NOMBREDESARROLLADORA.

CLASSIC SURVIVAL.

**PRE-PRODUCCIÓN.**

[Concepto de Juego]

LOGO.

**Autor(es): PAILAMILLA SAN MARTÍN ROBERTO ARIEL**

**Fecha: 2018 / 02 / 13**

ACTUALIZACIONES.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AUTOR | CAPÍTULO | DESCRIPCIÓN | FECHA |
| PAILAMILLA ROBERTO. | 1. Introducción. 2. Proyecto Propuesto. 3. Concepto de Juego. 4. Planificación y Gestión. 5. Referencias. | Redacta todo el documento desde cero, iniciando cuatro capítulos más el de referencias. | 2018 / 02 / 13 |
|  |  |  |  |

ÍNDICE DE CONTENIDOS.

[1 INTRODUCCIÓN. 1](#_Toc506484811)

[1.1 Concepto CLASSIC SURVIVAL. 1](#_Toc506484812)

[1.2 Prueba de Concepto o Concept Test. 2](#_Toc506484813)

[1.3 Plataforma Móvil. 3](#_Toc506484814)

[2 PROYECTO PROPUESTO. 5](#_Toc506484815)

[2.1 Objetivos. 5](#_Toc506484816)

[2.1.1 Objetivo General. 5](#_Toc506484817)

[2.1.2 Objetivos Específicos. 5](#_Toc506484818)

[2.2 Propósito personal. 6](#_Toc506484819)

[2.3 Alcances y limitaciones. 6](#_Toc506484820)

[2.3.1 Declaración de Alcances. 7](#_Toc506484821)

[2.3.2 Declaración de Limitaciones. 7](#_Toc506484822)

[3 CONCEPTO DE JUEGO. 8](#_Toc506484823)

[3.1 Reingeniería. 8](#_Toc506484824)

[3.1.1 Diseccionando un CLASSIC SURVIVAL. 8](#_Toc506484825)

[3.1.1.1 Mecánicas. 8](#_Toc506484826)

[3.1.1.2 Gráficos. 18](#_Toc506484827)

[3.1.1.3 Narrativa. 18](#_Toc506484828)

[3.1.1.4 Controles. 18](#_Toc506484829)

[3.1.1.5 Pantallas. 18](#_Toc506484830)

[3.1.1.6 Sonido. 18](#_Toc506484831)

[3.1.2 Posibles adaptaciones y mejoras. 18](#_Toc506484832)

[3.2 Bases Fundamentales. 18](#_Toc506484833)

[3.2.1 Sistemas desplegados. 19](#_Toc506484834)

[3.3 Propuesta de Diseño. 19](#_Toc506484835)

[3.3.1 Diseño de Recursos Estéticos. 19](#_Toc506484836)

[3.3.1.1 Entorno. 19](#_Toc506484837)

[3.3.1.2 Personajes. 19](#_Toc506484838)

[3.3.1.3 Efectos. 19](#_Toc506484839)

[3.3.1.4 Interfaces. 19](#_Toc506484840)

[3.3.1.5 Cámara. 19](#_Toc506484841)

[3.3.2 Diseño de Recursos Funcionales. 19](#_Toc506484842)

[3.3.2.1 Diseño de Interacción. 19](#_Toc506484843)

[3.3.2.2 Arquitectura. 20](#_Toc506484844)

[3.3.2.3 Diseño de Pantallas. 20](#_Toc506484845)

[3.3.3 Diseño de Recursos Sonoros. 20](#_Toc506484846)

[4 PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN. 20](#_Toc506484847)

[4.1 Control de Versiones. 20](#_Toc506484848)

[4.1.1 Implementación de Sistemas. 20](#_Toc506484849)

[4.1.2 Dimensiones. 20](#_Toc506484850)

[4.1.3 Versiones. 20](#_Toc506484851)

[4.2 Diseño de Control de Recursos. 20](#_Toc506484852)

[4.2.1 Recursos Funcionales. 20](#_Toc506484853)

