flor” {Aceptación}

Abre el sobre y comienza a leer sentada en su ventana

Hola sé que es raro que te mande una carta aun sabiendo que te veo diario y más raro aunque sea con una flor en un día cualquiera, pero piénsalo bien, realmente es cualquier día tal vez lo sea para ti pero no para mí, déjame te cuento, hoy hace 4 años fue cuando te conocí, a ti la mejor amiga que pude pedir, hoy por fin he reunido el valor para decirte que tú eres por quien me esfuerzo para ser mejor cada día la razón de mi sonrisa aun cuando todo esta gris eres la luz que ilumina el camino incluso en los días mas nublados, ahora sé que tú eres esa persona con la que me gustaría compartir lo mejor de mi vida y porque no también lo peor, te prometo darte todo de mí con tal de hacerte feliz, creo que ya es evidente a donde voy con esta carta pero quiero que sepas que te quiero... no la palabra querer se queda corta, “Te amo” y quiero estar a tu lado recibe esta carta y esta flor como muestra de mi amor, te veré pronto y espero que sea para darme una respuesta =)

Al terminar de leer solo baja la carta y toma la flor para ver al horizonte mientras una lágrima recorre su mejilla

Tras todo es te viaje Ana finalmente se decide a hacerle una visita a la tumba de su amor se cuenta la historia con las cinemáticas final con la canción de fondo “Uno de nosotros”



Cinética final

Uno de nosotros ya dejo todo atrás

Ana de espaldas con la lápida al fondo ella sosteniendo la carta y unas flores

Uno de nosotros nunca aprendió a soltar

La lápida en primer plano con Ana de fondo

Uno de nosotros espera que el otro este en la puerta la despertar

Flashback de Ana llorando en la puerta de su habitación

Uno de nosotros es muy orgulloso mientras que el otro todo lo quiere hablar

Ana está apoyada sobre la mesa de su casa mientras de fondo se ve al chico con un plato con pastel para ella

Pasan los días queda muy claro ya

Ana estudiando en su escritorio con la luz del día por su ventana

Aquí nadie va a cambiar

El chico jugando videojuegos con la luz de luna pasando por su ventana

Qué tal si yo te dejes de esperar

Ana acostada con su celular al lado bocabajo

Qué tal si tú me empiezas a extrañar

El chico levanta su celular y deja un borrador un mensaje que dice "Y si mañana vamos a caminar"

Qué tal si hoy tiramos estas máscaras y volvemos a empezar

Ambos reciben un mensaje del otro con una invitación para salir esto en el mismo frame pantalla dividía

Uno de nosotros no ha aprendido que a veces perdiendo se gana mucho más

Volvemos a la imagen de Ana arrodillada apretando fuerte la carta

Siguiente frame se ve como ella va a poner una flor en la tumba

Me pregunto si es igual

Se ve como Ana se está alejando de la tumba, acto seguido comienzan los créditos mientras continua la canción

Al terminar la canción en la frase **de y volvemos a empezar**

Se enfoca la tumba en la que está la carta y sobre ella la gardenia y en diagonal un tulipán rojo

Aparece cortinilla de FIN



Personajes

		Imagen del personaje en el juego	En cinemática
Nombre	Ana		
Descripción			


		Imagen del personaje en el juego
Nombre	DSP	
Descripción		




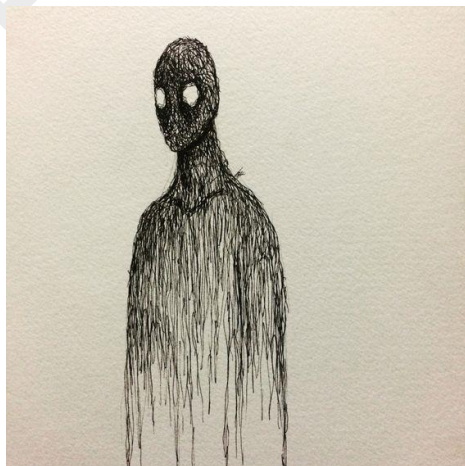
		Imagen del personaje en el juego
Nombre	Fs1	Imagen de referencia en proceso de modelo final
Descripción		
Alma en pena tipo 1 Persiguen a la protagonista		

