NombreDesarrolladora.

CLASSIC SURVIVAL.

**PRE-PRODUCCIÓN.**

[Concepto de Juego]

**Autor(es):**

**Actualización:**

ACTUALIZACIONES.

* Fecha (año-mes-día).

CONTENIDO.

ÍNDICE DE CONTENIDOS.

[1 INTRODUCCIÓN. 1](#_Toc506216975)

[1.1 Concepto CLASSIC SURVIVAL. 1](#_Toc506216976)

[1.2 Prueba de Concepto o Concept Test. 2](#_Toc506216977)

[1.3 Plataforma Móvil. 3](#_Toc506216978)

[2 Proyecto Propuesto. 5](#_Toc506216979)

[2.1 Objetivos. 5](#_Toc506216980)

[2.1.1 Objetivo General. 5](#_Toc506216981)

[2.1.2 Objetivos Específicos. 5](#_Toc506216982)

[2.2 Propósito personal. 6](#_Toc506216983)

[2.3 Alcances y limitaciones. 6](#_Toc506216984)

[2.3.1 Declaración de Alcances. 7](#_Toc506216985)

[2.3.2 Declaración de Limitaciones. 7](#_Toc506216986)

[3 CONCEPTO DE JUEGO. 8](#_Toc506216987)

[3.1 Definiendo Bases fundamentales. 8](#_Toc506216988)

[4 Referencias. 9](#_Toc506216989)

ÍNDICE DE TABLAS.

ÍNDICE DE FIGURAS.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.

**No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.**

# INTRODUCCIÓN.

El proyecto CLASSIC SURVIVAL es un concepto nacido del deseo del autor para poder jugar un videojuego del estilo RESIDENT EVIL clásico en dispositivos móviles.

Movido por dicho deseo es que se decide desarrollar un VIDEOJUEGO de tipo “CONCEPT TEST” o “PRUEBA DE CONCEPTO”, el cual va ligado a no ser un mero videojuego, sino que va orientado a realizar una base jugable del estilo ya antes mencionado, pero con la posibilidad de probar en dicha base tantos conceptos de GAMEPLAY como de NARRACIÓN de modo que sea posible finalmente definir una meta interpretable y desarrollable por el equipo conformado actualmente por solo dos integrantes.

Este tipo de CONCEPTO para un videojuego nace de la limitación principal presente en el equipo: la inexperiencia a la hora de enfrentarse a proyectos de esta índole, además del deseo de lograr explorar algún tipo de concepto diferente sobre la industria, de la misma forma en que distintos “INDIES”, intentan innovar y explorar distintas facetas en los videojuegos ya que como nosotros, sus recursos son en extremo limitados, lo que origina el deseo y la necesidad de tener que expresar nuestra obra más allá de el simple hecho de querer realizar un videojuego entretenido.

## Concepto CLASSIC SURVIVAL.

Como se mencionó anteriormente la propuesta principal del proyecto es emular i/o aportar algo nuevo al concepto ya abandonado del SURVIVAL CLÁSICO, y como primera referencia son los videojuegos RESIDENT EVIL numéricos anteriores la 4° entrega.

Partiendo de este concepto es que se derivan de primera mano bastantes requerimientos tanto visuales como mecánicos para el proyecto además de su obvia adaptación para ser jugado en plataformas MOBILES, siendo la principal Android de Gamas medias.

Esta decisión de ceñirse a los estándares de un videojuego de esta índole es por sobre todo una decisión personal y basado en el deseo de poder explorar las posibilidades de jugar entregas y propuestas en dispositivos móviles, siguiendo de cierta forma la tendencia impuesta por **[INSERTE REFERENCIA]** ya que, es indiscutible el cómo Android al ser una plataforma masiva, tiene mayor posibilidad de atraer gente a probar nuestra entrega, pero además es un hecho que la misma plataforma se ve totalmente ahogada en videojuegos de carácter casual que se han adaptado visiblemente a lo que representa una plataforma como esta, como es el caso de la masiva cantidad de juegos estilo “PARTIDA DE 5 MIN EN LA COLA Y LISTO”, los cuales se sustentan de modelos de negocio derivados a las MICROTRANSACCIONES, pero, independiente del modelo de negocio que escojamos, es indiscutible la ausencia de juegos de otro tipo ya más de corte clásico, o incluso algunos que si existen son simplemente MMORPG diseñados con la misma intención anterior. Si bien existen juegos no tan masivos de índole clásico videojuego (control, objetivo, niveles diseñados, personajes, narración) estos son limitados a intentar conseguir las mejores capacidades gráficas logrables en plataformas ya de alta gama, por lo que terminan reduciéndose a si mismo (opinión sin fundamentos) y perdiendo el interés por parte de desarrolladores pequeños a querer explorar conceptos jugables dignos de ser adquiridos o simplemente probados por (creo yo) jugadores hambrientos de querer jugar un videojuego hecho y derecho con estándares de calidad cercanas a las de una plataforma dedicada (Nintendo SWITCH, sus portátiles).