[4.2.2 Recursos Estéticos. 21](#_Toc506484854)

[4.2.3 Recursos Sonoros. 21](#_Toc506484855)

[4.2.4 Plan de Gestión de Recursos Humanos. 21](#_Toc506484856)

[4.2.4.1 Asignación de Roles. 21](#_Toc506484857)

[4.2.4.2 Organigrama de Desarrollo. 21](#_Toc506484858)

[4.3 Plan de Producción. 21](#_Toc506484859)

[5 Referencias. 22](#_Toc506484860)

ÍNDICE DE TABLAS.

[Tabla 3.1 Tipos de interacción en un CLASSIC SURVIVAL. 9](#_Toc506484806)

[Tabla 3.2 Tipos de Eventos en un CLASSIC SURVIVAL. 12](#_Toc506484807)

[Tabla 3.3 Comparación sistemas de combate en distintos SURVIVAL HORROR. 14](#_Toc506484808)

ÍNDICE DE FIGURAS.

[Figura 3.1 Comparación Locomoción Tanque y Siempre hacia Adelante. 13](#_Toc506396430)

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 no es 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 del 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 MÓVILES, 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 **[EJEM, JODIDO DARK SOULS EN LA PALMA DE LA MANO WEY]** 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 sí 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 siendo 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 género 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 género 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 SUPERVIVENCIA 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 y 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 sólidas 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 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 Resident Evil 1 a 3 entre otros.

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

La obra a desarrollar requiere definir muchos aspectos que luego serán traducidos como requerimientos, dichos requerimientos son muy difíciles de definir teniendo en cuenta que para este tipo de software se requiere tener en cuenta aspectos muy ajenos como son la estética (pantallas, gráficos), sonido (banda sonora, voces, ruido) y sobre todo la gestión del proyecto como tal, pero para poder acortar procesos de definición para requerimientos es que se ha optado por analizar las obras bases que, según el equipo, representan las mecánicas fundamentales de un CLASSIC SURVIVAL, para luego sentar las bases de lo que serán los sistemas a desarrollar, cosa vital a la hora de realizar los planes para gestión.

## Reingeniería.

El proceso de reingeniería para este proyecto será aplicado sobre los títulos de videojuegos que, según el equipo son representativos de lo que es un CLASSIC SURVIVAL, dichos títulos son los ya nombrados Residente vil 1 a 3 incluyendo 0 y Remake, además de Resident Evil Outbreak de PS2, ya que es quien innova en términos tanto de Gameplay y control de personajes como gestión de inventario, cosa que Resident Evil 0 intentó no con mucho éxito.

Un aspecto importante a tener en cuenta es la mecánica de COMPAÑEROS, existente en ciertos puntos de los Clásicos títulos y más profundamente explorada en la obra 0 y Outbreak no será parte del análisis de esta sección ya que no existen decisiones ni posturas concretas respecto de este apartado en particular.

### Diseccionando un CLASSIC SURVIVAL.

Analizados los videojuegos mencionados es que se han definido los siguientes apartados a describir:

#### Mecánicas.

Las mecánicas principales en común con todos los títulos mencionados se pueden agrupar en:

##### Interacción.

La interacción como mecánica fundamental en cualquier videojuego que se respete puede ser tan compleja como simple, en el caso de las obras analizadas el comportamiento de la interacción cumple un diseño base de acción y reacción, esto es, que alguna acción ya sea del personaje (usualmente mediante un input determinado para la interacción) que gatilla una respuesta por parte del ítem interactivo, esta reacción o respuesta puede ser de tipo interacción con el mundo o con algún ítem en particular, por ejemplo, abrir una puerta es una interacción de acción y reacción con el mundo, pero recoger in ítem es una interacción puntual que afecta si bien al mundo (porque este objeto desaparece si es recogido) como a sistemas internos menos visibles como perturbar el contenedor del inventario, efectuar una acción concreta en la animación y locomoción del personaje (por ejemplo subir una escalera, no afecta al mundo pero si a la locomoción y animaciones que simulan caminar).

