

Proyecto 1: Goalless

- **Problema a resolver.**

Este juego es una representación de una experiencia de mi vida. Lo que yo quiero resolver o más que todo compartir con el público es la experiencia de relajarse por un momento y disfrutar de un juego visualmente placentero. Es más un juego artístico y de relajación. No hay metas, ni desafíos ni muchas complicaciones. Es un juego diseñado para aquellos que solo quieren escapar de la rutina y sentirse bien.

- **Descripción del público objetivo**

El publico objetivo de Goalless son jóvenes hombres entre 17-24 años de edad. Ellos/as juegan en su tiempo libre en fines de semana o una que otra vez entres semana, aunque mucho por la universidad, pero si puede, lo hace. Ellos/as saben muy bien cómo jugar los juegos clásicos y los más famosos. No le tienen miedo a las computadoras, es más, las usan casi todos los días.

- **Descripción de la experiencia a crear**

Un juego que transmita un momento de relajación y tranquilidad. Un juego que transmita paz, que no sea rápido, ni de muchas cosas que cuidar. Que tenga música como una de sus características principales y los temas artísticos.

- **Título del juego, género y tema.**

- Título: Goalless (referencia a la falta de metas)
- Género: Sci-fi, Open-world, Single player, graphic game, artístico.
- Tema: Un mundo tecnológico y avanzado como en Tron.

- **Descripción breve del juego y de cómo hace cumplir la experiencia deseada.**

Goalless es un juego de relajación y de paz. No es un juego muy rápido, no hay que cuidar alguna tipo de recursos, no hay metas que alcanzar ni una condición de fin. El jugador solamente controla una motocicleta de luz y explora el mundo que esta creado y ambientado como si fuera un mundo de Tron, con música electronica, luces neon y rampas. La experiencia la consigue dandole completa libertad al jugador y por las gráficas del juego.

- **Descripción de los materiales necesarios para jugar.**

Solamente se necesita una computadora con Unity3D y un mouse y un teclado.

- **Descripción de objetivos, reglas y procedimientos del juego.**

- Objetivos: El único objetivo del juego es realmente explorar el mapa. No hay algo definido así como completar ciertas reglas para avanzar. Es un juego donde no hay metas que alcanzar. Esto hace que el jugador pueda hacer lo que él desee cuando él desee de la manera que él la desee.
- Habilidades del jugador: El jugador debe de ser capaz de controlar una motocicleta con mouse y teclado. Se mueve con W,A,S,D y mueve la cámara con el mouse. No hay mayores requerimientos para el jugador porque se diseñó para que no haya mayores complicaciones.
- Obstáculos: El obstáculo en Goalless es la física, es decir no se pueden atravesar edificaciones, las colisiones o la velocidad. No hay alguna tipo de enemigo o algo que deficieste el juego. El jugador decide a dónde ir y tiene total libertad para hacerlo.

- **Mecánicas y dinámicas:**

- **¿Qué es lo que crea conflicto o dificultad en tu juego?**

Lo que crea conflicto o dificultades en Goalless, probablemente sea la falta de una meta o algún objetivo específico. No hay una guía para el jugador, y si no sabe muy bien cómo funciona el juego puede llegar a ser aburrido.

- **¿Cómo se espera que el jugador pueda vencer estos conflictos o dificultades?**

Se espera que la música y las visuales del juego tengan al jugador entretenido. Se espera que el mapa sea lo suficientemente “grande” para el jugador explore y descubra todos los lugares donde pueda ir.

- **¿Es un juego que se gana por estrategia, habilidad o suerte?**

Este juego se no tiene una condición de ganar/perder. El jugador decide cuándo terminar de jugarlo. Goalless busca darle a los jugadores una experiencia diferente, una donde no se tengan que preocupar por si ya van a terminar el juego o si ya van a perder. Es un juego solo para relajar al jugador y esta hecho solo para disfrutar y no estar muy pendiente de obstáculos o dificultades.