		Imagen del personaje en el juego
Nombre	Fs2	Imagen de referencia en proceso de modelo final 
Descripción		
Alma en pena de tipo 2 solo esta estática en un punto y causa daño al entrar en su capó visual		



Niveles

Título de nivel	Nunca estuvo en mis manos
Capítulo	1
Descripción	El jugador recorrerá un bosque oscuro por el cual existen diversos obstáculos que impedirán su avance la idea es que el jugador avance hasta llegar a un precipicio en el cual la única salida es saltando
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Derrotar un DSP• Encontrar la manera de pasar el puente• Saltar por el precipicio
Obstáculos	<ul style="list-style-type: none">• Precipicios• DSP
Ítems	No aplica
Personajes	Ana
Enemigos	DSP
Música y sonido	Neighborhood #Retolofi

Título de nivel	¿Y de quien es la culpa?
Capítulo	2
Descripción	El jugador recorrerá una cueva llena de Fs1 que intentan atraparla ella solo podrá correr y usar elementos del ambiente para poder eliminarlos o para escapar este es un nivel más caótico que el anterior.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Escapar de los Fs1• Encontrar la manera de salir de la cueva• Llegar al bosque
Obstáculos	<ul style="list-style-type: none">• Precipicios• Estalactitas• estalagmitas• Fs1
Ítems	No aplica
Personajes	Ana
Enemigos	Fs1
Música y sonido	[Lofi] Vanware -Time (sujeto a cambios)

Título de nivel	Intentémoslo una vez más
Capítulo	3
Descripción	Será un nivel de bosque con obstáculos sencillos el único objetivo es perseguir a un DSP a través del nivel.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Encontrar al DSP• Seguirlo por todo el nivel• Atrapar al DSP para terminar el nivel
Obstáculos	<ul style="list-style-type: none">• Precipicios• Plataformas• Fs1
Ítems	No aplica
Personajes	Ana
Enemigos	<ul style="list-style-type: none">• Fs1• DSP
Música y sonido	than - Voices (Album)



Título de nivel	Ya no importa...
Capítulo	4
Descripción	El nivel será un descenso total mientras la protagonista es perseguida por un DSP
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Escapar del DSP• Defender tan rápido como sea posible• Adentrarse en el alquitran
Obstáculos	<ul style="list-style-type: none">• DSP• Precipicios
Ítems	No aplica
Personajes	Ana
Enemigos	<ul style="list-style-type: none">• Fs1• DSP
Música y sonido	than - Voices (Album)

Título de nivel	El primer adiós y la última flor
Capítulo	5
Descripción	Al ser el último nivel solo se caminara por el bosque en dirección al cementerio.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Tomar una flor• Seguirlo por todo el nivel
Obstáculos	<ul style="list-style-type: none">• Pendientes
Ítems	Tulipán rojo
Personajes	Ana
Enemigos	<ul style="list-style-type: none">• Fs1• DSP
Música y sonido	than - Voices (Album) uno de nosotros