En el caso de esta obra lo común es una interacción gatillada por dos factores: área de observación del personaje y distancia respecto del objeto interactivo, básicamente debe estar cerca y dentro de su rango de visión. Esta interacción que depende de la posición del personaje es diferente de por ejemplo un sistema de “*Point and Click*” que no depende de la relatividad del personaje sino de nuestra propia perspectiva.

Si bien lo descrito es bastante común en el mundo de los videojuegos, en el caso de las obras analizadas se encuentra una limitada cantidad de objetos interactivos agrupados desde dos perspectivas: Player y Jugador, siendo el Player una extensión del Jugador que le permite interactuar de forma plena con el mundo. Dichas interacciones se ven en detalle en la Tabla X.X presentada a continuación.

Tabla 3.1 Tipos de interacción en un CLASSIC SURVIVAL.

|  |  |
| --- | --- |
| PLAYER | |
| ÍTEMS | Se agrupan en ítems que van al inventario y pueden ser utilizados por el Player para distintas acciones; documentos y mapas los cuales solo pueden ser leídos (a excepción de los mapas que aportan más información y tienen estrecha relación con el mundo).  En todos los casos, se expresan en el mundo con modelos dinámicos que pueden ser instanciados o destruidos sin afectar ni interactuar con el mundo más allá de castear sombras (en los casos en que técnicamente sea posible).  Señalizados en el caso de los Ítems más pequeños o importantes con indicaciones visuales en pantalla, como brillos fuertes o indicaciones en HUD. |
| ACCESOS | Son interacciones realizables a través del Player y que pueden estar sujetos a Condiciones como requerir un objeto (llaves) o realizar alguna acción sobre ellos para desbloquearse (contraseñas o pestillos).  La principal reacción de estas interacciones es la de cambiar de un nivel a otro, desencadenando en algunos casos alguna animación durante el tiempo de carga que lleva el ir de una escena a otra. |
| DESENCADENANTES | Similares a los Accesos, los desencadenantes son interacciones que activan algún EVENTO en el mundo ya sea en la misma escena o en otras exploradas o no.  Su representación en el mundo suele ser mediante interacciones que simulan la acción de activar alguna palanca, hablar con algún NPC, introducir alguna contraseña o cumplir alguna condición dada mientras simplemente se explora alguna zona. Comúnmente se les llama SCRIPT, pero en el caso de estas obras no llega a ser algo tan complejo y es realmente un tanto limitado. |
| MÓVILES | Las interacciones móviles presentes son acciones que realiza el Player sobre algún objeto dinámico en el escenario, el caso más común es mover una caja arrastrándola con el personaje, siendo estas interacciones accionadas de forma automática en algunos casos o mediante algún input asignado a la interacción.  Entran en esta categoría las reacciones: Mover objetos por arrastre, gatillar animaciones de cambio de posición como subir una plataforma o desplazarse por cornisas y escaleras verticales, abrir contenedores u ocultarse, básicamente estas interacciones están muy ligadas a la locomoción y el entorno en el que está sumido el Player. |
| DESCRIPCIONES | Son interacciones que se activan mediante un input dedicado a la interacción, normalmente no dependen de condiciones, aunque en algunos casos se usan como ayuda para entender algunos puzles, sin embargo, su mayor utilidad es dar contexto al jugador mediante la reacción de describir lo que observa el Player al cumplirse la condición de *interacción de descripción*. |
| CONVERSACIONES | No son tan comunes en la franquicia sin embargo en entregas como OUTBREAK se emplean bastante más, aunque de forma muy limitada.  Es la interacción con NPC en el mundo a través del Player los cuales pueden funcionar similar a las descripciones como reacciones y en algunos casos toma de decisiones limitadas a responder un “Si o No”, en cuyos casos desencadenan algunos Eventos.  No son muy explorados en la franquicia en general siendo los diálogos de los NPC textos muy básicos y únicamente informativos. |
| JUGADOR | |
| PANTALLAS | El Jugador puede interactuar con el mundo a través del Juego mediante el Player, quien es el intermediario entre el mundo y el Jugador, y las Pantallas, que son una interacción de tipo muy directa en la cual se simula la visión de administración que tendría el Player si éste estuviera organizando sus ítems.  También se incluyen los menús e interfaces propias del Videojuego como son el menú principal, opciones, ETC.  Su exploración en este tipo de obras siempre es a través de inputs de navegación con comandos exclusivos para retroceder.  En el caso de las pantallas del inventario, se puede acceder a ellos mediante un input dedicado a esta acción.  Por parte del mundo en sí, no se ponen indicaciones de estadísticas de ningún tipo, siendo en la mayoría de los casos acciones como animaciones o sonidos las formas más empleadas para indicar cosas al Jugador, haciendo que la pantalla in-game del videojuego algo completamente inmersivo. |

