

## Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

**BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA**  
UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
Chía - Cundinamarca

**PROYECTO RELENTLESS – VIDEOJUEGO**

**SERGIO ANDRÉS AZUERO MANRIQUE**  
**Código: 200820913**

**CARLOS GUILLERMO VERA DIAGO**  
**Código: 200811446**

**Proyecto Multimedia / Trabajo de Grado**

**Asesor: ANDRÉS FORERO SERNA**

**COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIOS**

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA**

**FACULTAD DE COMUNICACIÓN**

**BOGOTÁ D.C.**

**2014**

## SINOPSIS

En el presente trabajo de grado se hará el diseño de un videojuego teniendo en cuenta los dos componentes fundamentales, que son, la historia y las mecánicas del juego. El primero nos lleva a alcanzar metas definidas y nos conecta con el juego a través de los personajes que ayudan no solo a interactuar con el mundo, sino también es lo que motiva al jugador a realizar las acciones y a generar inmersión.

Todo esto combinado con las mecánicas del juego que dictan la forma como interactúa el jugador con el videojuego. Unas mecánicas interesantes junto a una historia buena, y unos personajes bien desarrollados, crean un videojuego exitoso, un juego en el que el jugador disfruta del mundo, de su argumento y de las relaciones de sus protagonistas.

Para desarrollar el diseño del videojuego dividimos los principales temas del diseño en cinco partes: la primera parte es la historia, en la que definimos el mundo del videojuego, su historia y sus personajes, en el caso específico de *Relentless*, nuestro mundo es llamado *Cydonia*, en donde están ocurriendo una serie de acontecimientos que hacen que el jugador intente salvar a su mundo.

La segunda parte importante en el diseño de un videojuego es la estética del juego. Allí presentamos el arte conceptual, y la propuesta artística, con mundo que presenta paisajes llamativos y realistas, dando a los jugadores un sentido de inmersión en el mismo.

La tercera parte importante viene siendo las mecánicas implementadas en el juego. Aquí definimos cómo el jugador interactúa con el videojuego, a través del sistema de combate, desarrollado como sistema de combate de acción en tiempo real, hablamos también del sistema de moralidad, que es cómo, a través de formas de solucionar misiones, los demás personajes en el mundo responden al jugador. Si es malo le tema y si es bueno le mostraran cariño y aprecio.

La cuarta parte importante para el diseño de un videojuego es la tecnología, el motor de juego y la plataforma en la que el juego se desarrollará y se jugará.

Por último se propondrá un modelo de negocio, en donde se estudiará la viabilidad comercial del proyecto.

## Contenido

SINOPSIS.....	1
INTRODUCCIÓN.....	4
OBJETIVOS DEL PROYECTO .....	5
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos .....	5
1. MARCO TEÓRICO.....	6
1.1. JUEGOS.....	6
1.2. VIDEOJUEGO .....	7
1.2.1 RPG .....	7
1.3. Corrientes de estudio sobre videojuegos .....	8
2. HISTORIA .....	14
2.1 PERSONAJES.....	19
2.1.1 Heroe.....	19
2.1.2 Balur .....	19
2.1.3 Angus.....	19
2.1.4 Wulgren.....	19
2.1.5 Amon.....	19
2.2 RAZAS .....	20
2.2.1 Guardianes .....	20
2.2.2 Humanos .....	21
2.2.3. Gromm .....	22
2.2.4. Luathar .....	23
2.2.5. Uthuali.....	24
2.2.6. Golem.....	25
3. MECÁNICAS .....	25
3.1 ESPACIOS.....	26
3.2 Atributos .....	29
3.3 Objetos.....	30

3.3.1 Armas y armaduras .....	32
3.3.2 Pociones .....	33
3.3.3 Moneda .....	33
3.3.4 Misiones .....	33
3.3.5 Combate .....	34
3.3.6 Moralidad .....	34
4. ESTÉTICA .....	35
4.1 Propuesta Estética .....	35
4.2 Diseño Sonoro .....	37
5. TECNOLOGÍAS .....	39
6. MÓDULO FUNCIONAL: Relentless A King's Tale .....	42
7. ESTUDIO DE MERCADO .....	50
7.1 Contexto .....	50
7.2 Viabilidad del proyecto .....	56
7.2.1. Viabilidad técnica: .....	56
7.2.2. Viabilidad comercial .....	62
7.3 ANÁLISIS DOFA .....	64
7.4 CLIENTES POTENCIALES .....	70
7.5 ANÁLISIS DE OTROS PROYECTOS .....	71
7.6 DIFERENCIACIÓN DE PROYECTO RELENTLESS .....	75
8. Organigrama .....	76
CONCLUSIONES .....	78
Anexos .....	80
REFERENCIAS .....	90

## INTRODUCCIÓN

La industria de los videojuegos ha venido transformándose, en vez de vender productos a los clientes, ha venido vendiendo experiencias. Estas experiencias han sido presentadas en un sin número de maneras y formulas.