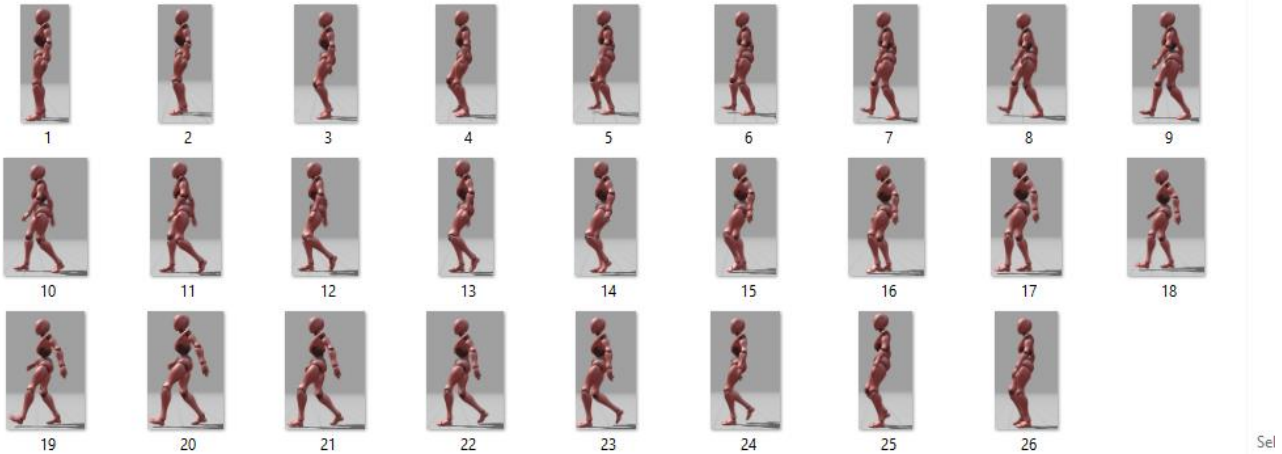


Elementos gráficos

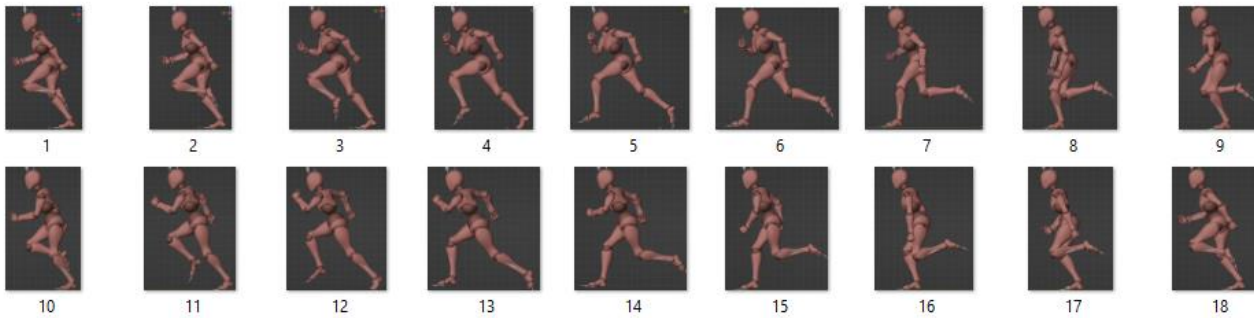
A lo largo de este Sprint solo generamos las animaciones y las referencias de animación además de algunos acets del escenario aunque sigue en proceso de creación a continuación se mostraran todos los elementos terminados.