##### Eventos.

Los eventos en los videojuegos normalmente son reacciones a interacciones previas que desencadenan respuestas en el mundo, NPC, y en algunos casos distribuciones de ítems e incluso otros eventos.

En la franquicia analizada los eventos vistos no llegan a ser tan complejos debido a limitaciones técnicas muy puntuales, como por ejemplo destrucción en tiempo real, comportamientos de Enemigos u NPC etc. Aunque, en el caso de los representantes más modernos los Outbreaks los eventos si que llegan a alcanzar unos niveles un tanto más elevados, sobre todo en cuanto a eventos de tipo reacción del mundo y escenario se refiere.

Para efectos prácticos se agruparán y generalizarán lo más posible los principales eventos vistos en la franquicia presentados en la Tabla X.X.

Tabla 3.2 Tipos de Eventos en un CLASSIC SURVIVAL.

|  |  |
| --- | --- |
| EVENTO | DESCRIPCIÓN |
|  |  |

##### Locomoción.

La locomoción en las obras de este tipo funciona bajo el concepto de “Tanque”, eso significa que el personaje se mueve desde su propia perspectiva independiente de donde esté enfocando la cámara. Este medio de locomoción está presente en todas las obras anteriores a PS2 y Remasterizaciones modernas y fue la solución a la forma de mover al personaje principal debido a que las cámaras que observan al escenario son fijas, y esto era una solución bastante elegante para evitar sobregastos de recursos gráficos, en especial para lograr acabados gráficos más vistosos que en sus competencias con cámaras móviles.

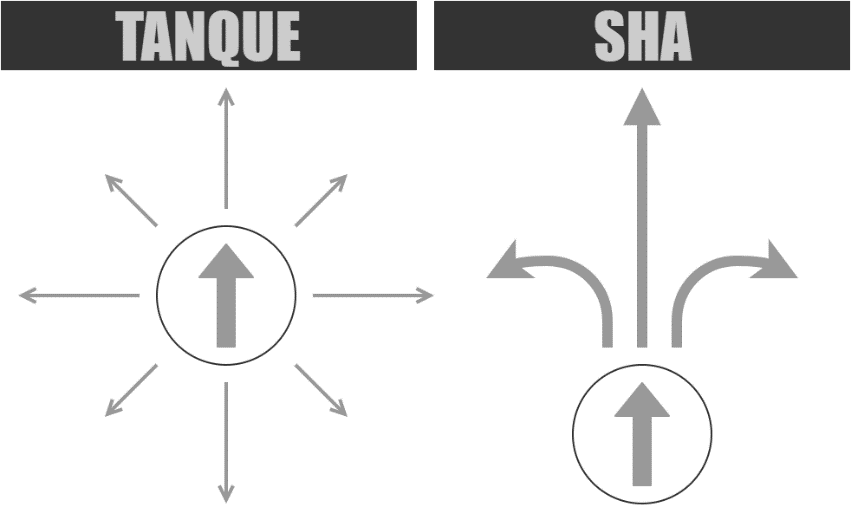
Este tipo de locomoción por “tanque” actualmente es considerado un modelo muy torpe y frustrante para los jugadores sin embargo a los autores les parece bastante idóneo para la época ya que básicamente se tenía siempre en consideración la dirección a la que se encuentra el personaje, y daba una estricta sensación de vulnerabilidad en casos en los que el movimiento limitado ocasionaba encontrones con enemigos, vulnerabilidad que hoy en día es considerado frustración por no ser un Player completamente responsivo.