El videojuego hoy en día ha sufrido un cambio radical en la percepción del público; ha pasado de ser solo una pérdida de tiempo para "nerds" o "geeks", a ser algo muy común en nuestro estilo de vida. Debido a que cada vez buscamos más entretenimiento, estamos jugando cada vez más y no solo en consolas o computadores, sino también en teléfonos móviles y tabletas , consiguiendo no solo que hayan más pantallas de exhibición, sino que hemos llegado a convertir una experiencia individual en una experiencia social, logrando que cada vez más estemos conectados jugando.

Al convertirse en un hábito social, la industria de los videojuegos ha venido creciendo exponencialmente junto al avance tecnológico, que a su vez ha permitido la socialización de los juegos, hacer de una experiencia individual, colectiva, en donde los usuarios no son pasivos sino que a su vez modifican sus experiencia mediante la interacción con los juegos y con los mismos usuarios de estos.

Es precisamente esta la razón por el cual hemos decidido crear este videojuego. Al crear un videojuego no solo creamos un medio de entretenimiento, no solo contamos una historia, sino también creamos una experiencia, en donde el usuario siente que hace parte de un mundo que reaccione a sus acciones.

Los videojuegos a diferencia de las películas y las series de televisión, requiere un componente fundamental en su proceso de comunicación, este es la interacción entre el usuario y el videojuego. El mensaje que recibe el usuario es retroalimentado al videojuego y este a su vez retroalimenta al usuario, creando una relación fundamental entre el juego y el usuario. Esta relación crea la experiencia que hace que el jugador se adentre en el mundo del juego, genera inmersión y hace que cada decisión que tome el jugador tenga una consecuencia dentro de ese mundo.

El presente proyecto consiste en el desarrollo del diseño de un videojuego partiendo de la historia y las mecánicas que se encargaran de crear la experiencia, pero teniendo en cuenta también la viabilidad del videojuego en nuestro contexto, y creado dos jóvenes entusiastas por los videojuegos rodeados por estos desde una temprana edad, en donde han podido interactuar con un sinnúmero de mundos.

## **OBJETIVOS DEL PROYECTO**

### **OBJETIVO GENERAL**

Realizar la preproducción de un videojuego de rol y aventura en donde se tomen ideas no desde un punto de vista de un diseñador de videojuegos sino de jugadores fieles que saben cuales son la mecánicas que funcionan, son más gratificantes y son más apreciadas, de títulos en donde se diseñe una estrategia viable para poder desarrollar un videojuego tan ambicioso y masivo como lo es Relentess.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar el concepto de juego, determinando las características del género de rol aplicadas en el proyecto.
- Crear un mundo de fantasía con su propia historia que sirva de base para proyectos futuros en el mundo de los videojuegos.
- Determinar una estrategia que utilice los diferentes dispositivos y nuevos medios entre sí, para lograr un mayor alcance de público.
- Diseñar el arte y la apariencia del proyecto, respondiendo a las necesidades de dispositivos de mesa y juzgables para móviles.

# 1. MARCO TEÓRICO

## 1.1. JUEGOS

En primer lugar, el concepto básico para poder desarrollar este proyecto es saber qué es un juego. Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE 2001) el juego es un "Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde." Es decir es un sistema regido por reglas, en donde cada acción debe tener un fin. Por ende un juego necesita de dos partes fundamentalmente, las reglas y los jugadores, ya que sin estos no hay victorias ni derrotas.

Inmediatamente podemos inferir que hay interacción entre el juego y el jugador, debido a que no sé dictan determinados pasos específicos a seguir, sino que se delimita el cómo se desarrolla la actividad.

Ningún juego es exactamente igual a otro; si jugamos parkes, no importa cuántas veces juguemos, el transcurso del juego será siempre distinto, ya que en éste no sólo hay reglas que debemos seguir, sino también hay elementos de azar. Con un dado de seis lados tenemos 1a probabilidad en seis que resulte el número que necesitemos para llegar al centro de la tabla, por ejemplo, si necesitamos un 1 para llegar a la casilla central, al lanzar un dado de seis lados debemos tener en cuenta que los resultados posibles son 6, pero el resultado favorable es 1, por ende la probabilidad de acertar es de  $1/6$ , que en porcentaje es 16,6%. Es debido a este factor que sin importar cuantas veces se juegue un solo juego, el resultado y el desarrollo de este va a variar siempre debido a la probabilidad que está presente en todos los juegos. Al poner más variables en la definición de juego es preciso entonces profundizar en lo que estas significan.