Referencias de animación

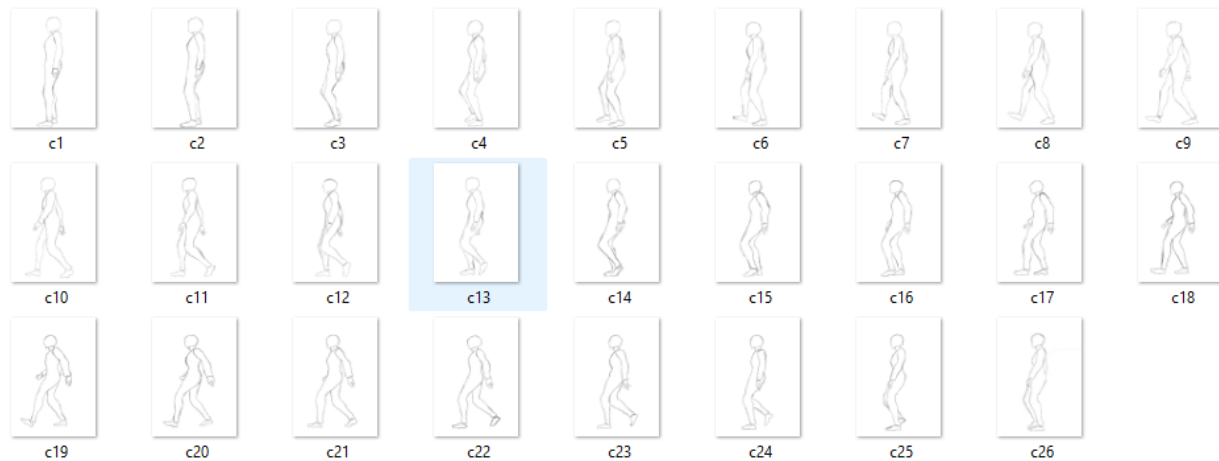
Caminar



Correr

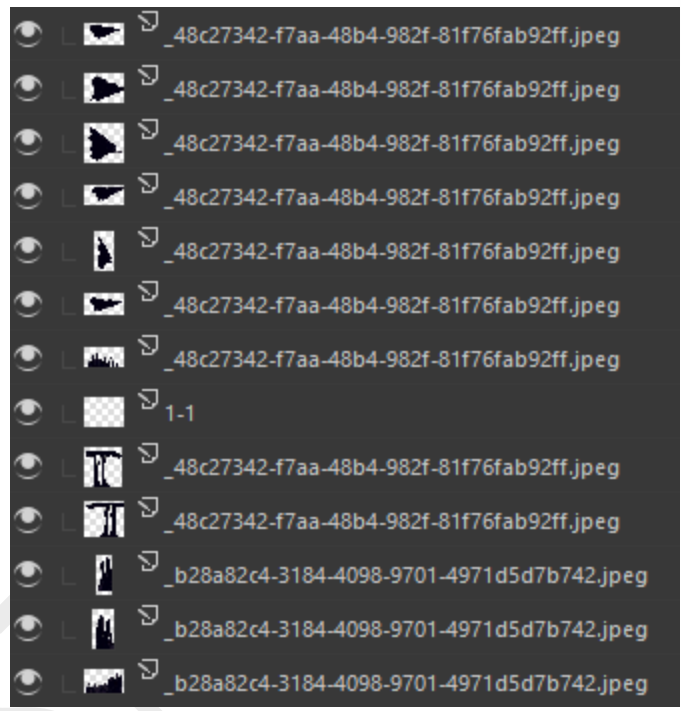
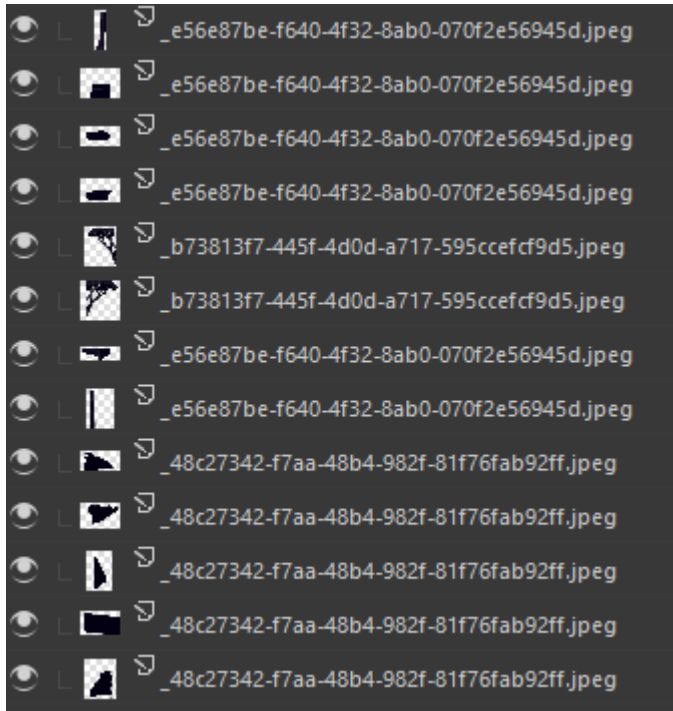


Caminar rápido

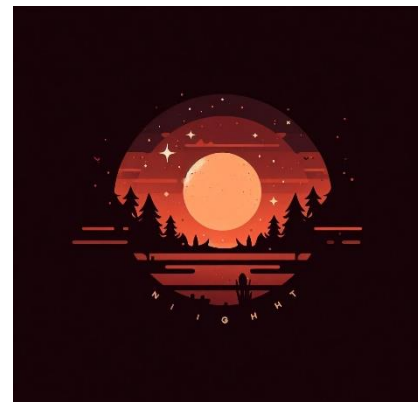




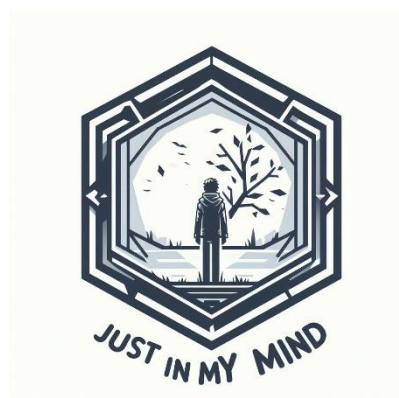
Elementos del escenario



Logos de la empresa




Logo de escritorio del juego





INTERFACES

Nombre de la Pantalla	Pantalla de inicio
Descripción de la Pantalla	Es la primer pantalla que el jugador vera tras iniciar solo aparecerá la opción de presionar un botón para continuar (es como la presentación del juego)
Estados del Juego	Al presionar el botón asignado se cambiara inmediatamente al menú del juego
Imagen	