La solución la han traído ediciones “Modernas” como son Oubreak y Remasterizaciones, las cuales adaptan a la locomoción el movimiento “*desde perspectiva de cámara”* o llamado por nosotros *“always forward”* o *“siempre hacia adelante”*, eso es similar a las locomociones modernas con cámara móvil, básicamente el personaje siempre se alejará de la cámara si se impulsa hacia adelante y se moverá hacia la cámara si se impulsa hacia atrás, despareciendo las acciones de “*retroceder*” y “*giro rápido*” presente en el sistema de “Tanque”, siendo reemplazado por solo dos acciones posibles ir hacia adelante, siempre el personaje se moverá hacia adelante y si cambia de dirección éste girará hacia dicha dirección.

El nuevo sistema de control “siempre hacia adelante” otorga una movilidad realmente cómoda respecto del control anterior, pero provoca otros problemas muy sutiles como son la torpeza del personaje al cambiar de perspectiva, provocado gracias a que para que este sistema de locomoción funcione depende de la perspectiva de la cámara fija y que en muchos casos el Jugador procesa como la principal y al cambiar a una cámara con un ángulo muy diferente provoca en muchos casos una confusión que en el sistema de “tanque” no existía.

Básicamente existen dos tipos de locomoción en este tipo de obras representadas en la figura x.x.

Figura 3.1 Comparación Locomoción Tanque y Siempre hacia Adelante.



Por parte de acciones de tipo inmersivo como son subir/bajar escaleras la norma antes era realizar el cambio de locomoción mediante una interacción (ya que subir o bajar escaleras requiere un tipo diferente de animaciones, movimientos y velocidades para el Player), sin embargo, desde la tercera entrega esta acción se ha podido adaptar a la locomoción de forma orgánica haciendo un cambio de animación muy destacado y diferenciable.

En caso de la velocidad de locomoción, el sistema tanque emplea una velocidad por defecto que es el *caminar normal* y modulaba entre esta con *correr* mediante el uso de un input dedicado a esto, el cual también dependiendo de la situación se empleaba para el *giro rápido*. Por su parte el sistema SHA (Siempre hacia adelante) al haber sido aplicado con la invención de las “Palancas L y R” o “Joystick” los cuales permiten el uso de rangos producto del ángulo al que se mueve la palanca permite que la acción de correr y caminar no requiera de un input intermediario, haciéndose aún más orgánico el movimientos del Player, aunque este sistema no fue completamente aplicado a las obras Outbreak y se limitaron a mantener los dos perfiles separados y accesibles mediante un input, el sistema completo como tal ha sido aplicado a las ediciones remasterizada de Resident Evil y Remake.

Concluyendo, existen dos tipos de controles para locomoción muy diferenciados los cuales pueden ser mixtos en algunos casos, y ya queda a temas de decisiones del equipo de desarrollo cuanto de esto se podrá tomar.

##### Combate.

La filosofía del combate en estas obras siempre ha sido orientada a la gestión y autoprotección, diseñado para tener que combatir solo cuando la situación lo requiera, esto es expresado mediante la limitación de los recursos (cada bala cuenta), orientando el acto de pelear más a la suerte que a la habilidad del jugador (pensando en que el Jugador no apunta al enemigo sino que lo hace el Player), y no recompensando al Jugador con la muerte de los enemigos, más que solo permitiendo el tránsito por el escenario de forma más segura, consiguiendo un sentido de satisfacción no por el hecho de acabar con todo lo que se mueva sino por haber sobrevivido al encuentro.