Juul nos dice (citado en ARSENAULT, 2006, p.14) que hay varios elementos que tienen los juegos:

- "1. Reglas: los juegos están basados en reglas.*
- 2. Variable y resultado cuantificable: un juego puede resultar de distintas maneras, cada uno de los posibles resultados debe tener un valor claro e inequívoco (por medio de un puntaje por ejemplo).*
- 3. Valor de resultado: algunos resultados son positivos, otros son negativos (ganar o perder).*
- 4. Esfuerzo del jugador: para que pueda haber un juego el jugador debe esforzarse para tratar de ganar.*
- 5. Apego del jugador al resultado: el jugador quiere ganar y le importa el resultado.*
- 6. Consecuencias negociables: un juego puede ser jugado simplemente por diversión, o puede tener consecuencias por fuera del juego (por ejemplo, apostar dinero)." (Traducción propia)*



Si agregamos la competitividad a nuestra noción de juego, probaremos definitivamente que un juego no puede ser exactamente igual a otro, sin importar cuantas veces sea jugado un mismo juego, como el caso del parque que mencionábamos anteriormente. Además de esto se puede añadir los estados de ánimo, que afectan la toma de decisiones, no es lo mismo tomar decisiones cuando se está calmado, a cuando se está presionado por tiempo u otros factores que impidan un proceso de pensamiento para tomar decisiones de una manera eficaz.

## **1.2. VIDEOJUEGO**

En este proyecto nos interesa un tipo de juego en específico, que es el videojuego. Juul afirma (citado en ARSENAULT, 2006, p.16) los video juegos son "juegos jugados por medio de la alimentación de un computador, en donde el computador mantiene las reglas del juego y en donde el juego es jugado por medio de una pantalla de video."

A esta definición le agregamos maneras de clasificar los videojuegos. La primera por plataforma, es decir, si son de consolas, de computador, de arcade, de consolas móviles, si son para teléfonos celulares o tablets, entre otros.

La segunda manera de clasificarlos es por el número de jugadores "Singleplayer" cuando consta de un sólo jugador o "Multiplayer" cuando hay múltiples jugadores (ARSENAULT, 2006, p.16.)

A pesar de esto hay más maneras de clasificar los videojuegos, en la que nos vamos a enfocar es por género, ya sean RPG (role playing game) o FPS (first person shooter), juegos de aventura, juegos de plataforma, entre otros.

### **1.2.1 RPG**

Para este proyecto debemos definir qué es un RPG (*role playing game*) o juego de rol. Éste género se caracteriza porque el jugador desempeña un papel dentro del mundo del video juego, tiene varias opciones de cómo y en qué orden realizar acciones que, dependiendo de cómo las haga, lo afectará positiva o negativamente en un futuro. Éste tipo de juegos se caracterizan por gran interacción que permite el juego con el jugador, generalmente posee mundos abiertos, y a pesar de tener solo una trama central, hay muchas misiones que recompensan al jugador, ya sea en dinero dentro del juego o recompensas como armas armaduras y joyas. Posee gran personalización del jugador, dándole a escoger entre tipos de ataques, si prefiere atacar con fuerza bruta, o con magia o con armas de distancia para no hacer notar, entre otro sin número de opciones.



(38 Studios, Big Huge Games, 2012)

Acá logramos ver cómo este tipo de juegos permite la personalización del avatar del jugador, permitiendo desarrollar al personaje como el jugador quiera, permitiendo poseer habilidades en diversos estilos de combate.

### 1.3. CORRIENTES DE ESTUDIO SOBRE VIDEOJUEGOS

A la hora de hablar de narrativas en video juegos, hay dos corrientes fundamentales que se enfocan en distintas opiniones en lo que respecta la importancia de la historia. La primera corriente es la narratología, que según Felluga (2011) "examina las formas en las que la narrativa estructura nuestra percepción de tanto, los artefactos culturales como el mundo que nos rodea" (traducción propia). Según esta visión los videojuegos se centran en su historia, la historia está intrínseca en los videojuegos y éstos no pueden estudiarse y desarrollarse sin una historia que sea la base del juego y acorde a esta, las mecánicas deben ser diseñadas.

Mientras que la segunda corriente, la ludología, que Según Frasca (1999) "Propondremos el término ludología (del latín "ludus", que significa juego) para referirse a la aún no existente disciplina que estudia los juegos y las actividades de juego. Así como la narratología, la ludología debe ser independiente del medio que

soporta a la actividad"(traducción propia).Vemos entonces que la ludología afirma que los juegos se centran en las reglas y sistemas que forman las mecánicas del juego, y que la historia es una simple herramienta que le da la sensación de unidad al juego.

Abordar este problema desde una perspectiva pura referente a cada una de las corrientes sería quedarse corto, ya que un videojuego es conformado por ambas partes, la historia, a través de la narrativa y las mecánicas del juego, que es cómo interactúa el jugador con el videojuego. Un ejemplo claro de esto lo vemos en la conclusión de 'Build it to understand it: ludology meets narratology in game design space' un trabajo de investigación realizado por Michael Mateas y Andrew Stern, que se centra en cómo desarrollar un juego que no se desarrolle en ninguno de las dos aparentes ramas contrarias en el estudio de videojuegos.



(Mateas M, Stern A 2005)

En la elaboración del videojuego Façade (Mateas M, Stern A 2005) que se centra en una historia interactiva basada en la inteligencia artificial de los personajes dentro de la historia, el jugador interactúa por medio de acciones y diálogos realizados a través del teclado, como si fuera un chat entre los personajes y el jugador.