Nombre de la Pantalla	Menú principal del juego
Descripción de la Pantalla	<p>En esta pantalla existirán 4 opciones a seleccionar que serán las siguientes</p> <ul style="list-style-type: none">• Nuevo Juego• Continuar• Galería• Salir
Estados del Juego	<p>Las diferentes opciones llevaran a distintos estados:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Nuevo juego: Inicia una nueva partida por lo que esto enviara directamente a la primer cinemática del juego para posteriormente dejar al jugador en el primer nivel2. Continuar: En esta opción nos permite continuar la partida previa de modo que solo será utilizable si ya se inició una campaña previamente, por lo que directamente manda al jugador al nivel en que dejo su partida en la ultima seccion3. Galería: En este apartado nos mandara a otra sección en la que se presentara el arte del juego junto con material descartado y sketches del desarrollo temprano4. Salir: cierra la aplicación y devuelve al usuario al escritorio
Imagen	



Nombre de la Pantalla	Menú de pausa
Descripción de la Pantalla	<p>En esta pantalla existirán 4 opciones a seleccionar que serán las siguientes</p> <ul style="list-style-type: none">• Continuar• Galería• Guardar• Salir
Estados del Juego	<p>Las diferentes opciones llevaran a distintos estados:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Continuar: Quita el estado de pausa para poder continuar con el juego2. Galería: : En este apartado nos mandara a otra sección en la que se presentara el arte del juego junto con material descartado y sketches del desarrollo temprano3. Guardar: permitirá guardar el juego en cualquier momento4. Salir: regresa al jugador al menú principal
Imagen	



MECÁNICA DEL JUEGO	
Cámara	La cámara estará ligada al jugador y lo seguirá siempre centrando al protagonista en la parte central
Periféricos	Los controles serán teclado y control de Xbox
Controles	Tendrá únicamente controles básicos para Avanzar/a/d-pad izquierdo Retroceder/d/d-pad derecho Saltar/espacio/A Corre/shift/botonde stik derecho Mapa/M/start Inventario/I/Y
Puntaje	el juego solo premiara la exploración y resolución de puzles
Guardar/Cargar	el juego contara con una función de auto guardado cada que se haga un avance significativo

Plan de trabajo

¿Cuál es la Razón para Elegir SCRUM?

Flexibilidad Destacada: SCRUM se apoya en principios ágiles que brindan una notable flexibilidad y capacidad de adaptación a medida que el proyecto progresa. Esto resulta especialmente beneficioso cuando los requisitos del proyecto pueden cambiar o evolucionar con el tiempo.

Entrega de Etapas: SCRUM divide el proyecto en etapas denominadas "sprints". Cada sprint culmina en una entrega funcional, permitiendo que los interesados vean resultados tangibles de manera rápida y proporcionando la oportunidad de realizar ajustes según sea necesario.

Enfocado en el Valor Empresarial: SCRUM se enfoca en la entrega continua de valor al cliente. Los equipos SCRUM se concentran en trabajar en las características o elementos del proyecto que aportan el mayor valor, asegurando que las necesidades del cliente estén en el centro del desarrollo.

Cronograma de actividades primer entregable

Nighthall studios



Primera entrega del 8 de septiembre al 5 de octubre

#	Actividad	Responsable	Fecha de inicio	Fecha termino	ESTATUS
1	Definición de tema del juego	Miguel	8 sep	10 sep	Terminada
2	Definición de controles y tipo de juego	Miguel	11 sep	15 sep	Terminada
3	Creación de referencias de animación	Miguel	16 sep	20 sep	Terminada
4	Pruebas de animación 2d	Miguel	21 sep	24 sep	Terminada
5	Escritura de historia en su totalidad	Miguel	24 sep	30 sep	Terminada
6	Logos y bocetos de personajes	Miguel	1 oct	5 oct	Terminada