Este sistema de combate si bien ayuda a la inmersión y mentalidad de que se trata de un videojuego de supervivencia, tiene ciertos problemas relacionados con lo mismo, uno de ellos es la variedad de enemigos, los cuales o son lentos y no ofrecen mucho desafío convirtiéndose en esponjas de balas, o son muy ágiles y juegan en contra al limitado sistema de combate, frustrando de forma negativa al Jugador. Otro aspecto negativo es la presencia de “jefes finales” o “Boss” los cuales, al necesitar respetar las reglas del sistema, no son variaciones interesantes para plantear desafíos y fuera de requerir movilidad y mucha medicina (en especial si eres novato), no son más que esponjas de balas que obligan a gastar munición preciada, haciendo si no muy frustrantes los combates, experiencias realmente aburridas.

El sistema de combate en estas entregas de forma general, funciona mediante la diferenciación de dos perfiles presentes en el Player, la locomoción que permite explorar y movilizar al Player, y el perfil de combate, que se activa mediante un input dedicado que debe ser mantenido para poder realizar ataques, y al ser liberado se pasa nuevamente al sistema de locomoción.

A pesar que todas las obras mantengan dicha base general, el avance de las mismas con los años ha hecho que en ciertos casos se logre pulir realmente bien el sistema de combate y en otros casos simplemente respeta su base y no añade nada importante, en la Tabla X.X se comparan las principales características del combate presente en todas las obras de la franquicia que inspiran el proyecto.

Tabla 3.3 Comparación sistemas de combate en distintos SURVIVAL HORROR.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ENTREGA | TARGET | DISTANCIA | CERCANO | DEFENSA |
| RESIDENT EVIL | > Apunta a dirección general del Objetivo.  > No realiza seguimiento automático del target, por lo que debe volverse a apuntar al target si este cambia de posición.  > Dirigir apuntado hacia arriba o abajo respecto de la dirección general del Objetivo. | > Disparos con daño variable dependiendo del rango de daño del arma.  Posibilidad de crítico. | > Solo cuchillo por parte de armas blancas.  > Escopetas y armas potentes, con posibilidad de crítico si se apunta a la cabeza. | > Solo bajo ataque y una vez recibido el daño. |
| RESIDENT EVIL 2 | > Igual a entrega anterior.  > Añade la posibilidad de apuntar en dirección del Player en vez de a un Objetivo, empleándose un input dedicado para cada acción. | > Igual a entrega anterior.  > Añade armas de munición visible como una ballesta. | > Igual a entrega anterior. | > Igual a entrega anterior.  > Añade acción de reventar cabeza o patear enemigo si este ataca desde el suelo, pero sigue reaccionando una vez ya haya recibido daño. |
| RESIDENT EVIL 3 | > Igual a la entrega anterior. | > Igual a la entrega anterior. | > Igual a la entrega anterior. | > Igual a la entrega anterior.  > Añade sistema de esquivar automático, funciona solamente si se está en modo de ataque. |
| RESIDENT EVIL REMAKE | > Igual a la entrega anterior. | > Igual a la entrega anterior | > Igual a la entrega anterior.  > Permite quemar enemigos tumbados para evitar que revivan, se realiza utilizando gasolina y un mechero. | > Igual a la entrega anterior.  > Quita el sistema de esquivar.  > Añade sistema de defensa anti-daño mediante el uso de puñales y bombas pequeñas, dicho sistema funciona de forma automática únicamente si se tiene equipado en un slot dedicado alguno de los ítems mencionados. |
| RESIDENT EVIL 0 | > Igual a la entrega anterior. | > Igual a la entrega anterior. | > Igual a la entrega anterior. | > Igual a la entrega anterior.  > Quita el sistema de defensa anti-daño de la entrega anterior. |
| RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE 1 Y 2 | > Igual a la entrega anterior.  >Añade seguimiento de target automático.  >Añade Locomoción mientras se Combate, o sea se puede mover el Player de lugar mientras está apuntando (FILE 2). | >Igual a la entrega anterior.  >Añade proyectiles manuales como rocas o armas rotas.  > Añade armas de alcance medio como insecticidas y poder asistir a otros Player con Sprites de salud (básicamente dispararles un Sprite en la cara) | >Igual a la entrega anterior.  >Añade variedad de armas cuerpo a cuerpo y acciones propias de cada tipo, como palos, escobas, hachas, con durabilidad, una vez acabada esta se convierte en proyectiles similares a rocas. | >Igual a la entrega anterior.  >Añade capacidad de autodefensa en caso de no tener armas equipadas, además dependiendo del Personaje que se tenga como Player poder esquivar a voluntad, ocultar, contraatacar, dar patadas o defender mediante un input dedicado. |
| FRANQUICIA SILENT HILL 1 A 4 | >Igual a franquicia anterior (Outbreak File 2) | >No se orienta tanto al armamento de fuego por lo que el daño que provoca un arma es siempre similar.  >No tiene posibilidad de críticos como en la franquicia anterior. | >Alto índice de armas de cuerpo a cuerpo como palos, espadas, barras de hierro.  >Las armas cuerpo a cuerpo no se desgastan ni se rompen.  >Movimientos similares entre armas. | >Es posible realizar una acción de defensa, pero no es muy efectiva.  >Es posible dar de patadas a los enemigos en el suelo para rematarlos o dañarlos de forma manual y controlada, de forma que no requiere que te hagan daño (como es usual en la franquicia RE) para realizar la acción. |