En el estudio de desarrollo de esta historia interactiva se demuestra que a pesar de que el juego en sí consta de mecánicas que establecen cómo interactúa el jugador dentro del juego y que la historia solo sirve para dar contexto al juego en sí, se pueden alcanzar narrativas específicas a juegos, y que estos no sólo

adopten narrativas de otros géneros audiovisuales, sino que las narrativas nazcan a partir de la relación de personajes interactivos en videojuegos, y sólo a través de escenas dentro del juego, en donde no hay interacción con el jugador sino que solo se muestra un video explicando la historia, que muchas veces se puede saltar, restándole importancia a la historia como tal (ARSENAULT, D 2006).

Para poder tener claro que es una historia como tal, debemos definir que una historia es una sucesión de eventos que están asociados por causalidad y temporalidad (ARSENAULT, D 2006). Entonces en juegos como Tetris (PAJITNOV, A 1984) a pesar de tener una secuencia de acciones que llevan a un fin, muchas veces se piensa que no hay historia, pero según nuestra definición si hay historia, no en un sentido, estricto pero sí a manera de narrativa, ya que las acciones que realiza el jugador son hechas para que las líneas de la parte inferior desaparezcan y sumen puntos, es decir, tienen una finalidad dentro de un contexto determinado que es el mundo de Tetris.

En un principio, los videojuegos no tenían un final, ya que sólo tenían como fin que el jugador sumara más puntos sin necesidad de terminar la historia del juego. Un claro ejemplo de esto es Pacman (NAMCO, 1980), que no tenía un límite de niveles solo iban incrementando en dificultad hasta que el jugador perdía todas sus vidas y acaba el juego dándole al jugador mayores puntajes entre más lejos llegara dentro del videojuego.

Pero desde hace varios años la narrativa dentro de los juegos ha avanzado mucho más, vemos un claro ejemplo en Fable (Big Blue Box/LionheadStudios 2004), uno de los primeros juegos en presentar la moralidad como parte del juego, dependiendo si el jugador optaba por ser bueno o malo, las misiones que debía realizar eran diferentes y tenían distintos resultados, cuando se realizaban de una manera u otra, incluyendo varios finales que dependían de las decisiones que tomaba el jugador. Hasta los mismos personajes modificaban su trato con el jugador dependiendo de la moralidad y de una serie de acciones que podían incrementar el amor, admiración o temor hacia el personaje del jugador.



(Big Blue Box/Lionhead Studios, 2004)

Generalmente, los video juegos han usado escenas cortas pre renderizadas para dar un poco más de enriquecimiento visual y narrativo a la historia de juego, pero, últimamente se ha intentado cambiar esas escenas dentro de los juegos haciendo *quick time events* o "QTE" que piden al jugador oprimir ciertos botones o teclas que permitirán transcurrir la escena normalmente o en caso de fallar, el jugador es castigado y le es restado puntos, o deber repetir el "QTE" para poder avanzar en la historia o vencer a un monstruo.

Pero la narrativa de los videojuegos no solo ha avanzado a manera de mayor toma de decisiones sino también en cómo muestran la historia al jugador, antes las escenas eran solo animaciones en donde el jugador veía lo que sucedía sin ninguna clase de interacción con el juego, pero ahora se han creado varias formas de generar interacción entre el jugador y la historia. Un gran ejemplo de esto es la saga de God of War, que ha adoptado esta mecánica.





(Santa Monica Studio, 2010)

Como vemos en el caso de God of War III (Fig 2) (Santa Monica Studio, 2010), hace uso de estos QTE para enriquecer el juego tanto en la parte de la historia como en las mecánicas del juego, generando mayor interacción entre el juego y el jugador.

Con base en lo anterior afirmamos entonces que para el presente videojuego nos concentraremos en hacer un historia en donde el jugador se sienta identificado y quiera pertenecer al mundo y así enriquecer la experiencia del juego, sin necesidad de escoger la rama de narratología o ludología y enfocar el diseño en algunas de estas dos vertientes que muchos teóricos han querido enfrentar, en vez de tener en cuenta a las dos para enriquecer un juego.



(Bethesda Game Studios, 2011)

Skyrim es un gran ejemplo, en donde podemos ver el gran desarrollo detrás de una gran saga que es The Elder Scrolls; una gran historia, unas mecánicas de juego que han sorprendido los millones de seguidores de esta franquicia, uno de los pioneros en juegos con vastos mundos abiertos, y un sinnúmero de misiones e historias contadas a través de la interacción con los personajes del juego.

En su última entrega de la saga, Bethesda mostró gran capacidad de interacción con los personajes dentro del juego con el jugador, y muchas libertades a la hora de personalizar el personaje, dando a escoger entre varias razas, permitiendo personificar la apariencia con muchas opciones para que el jugador quede más que contento y entusiasmado para empezar el largo camino que lo espera dentro del juego, y mantiene motivado al jugador con una historia muy convincente, incluyendo el regreso de dragones y poderes que van despertando en el jugador.