Finalmente, el concepto base para desarrollar el videojuego determinado simplemente CLASSIC SURVIVAL ahorra bastantes requerimientos que puedan ser artificiados o sobre pensados para cuando sean requeridos, además de que de por sí un videojuego de este tipo aparenta un uso de recurso muy corto en comparación a un videojuego moderno, principalmente por el uso de cámaras fijas, que cortan el uso de recursos gráficos solo a entes en movimiento, lo cual termina siendo un desafío distinto a lo usual para cuando sea analizado el apartado gráfico. Además, es muy posible (creo y espero personalmente) que sea exitoso o no este proyecto, logre inspirar a desarrolladores atascados en los modelos actuales de juegos móviles e intenten desarrollar juegos de este tipo o diferentes pero basados en las intenciones que deseamos inspirar, así poder alimentar a ese mercado hambriento (insisto, me tomo como estadística general) que probablemente no sabía que quería de estos juegos en su Smarthphone, hasta que nosotros se los mostramos.

## Prueba de Concepto o Concept Test.

Prueba de Concepto o Concept Test (para los que se creen internacionales), denominado así por querer algo de marketing, es un tipo de genero para prototipos que hemos pensado para este videojuego, ya que el concepto de CLASSIC SURVIVAL alude a la supervivencia en un videojuego con mecánicas similares a un RESIDENT EVIL, esto no significa que deba ser un videojuego de corte HORROR Y SUPERVIVENCIA o TERROR Y SUPERVIVENCIA, nuestro deseo es lograr mezclar la narrativa y la jugabilidad del videojuego basándose en conceptos de un SURVIVOR y añadiendo intenciones o decisiones concretas que satisfagan ya la narrativa como tal, al estilo de las obras de FROMSOFTWARE, específicamente su saga SOULS (ya que han hecho un sinfín de obras de corte acción/japonesadas).

Es por ello que se ha decidido crear este género el cual consiste en realizar una obra de tipo DEMO, que permita aplicar todos los conceptos que se desean explorar en una obra futura y mucho más extensa, similar a lo que deseaba hacer PT de Tadeo Koyama para su eventual obra de SILENT HILLS. Si bien este concepto es llamado comúnmente “TEASER JUGABLE” **[INSERTE REFERENCIA]** creemos que en este caso no llega a ser un TEASER ya que los mismos están diseñados para comprobar un poco de mercado, pero por sobre todo dar una pequeña probada de lo que llegará a futuro, sin embargo, en una PRUEBA DE CONCEPTO se desean probar de forma más directa todos los conceptos que se deseen implementar y lanzarlos en un videojuego corto pero auto concluyente (que podría o no ser integrado luego al CANNON de la obra futura ya más definida), de modo que nuestra PRUEBA DE CONCEPTO simplemente no calza dentro de ningún genero de videojuegos conocido al ser simplemente un experimento.

Podría entonces ser simplemente llamado un prototipo para mecánicas, narrativa y definir un género (no asumir su género, ja, ja), y en cierta forma es así, pero nuestra intención es más que nada explorar tanto la integración de géneros conocidos como el crear uno completamente nuevo o pulir ya en este caso lo más posible el dichoso género base de SURVIVOR CLÁSICO.

## Plataforma Móvil.

Android es la principal meta para el proyecto, escogida por razones personales y justificándola por la ausencia de obras de esta índole y sobre todo orientadas a gamas medias de estos dispositivos, definiéndose de forma automática alcances interesantes.