##### IA y el Comportamiento de los Enemigos.

La IA o Inteligencia Artificial en los enemigos en realidad suele ser muy simple: Detectar al Player, acercarse y atacar (con variaciones puntuales dependiendo del género) y su locomoción puede variar entre enemigos que se arrastran, caminan, corren, saltan, vuelan.

La IA no responde concretamente a una inteligencia artificial como tal, normalmente solo es un algoritmo de acción y reacción que dependiendo del comportamiento que se quiera emular, se programan reacciones más complejas que otras las cuales dictan la reacción por parte del enemigo ante alguna situación puntal, a diferencia de una verdadera IA que es capaz de tomar decisiones y acciones ante situaciones y no deriva a una respuesta pre-programada como un algoritmo real, ya que para una IA no es necesario predisponerla a saber cómo reaccionar a una situación, ella aprenderá solita, solo debe ser educada correctamente.

Conforme ha avanzado la tecnología y la capacidad de procesamiento, las “IA” han ido adquiriendo muchas más opciones de reacción ante situaciones, llegando incluso a hacer creer al jugador que de verdad los enemigos aprenden de alguna forma sobre la marcha, pero la realidad es que siguen siendo algoritmos muy complejos con situaciones predispuestas y diseñadas a puntos obsesivos.

En el caso de las obras que inspiran el proyecto su IA resulta ser bastante básica, limitándose a las acciones mencionadas anteriormente, como son el detectar, acercarse y atacar, aunque este comportamiento tiene un motivo y es el que, en la mayoría de los casos, los enemigos suelen ser monstruos sin mayor inteligencia a la de un animal frenético, por lo que acciones complejas como organizarse, esquivar, defenderse no son parte de un comportamiento que, en estos casos, debe ser simulado, esto exceptuando a algún que otro jefe como némesis de RE 3, el cual era capaz de esquivar y defenderse.

Por parte de la velocidad para moverse de los enemigos esta varía mucho, desde lentos zombies completamente esquivables, hasta rápidos y frustrantes perros, los cuales muchas veces jugaban en contra del limitado y rustico sistema de combate, ya que se movían más rápido de lo que se podían TARGETEAR, obligando al Jugador a realizar la acción de apuntar y descansar cada vez que se deseaba cambiar la dirección precisa de la que se encuentra el dichoso pulgoso, y si a esto añadimos más enemigos en el área, que pueden entorpecer el apuntado automático o desviar la atención de las balas (ya que estas se mueven por probabilidades), resultaban en encuentros muy desagradables, más aún si los enemigos se desplazan por aire como los cuervos en RE o monstruos varios en SH.