Debido a que la historia del mundo en nuestro videojuego es un poco siniestra y desconocida hasta por los mismos habitantes, la estructura narrativa escogida para el desarrollo del videojuego "Relentless", es la tradicional estructura de los 3 actos, en donde el narrador será omnisciente, para que revele información al jugador más no al personaje principal, y debido a que la historia dentro del mundo en donde se desarrolla el videojuego, permite al jugador conocer un poco más acerca de lo sucede en el mundo. Dando pequeños pasos para que el jugador se mantenga entretenido y el desarrollo del personaje dentro de la historia sea emocionante.

## 2. HISTORIA

Los guardianes de este mundo habían desaparecido hace varios años de la tierra, o así pensaban las jóvenes razas, pero los guardianes habían dejado de aparecer porque vieron que la energía emitida por sus cuerpos tenía varias implicaciones, más negativas que positivas en las razas del mundo, por ende decidieron desaparecer para que las demás razas pudieran vivir y desarrollarse naturalmente.

Pero un guardián se quedó en el mundo para poder supervisar a las razas y estar seguro que no hubieran conflictos entre ellos; éste guardián que se hacía llamar Balur. Vivía alejado de las razas del mundo para exponerlas lo menos posible a su energía, solo iba cuando era necesitado, con una larga túnica y encapuchado para que nadie viera su rostro ni su cuerpo, era un poco más alto que los humanos pero no tan alto como los *gromm*; muy acuerpado para ser un *uthuali*, y sin la actitud pedante y ropas brillantes de los *luathar*.

Un día que viajaba un grupo de mercaderes. Luego de dos días fueron atacados por una bestia, en la selva cerca a la costa donde esperaba su embarcación. Todos ahí dieron su vida para salvar a un niño de esa terrible bestia, una mujer, joven, con no más de 20 años fue la última en ponerse en frente de la bestia, para poder darle al niño una oportunidad de vivir. El niño, al ver esto, aterrizado, escapó y duró 2 días escondido para luego volver al lugar para enterrar, los cuerpos de aquellos que habían dado la vida por él.

Al siguiente día un animal similar a un lobo, atacó al pequeño que llevaba con él un bastón que había encontrado el día anterior. Rápidamente el niño puso en frente el bastón y dejó que la criatura lo atacara, solo bastó un salto para que el animal lo tumbara, pero el pequeño, tomó una rama caída que estaba al lado de él, e introdujo con todas sus fuerzas la rama en la boca del salvaje animal, atravesando así su cráneo.

Al escuchar esta conmoción, Balur, uno de los antiguos guardianes de este mundo, encontró al pequeño, y al oír su historia quedó sorprendido del noble corazón del pequeño, que había hecho tumbas para cada uno de los integrantes de la caravana, a pesar de que fue entregado a ellos como forma de pago por parte de sus padres.

Balur, encontró a nuestro personaje luego haber sido dado en forma de pago a unos mercaderes *uthuali*, quienes habían cobrado una deuda a la familia que no tenía el dinero para pagarles.



Al hacer una pausa en *Henddaear* para reabastecer provisiones para su viaje al continente desértico en donde el pequeño iba a hacer puesto a realizar labores forzosas. Mientras atravesaban la selva lleva de neblina, la caravana de mercaderes *uthuali* fue atacada por una gran bestia, en donde murieron todos lo que iban ahí excepto por el pequeño que se escondió debajo de un tronco seco. Luego de haberse alimentado, la gran bestia se dirigió a los adentros del misterioso continente.

Al pasar un día entero escondido en el tronco el pequeño salió para ver quienes quedaban habían sobrevivido el ataque de esa horripilante bestia que sin piedad masacró a la caravana entera. Al ver los restos de aquello que lo acompañaban el joven se quebró en llanto, cavando las tumbas con sus propias manos, de cada uno que había muerto en ese día rojo.

Al sentir una gran presencia maligna, el guardián Balur, salió de su fuerte en la mitad del misterioso continente a observar que había sucedido, a ver cuál era la causa de ese sentimiento tan abrumador y que llenaba de miedo a las criaturas de la selva, al encontrar al pequeño desmayado, deshidratado y sin haber probado bocado durante 4 días lo acogió y se dio cuenta de que aquel pequeño no era afectado por la energía emitida por el cuerpo del guardián. Al ver esto el guardián impresionado por la humildad y el buen corazón del pequeño, decidió criarlo como su hijo, previó un gran futuro para este pequeño, y lo decidió entrenar en muchas disciplinas: como combate cuerpo a cuerpo, uso de armas, manipulación de la energía vital que sostenía a la vida del planeta, lo que las jóvenes razas llamaban magia, y también lo había hecho aprender grandes ciencias, como biología, matemáticas, física, química; así como también, historia, geografía, entre otras disciplinas que requieren estudio y entendimiento profundo sobre lo que se estudia.