Esta plataforma desde el punto de vista general (Android, Apple, otros) como móvil posee características que lo hacen bastante compatible con obras de tipo NOVELA GRÁFICA, y es increíblemente curioso cómo ésta no es explorada de forma más exhaustiva, obviamente se entiende que es producto de la gran masividad de las otras aplicaciones de índole “JUEGO DE COLA” [Buscar mejor concepto], e independiente de esto es una plataforma perfecta para este tipo de obras, por sobre todo al tipo de interacción que se tiene con el dispositivo como es el TOUCH, el cual es simplemente equiparable a manejar un PUNTERO en una interfaz de Computadora clásica. Ésta característica le hace susceptible a contener obras de tipos narrativos como son también las aventuras gráficas POINT AND CLICK, claro que con ciertas limitaciones.

Esta plataforma puede explorar diversos tipos de obras de carácter narrativo a la perfección, sin embargo resulta curioso el hecho de que no sean tan masivos, por una parte se entiende debido al modelo de negocio establecido en la plataforma principal, Android, ya que la mayoría de sus aplicaciones son simplemente de formato gratuito con transacciones internas, esto incapacita un poco la exploración de obras de carácter narrativo ya que estos no se pueden situar mucho a ese modelo, y cobrar por obtener dicha obra de forma directa está más que descartado, haciendo imposible casi su producción aún si existiese alguna posibilidad de consumo y mercado.

Es posible entonces para el equipo de desarrollo explorar dicho mercado inexplorado únicamente por ¿querer realizarlo?, es posible, los modelos de negocio ambientados a Android como el antes mencionado no es estrictamente un balde de agua fría, porque, buscar nuevas formas de recabar recursos para el o los futuros proyectos es una labor imprescindible no es una posibilidad inexistente lograr o encontrar un modelo de negocio que adapte a lo que sería una obra narrativa en Android, ya que aunque sea una app, en sí, existe un robusto mercado de obras con precio fijo como son películas, apps premium e incluso libros en la plataforma, y si bien la misma no es muy amable en este aspecto, las motivaciones tanto personales como profesionales hacen querer arriesgar a sacar la obra independiente de su modelo de negocio y así, posiblemente a futuro aplicar lo aprendido e intentar navegar en estas otras obras narrativas y algunas más, o inventar otras, quien sabe.

Por parte de la otra principal plataforma existente, App Store de Apple, se estima que su modelo de negocio es mucho más amigable a la hora de querer lucrar con la publicación de las obras, pero esto es una cuestión que se discutirá en su debido momento y teniendo en cuenta ya los resultados vistos en las publicaciones de la obra de PRUEBA DE CONCEPTO.

# Proyecto Propuesto.

Los puntos siguientes referencian una clásica declaración de propuesta para un proyecto, dichos puntos no presentan ningún orden metodológico exceptuando un orden funcional que permite ayudar a establecer ideas de forma apropiada.

## Objetivos.

El objetivo actual nace de la necesidad para definir una formalidad para el proyecto, por lo que describe básicamente una idea o meta a alcanzar más que un objetivo concreto y profesional.

### Objetivo General.

“Establecer técnicas de desarrollo personales y desarrollar un videojuego de estilo Supervivencia Clásico en 3D orientado a la plataforma Android”

### Objetivos Específicos.

1. **Definir metodologías y técnicas pertinentes al desarrollo de un software interactivo catalogado como Videojuego.**

Estudiar y seleccionar distintas metodologías que permitan la guía de cómo se realizará el proyecto, en este caso son propuestas que se validarán conforme se desarrolle un prototipo viable, así como definir el plan de gestión y desarrollo.

1. **Definir un documento de diseño para la guía del proyecto respecto de la validación de los puntos anteriores.**

Definir mediante un documento de diseño de videojuego previamente seleccionado que permita una guía visual a modo de requerimientos de usuario para el desarrollo del prototipo conceptual, de forma que se pueda catalogar todo y definir un plan de desarrollo con menos incertidumbre.

1. **Desarrollar un Prototipo Conceptual que permita crear herramientas y mecánicas aplicables al desarrollo de un verdadero videojuego.**

Desarrollar un prototipo conceptual similar a puras piezas de software que suplen por separado las mecánicas dictadas en las definiciones de requerimientos, de modo que las herramientas generadas permitan realizar un verdadero videojuego.

1. **Desarrollar un Videojuego conceptual publicable que permita en paralelo validar y pulir técnicas de desarrollo futuras.**

Desarrollar el Videojuego conceptual basado en las mecánicas y herramientas logradas en el desarrollo del prototipo conceptual, cumpliendo con todos los requerimientos de tiempo e investigación posibles.