- **¿A qué tipos de jugadores les parece más atractivo este tipo de juego?**

Este juego se esperar que sea atractivo para jugadores mas casuales y no tan intensos. Son los que a veces prefieren juegos indies y de explorar más que shooters o plataformeros. Les gustaría a los jugadores que prefieren single player y no multiplayer. Además, a algunos jugadores que aprecien la música y las visuales más que las mecánicas.

- **Mundo, personajes, estilo gráfico. Descríbelos brevemente. ¿Por qué los escogiste de esta manera?**

El mundo de Goalless esta basado en el mundo de la película de Tron. Siento que no hay muchos juegos ahorita que busquen el tema futurista como lo desarrollo Tron, con motocicletas de luz, todo de neon, edificaciones grandes, etc. La música es electrónica porque se apega a la estética del juego. El tema del futuro siempre es algo que muchas personas buscan saber cómo es, y este juego puede dar una pauta de cómo seria un mundo avanzado.

- **Estructura del juego: ¿El juego tiene diferentes modos, fases, niveles o capítulos? ¿Cómo se pasa de uno a otro? ¿Qué los hace diferentes?**

El juego Goalless solo tiene un modo. Al ser un juego tipo open-world, no hay niveles o capítulos. Solo es un mapa grande donde el jugador puede hacer e ir donde desee (sandbox).

- **Competencia: ¿Qué juegos se parecen al tuyo y por qué el tuyo es mejor o diferente?**

La verdad, todos los juegos que sean open-world/sandbox, son competencia directa para Goalless. Hay varias iteraciones de juegos con el tema de Tron pero no hay uno que resalte. El juego que probablemente tenga características similares seria Ciberpunk 2077. Goalless se diferencia de muchos juegos por la libertad y falta de objetivos. No hay metas claras ni escritas en piedra.

- **Screenshots o fotos del juego**

- **Respuesta del público objetivo al juego.**

- **¿Cómo reaccionaron las personas del público objetivo con el juego? ¿Les gustó o no les gustó?**

Al principio estaban un poco inseguros y “perdidos” pero después entendieron que es un juego diferente y no tenían nada de qué preocuparse. Solo tenían que disfrutar del juego y nada más, que al final sí lo hicieron y les gustó por eso.

- **¿Qué sugerencias hicieron para mejorar el juego?**

Agregar un tipo de modo de carreras contrarreloj, hacer más real el mundo, cómo por ejemplo agregándolo NPCs u otros tipos de personajes extras. Poder decidir los colores del juego.

- **Conclusiones y recomendaciones.**

- **¿Vale la pena continuar este prototipo?**

Creo que sí se puede seguir con esta idea. Sería de separar el juego en dos modos, uno donde no hay preocupaciones ni obstáculos y solo es para disfrutar y relajarse, y otro modo donde hay metas y objetivos, como por ejemplo donde se pueda mejorar la motocicleta, ir a nuevas partes del mapa, cambiar las motocicletas (varios modelos), etc. Pero opino que la idea es buena.

- **¿Está bien la plataforma elegida o sería mejor que estuviera en otra plataforma?**

La plataforma esta bien y no hay necesidad de cambiarla. Obviamente en Unity se puede exportar a otros dispositivos. Donde sería interesante explorar el juego es hacerlo móvil, y probar que tal sería la experiencia en un teléfono.

- **¿Qué se podría mejorar? ¿En qué hay que trabajar más?**

Creo que hay que trabajar más en las gráficas y en los modelos. Se quedo un poco corto en modelos. Todos son muy parecidos. Probablemente habría que trabajar también en hacer niveles o hacer un modo mas difícil o para jugadores que si quieren un reto.

- **¿Crees que este juego podría ser un éxito comercial?**

Los juegos open-world son muy buenos y llaman mucho la atención. Con más trabajo, tiempo, dinero y cabeza metida en el juego, opino que sí podría llegar a ser uno de los mejores en su genero. Creo que llegaría a ser un buen juego indie, como Journey o Abzu, pero no un GTA.

- **Anexo: Evidencia del proceso creativo**