Por parte de los comportamientos de los enemigos fuera del ámbito “ataque”, en la mayoría de los casos emulan actitudes un tanto dispares, por un lado los clásicos enemigos solo hacen ruidos ocasionales mientras se mueven o son atacados con animaciones lentas y genéricas, en algunos casos, en otros casos son más elaborados, diseñados para dar alguna emoción específica (como miedo, miedo, y desesperación en algunos casos) no son más que adornos en las animaciones que no afectan mucho si se tiene alguna clase de rudeza mental y se ignoran esos hechos, claro, este tipo de comportamiento, por ejemplo en el que el enemigo chille antes de atacar mientras se acerca con movimientos irregulares que no permitan una salida aparente del encuentro ayudan realmente a la inmersión, pero si dicho comportamiento no es empleado para otro motivo que no sea hacerle daño al Player (por ser, que un enemigo chille y se mueva tapando una puerta, pero no ataque, desconcertando al jugador y añadiendo incertidumbre) entonces Jugadores más avispados, entenderán que cada enemigo es prácticamente igual solo se fijará si es de los débiles, fuertes, si se mueve rápido o lento, haciendo que se pierda dicha inmersión.

Concluyendo, la IA y el comportamiento de los enemigos en las franquicias de supervivencia suelen de cierta forma respetar aquello que desean emular, y como en la mayoría de los casos los enemigos son monstruos sin inteligencia e instintivos, no era necesario hacer una IA muy compleja, como por ejemplo requeriría un enemigo 100% racional como un humano (risas), aunque esto difería en algunos casos con los jefes, que si bien en los inicios de las franquicias se trataban de enemigos muy aburridos, con las entregas más modernas (ejem RE 3, Outbreak, tío némesis) se intentó añadir cierto tipo de comportamiento en los enemigos más allá de buscar al Player para atacarlo desesperadamente, y si bien con las limitaciones de la época en que fue muy cotizado este tipo de obras, su abandono total por parte de las desarrolladoras ha hecho estancarse mucho este género, teniendo en cuenta que si se hicieran con las tecnologías actuales es posible crear IA y comportamientos sobre criaturas que aún puedan sorprender, nuevamente como tío némesis, que esquivaba, atacaba a distancia, atacaba cuerpo a cuerpo, capturaba al Player, torturaba, corría, caminaba lentamente hacia el Player, gritaba, saltaba, y todo sin ser una molestia como un perro, logrando una verdadera experiencia de supervivencia en el combate.

##### Gestión de Ítems.

La gestión de Ítems

#### Gráficos.

#### Narrativa.

#### Controles.

#### Pantallas.

#### Sonido.

### Posibles adaptaciones y mejoras.

## Bases Fundamentales.

### Sistemas desplegados.

## Propuesta de Diseño.

Explicar el “crear y unir”.

### Diseño de Recursos Estéticos.

#### Entorno.

#### Personajes.

#### Efectos.

#### Interfaces.

#### Cámara.

### Diseño de Recursos Funcionales.

#### Diseño de Interacción.

#### Arquitectura.

#### Diseño de Pantallas.

### Diseño de Recursos Sonoros.

No aplica aún el diseño de Sonido.

# PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN.

Introducción.

## Control de Versiones.

### Implementación de Sistemas.

### Dimensiones.

### Versiones.

## Diseño de Control de Recursos.

Introducción de áreas involucradas.

### Recursos Funcionales.

### Recursos Estéticos.

### Recursos Sonoros.

### Plan de Gestión de Recursos Humanos.

#### Asignación de Roles.

#### Organigrama de Desarrollo.

## Plan de Producción.

Explicar cómo se van a subdividir los sistemas funcionales en subsistemas puntuales a desarrollar en distintos informes separados.

# Referencias.

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