Dieciocho años después de haber encontrado al pequeño, en el viejo continente, una criatura aparece y empieza a atacar a los humanos y a los *gromm*, haciéndose pasar por un *luathar*. Estos tiene fama de ser pedantes y creerse superior a las demás razas ya que pueden manipular la energía vital del mundo, lo que las otras razas llaman magia, y reprochan a las otras razas, sobre todo a los humanos, ya que consumen demasiados recursos del planeta. Debido a eso las razas empiezan a sospechar que los *luathar* están detrás de los ataques. Pero el responsable de los ataques, es un guardián que quiere aniquilar a las jóvenes razas para reconstruir el mundo.

Al enterarse de esto, Balur, advierte al consejo lo que está tramando el guardián rebelde, y el consejo decide no actuar, ya que si los guardianes empiezan una pelea en el mundo la destrucción sería demasiado grande para las jóvenes razas. En vista de esto, Balur lleva a nuestro joven héroe al consejo, les muestra que éste no ha sido afectado por la energía emitida por los guardianes, y que al contrario ha podido asimilar esta energía y usarla libremente. Al ver esto, el

consejo le dice al joven héroe que deberá pasar 3 pruebas para que puedan aprobar su participación en este delicado asunto.

La primera prueba consiste en manipular la energía de los guardianes para que pueda usar un arma que ni con la fuerza bruta de los *gromm* sería posible solo cargar, un martillo de doble empuñadura, que ningún mortal ha podido solo despegar del piso. Aquí no solo se mide la fuerza bruta de nuestro héroe, sino también la concentración y resistencia en batalla ya que al cargar es enorme martillo el joven héroe debe mostrar su habilidad con las armas de combate cuerpo a cuerpo.

La segunda prueba consiste en la manipulación de la energía de los guardianes para crear un proyectil de un arco elaborado por los mismos guardianes, tarea que requiere suma concentración y fuerza de voluntad, ya que la voluntad es el pilar de la fuerza de los guardianes.

La última prueba es la manipulación de la energía vital del mundo, lo que las jóvenes razas llaman magia. Cada individuo nace naturalmente con un tipo de fuerza esencial que adquiere forma de los elementos básicos; a unos el fuego, a otros el agua, a otros el viento, a otros la tierra y otros la electricidad. Con el suficiente entrenamiento, esta manifestación de energía puede mezclarse con otras y de estas combinaciones surgen magias especiales y muy poderosas.

Al pasar estas pruebas los guardianes deciden que éste joven es un digno contrincante al guardián rebelde y le revelan los antiguos artefactos que deberá obtener para poder hacer frente al ciego guardián.

En primer lugar el héroe debe ir al joven continente, hogar de los humanos a encontrar la lámpara que ha de revelar las puertas de los templos donde estarán los otros artefactos y puertas que escondan armas legendarias. Este primer artefacto fue encargado en secreto a la familia real, para que fuese protegido, y al no poder ser usado por las jóvenes razas debido a que no contaban con la energía de los guardianes, no había nada que temer.

Una vez obtenido el ojo del guardián, el joven héroe deberá ir a conseguir el segundo artefacto, en las tierras desérticas en el continente *uthuali*. Este artefacto le dará a nuestro héroe, el poder de hacer pequeños saltos en el espacio-tiempo para esquivar rápidamente y escapar de situaciones peligrosas. Pero éste artefacto tiene su propio guardián, un gigante Golem que ha sido creado por los guardianes para asegurar que no caiga en manos peligrosas y poner a prueba la habilidad del héroe con este artefacto de esquivar los peligrosos puños del *golem* y derrotarlo.

Una vez conseguido este artefacto, el héroe debe ir al siguiente, ubicado en las tierras flotantes, donde habitan los *luathar*. Gracias al segundo artefacto nuestro

héroe puede hacer pequeños saltos para poder llegar a las islas flotantes, en donde conseguirá el tercer artefacto, unas alas de energía antigua que permiten planear a nuestro héroe, para llegar más lejos de lo que los saltos del segundo artefacto le permitían. Estas alas están custodiadas por un dragón que posee la habilidad de controlar corrientes de aire que pondrán a prueba la habilidad del héroe de controlar las alas para derrotar al dragón.

Al conseguir el tercer artefacto el héroe debe dirigirse al antiguo continente, hogar de los hombres de piedra (*golems*), en donde el héroe entrará a las cavernas en donde viven los hombres de piedra.

Grandes herreros, los creadores de las armaduras y armas más fuertes del mundo, capaces de pasar su propia fuerza y energía a sus creaciones, y forjadores del cuarto artefacto, la armadura más resistente que llevan ellos, su propia piel, una piel de roca tan sólida que iguala a la resistencia del diamante, pero que nuestro héroe puede usar por un corto periodo de tiempo a la vez.

Esta armadura está custodiada por una de las criaturas más fuertes en el mundo, un ragnok un gigantesco monstruo de cuatro brazos, empuñando 4 hachas llenas de poder mágico que emana de la criatura. Se dice que es una de las pocas criaturas capaces de destrozarse a un guardián. Al obtener ésta armadura nuestro héroe debe enfrentarse a esta bestia usando la armadura más dura de todas, este será la prueba de sus habilidades físicas y mentales, ya que debe saber cuándo usar su armadura y cuando atacar.