1. **Publicar y testear recepción del concepto del proyecto en plataforma de destino.**

Publicar y testear el feedback del proyecto, se estima emplear dicha información para solventar solidas estadísticas para un futuro financiamiento del estudio.

1. **Definir y conseguir financiamiento para un proyecto oficial basado en los resultados de éste.**

Se espera con el objetivo anterior definir solidad estadísticas que permitan financiar un proyecto futuro comenzando con el crecimiento del estudio.

## Propósito personal.

Mi propósito como autor de la obra es concebir documentación apropiada para limitar la incertidumbre del proyecto tanto en su planificación como su desarrollo, dicho de otra forma, aprender a hacer un videojuego de tipo y género declarado puntual basado en mis preferencias, con lo que resultará una especie de videojuego orientado a probar un concepto como es el videojuego de corte clásico de supervivencia en una plataforma tan competitiva como es Android.

De sus resultados ver hacia qué dirección ceñir mi carrera profesional como la carrera del mismo estudio de desarrollo que deseo fundar, incluyendo sus bases y filosofía.

## Alcances y limitaciones.

Los presentes alcances y limitaciones son declarados en base a orientar al autor para el desarrollo del proyecto, teniendo plena visibilidad de lo que son los alcances reales y personales del proyecto más allá de ser un documento netamente profesional destinado a ser archivado en alguna empresa genérica.

### Declaración de Alcances.

**Primero**, definir de forma decisiva una guía de métodos empleados para desarrollar videojuegos que permita al futuro estudio a crear más obras con la más alta calidad posible.

**Segundo**, el prototipo conceptual definido en la primera parte será desarrollado **netamente por el autor**, por lo que se espera entender en carne propia las áreas involucradas usualmente ajenas al desarrollo de software.

**Tercero**, el tiempo medio del desarrollo del prototipo conceptual debe ser en el menor tiempo posible, comenzando en el tiempo indicado como primera actualización de este documento.

**Cuarto**, La parte artística para el desarrollo del videojuego Conceptual será completamente en 3D emulando los gráficos de corte pre-renderizado de los videojuegos de estilo Residente vil 1 a 3.

**Quinto**, la plataforma destinada es Android, con futuras proyecciones de llegar a plataforma de Apple.

### Declaración de Limitaciones.

Primero, el presupuesto y personal del proyecto es extremadamente mínimo.

Segundo, el plazo a desarrollar es lo más posible antes de mediados del año de 2018.

# CONCEPTO DE JUEGO.

El concepto de juego vela por el análisis un tanto detallado y superficial de lo que será el producto como obra basado en lo denominado anteriormente como PRUEBA DE CONCEPTO, por lo que su gestión, planificación y administración son dependientemente generalizaciones hacia la obra como un videojuego en sí, recayendo las labores de producción sobre los pocos integrantes del equipo.

Este apartado intentará determinar, desglosar y metodizar lo más posible las bases de lo que luego en la fase de producción será construido, partiendo de la base de que este es un producto multidisciplinario será subdividido en dos grandes áreas:

* Diseño, gestión, aplicación y producción de recursos estéticos.
* Diseño, gestión aplicación y producción de recursos funcionales.

Esta diversificación en dos categorías es debido a que para este proyecto se seguirá el principio de “Crear y Unir” [Lo inventé ok] lo que se resume en que las demás características del videojuego se verán realizadas a partir de lo que se haya construido como Bases fundamentales.

El concepto de juego finalmente se verá influenciado por estas dos grandes áreas las cuales serán definidas basándose en los requerimientos mínimos requeridos para lograr PRUEBAS DE CONCEPTOS y definir poco a poco las demás aristas que componen al videojuego como son la NARRATIVA, el GAMEPLAY, etc. pero de carácter original.

## Definiendo Bases fundamentales.

Las siguientes bases son definidas principalmente a partir de los conceptos vistos en la franquicia de RESIDENT EVIL de PSONE y RESIVENT EVIL OUTBREAK de PS2.

Las siguientes bases fundamentales.

# Referencias.

1. AutorApellido InicialNombre, NombreDeDocumento, FechaDeDocumento, FuenteDeDocumento, InformaciónExtra [Links o cosas].