Al finalizar esta prueba, el joven héroe ha probado ser digno de pelear contra un guardián, pero el último artefacto consiste en crear un arma a partir de la energía de un guardián. Debido a esto nuestro héroe se queda en el viejo continente entrenando.

Para conseguir esto, al héroe es dado un orbe lleno de energía de un guardián, que Balur custodiaba por si algún día la necesitaba para luchar contra una criatura que lo supere en poder. Pero un orbe no basta, nuestro héroe necesitaría otras dos y para que la energía abandone los orbes y fluya a través de él como si fuera de él mismo. Para esto necesitaría un increíble entrenamiento para que su cuerpo fuera capaz de resistir la transferencia de energía.

El entrenamiento de nuestro héroe constaría entonces de encontrar los otros dos orbes, que son custodiadas por otros dos guardianes, quienes se habían encargado del entrenamiento de fuerza física y fuerza de voluntad de los otros guardianes. La segunda orbe sería entregada por Angus es padre de los *gromm*, un guardián tan corpulento que hasta los mismos *gromm* resultaban como niños al lado de él. La tercera orbe sería entregada por Wulgren, el padre de los *luathar*, manipulador de voluntad y energías del planeta, un delgado guardián con una mirada penetrante y mística.

Luego de conseguir este poder, el joven héroe parte a conseguir el soulweapon (arma de alma) el último y más poderoso de los artefactos, ubicado en el continente de las bestias, hogar de los *gromm*, lleno de criaturas salvajes y gigantescas que ponen a prueba diariamente la fuerza bruta de los *gromm*, al llegar al templo nuestro héroe debe entrar sólo, sin la ayuda de mentor Balur, su padre.

Al conseguir llegar al final del templo donde se encuentra el misterioso artefacto, se cierran las gigantescas puertas de roca tan sólida como un diamante, sale una criatura, tan imponente y feroz como la muerte misma, un monstruo en forma de minotauro con escamas más duras que las de un dragón, empuñando un enorme mazo. Este monstruo solo puede ser dañado por el soulweapon, el arma que sale del alma del héroe, dependiendo únicamente de su fuerza de voluntad y resistencia física.

Poniendo a prueba su soulweapon, nuestro héroe destruye al poderoso gigante, y al salir victorioso del templo su padre suelta una lágrima, por primera vez en milenios. Pero inmediatamente llega Amon, el guardián rebelde y ataca a nuestro héroe, pero Balur se atraviesa y el poderoso golpe lo hiere profundamente, liberando una explosión de energía que obliga a retirar a Amon.

En sus últimos momentos de vida, Balur ruega a nuestro héroe que derrote a Amon, un ser sin honor ni moral no merece poseer el título de guardián. Al morir Balur, nuestro héroe viaja al viejo continente en busca del consejo de guardianes para encontrar que Amon los había atacado por sorpresa y solo quedaban unos poco vivos, al dar entierro a los guardianes caídos, nuestro héroe recuerda el día en que esa bestia asesinó a la caravana de mercaderes en la que viajaba y perdió a esa joven humana que dio su vida para que él lograra escapar.

Inmerso en agonía, el joven héroe cuestiona su destino, y el destino de aquellos cerca de su corazón. Sólo algo tenía claro, debía acabar con Amon y poner fin a su locura y destrucción.

En ese preciso momento, aparece Amon enfrente de él para ofrecerle dos alternativas: una era una alianza en la que le prometía a nuestro héroe gobernar todos los continentes haciéndolo el ser más amado del mundo, lo único que tenía que hacer era deshacerse de los guardianes que quedaban; y la segunda, que era que pelearan destruyendo la mitad del viejo continente.

Y así nuestro héroe es libre para escoger a cuál de las dos opciones dar marcha, para no mirar atrás.

## **2.1 PERSONAJES**

### **2.1.1 Heroe**

Un joven humilde, que ha sido dado en parte de pago por sus padres a unos mercaderes *uthuali*. Mientras hacían escala en el viejo continente su caravana fue atacada por una bestia, acabando con todos los que viajaban en la caravana a excepción de este joven gracias a una mujer que viajaba con él en la caravana que dio su vida para protegerlo.

### **2.1.2 Balur**

Uno de los guardianes ancestrales del mundo, protector del balance y de las nuevas razas, amigable, sabio y valiente. Al oír un alboroto en la selva encuentra a un pequeño enterrando a una caravana mercaderes atacados por una gran bestia, al escuchar la historia del pequeño, queda admirado y conmovido que a pesar de haber sido dado en parte de pago a los mercaderes los entierra sin ningún resentimiento.

### **2.1.3 Angus**

Un enorme guardián con una fuerza inconcebible, entrenador de los guardianes en combate físico. Es un ser brusco, muy bondadoso y emotivo, se hace pasar por un ser tosco y basto para proteger su reputación, ha vencido a todas las criaturas que lo han desafiado en combate

### **2.1.4 Wulgren**

Un guardián misterioso, poseedor de gran poder mágico. Es delgado y refinado, lleno de acertijos. Rara vez se le ve, solo aparece cuando es necesitado en el consejo de guardianes. Entrena a los guardianes a dominar las energías vitales del planeta, lo que las razas jóvenes llaman magia.

### **2.1.5 Amon**

Uno de los ancestrales guardianes que al ver que las jóvenes razas están consumiendo el planeta que ha jurado proteger se llena de odio y resentimiento, empezando una guerra para purgar al mundo de estas razas y empezar de nuevo, un ser nublado por odio y destrucción que decide traicionar el consejo del que forma parte.

## 2.2 RAZAS

### 2.2.1 Guardianes

Son aquellos encargados de mantener el balance en el mundo, patronos de las jóvenes razas, son seres misteriosos, rara vez vistos, incluso las razas jóvenes dudan ya de su existencia debido a que no se han mostrado en casi 300 años.

Son seres grises de gran estatura, rodeados de humo y energía mística que es emitida por sus cuerpos, con ojos blancos brillantes como si fueran luces.

Poseen gran poder y no suelen intervenir en los asuntos de las demás razas. .No pueden pelear entre ellos por ninguna razón ya que si se enfrentaran pondrían el planeta entero en peligro.

(Fig 4)



(arte original Relentless)

### 2.2.2 Humanos

Los humanos son la raza más joven en surgir, están unificados bajo un mismo reino. El gran rey Gladius Lionheart los unificó convenciéndolos de que unidos serían más prósperos, defendiendo a todos los asentamientos de ataques de grandes monstruos y otras amenazas. Fue reconocido como un gran líder dando ejemplo en el campo de batalla, como un feroz y audaz guerrero, y un brillante estratega.

Los humanos han sido los que más han avanzado tecnológicamente, creando grandes máquinas que permiten aprovechar más el agua y los cultivos, así como también enormes catapultas, tanques y cañones que los han mantenido a salvo. Debido a que no poseen extraordinaria fortaleza física, su fuerza se basa en su diseño de armas y armaduras que los protegen de cualquier ataque exterior.

(Fig 4)



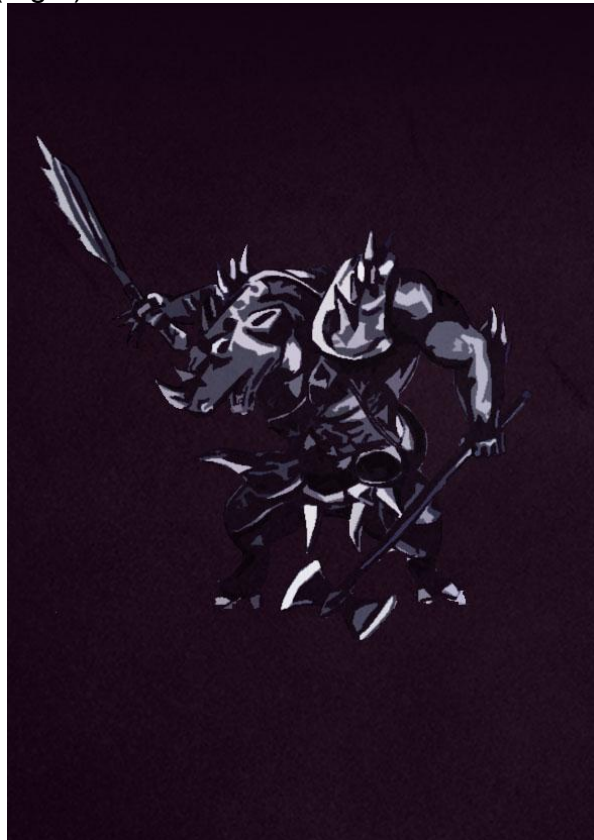
(arte original Relentless)

### 2.2.3. Gromm

Una raza de humanoides con rasgos físicos de rinoceronte. Con gran estatura, desde 2 metros y medio hasta increíbles 3 metros, son seres que poseen una gran fortaleza física. Son barbaros y se rigen por fuerza, están divididos en clanes que son regidos por el más fuerte guerrero de cada clan.

Viven en un continente tropical lleno de criaturas monstruosas, debido a esto han generado una fuerza física increíble, pero con una gran desventaja en la manipulación de magia debido a sus temperamentos y falta de disciplina para otra cosa que no sea combatir. Afirman que las armas grandes creadas por los humanos es reflejo de su debilidad, y que la magia de los *luathar* es una forma de insulto al combate con honor, no confían tampoco en los *uthuali* ya que piensan que estos no poseen honor ya que solo son fieles al dinero y se venden al mayor postor. Los *gromm* solo confían en su propia fortaleza física para seguir viviendo.

(Fig 5)



(arte original Relentless)



#### 2.2.4. Luathar

Son parecidos a los humanos, pero tienen rasgos más refinados y cuerpos que parecen transformarse en vegetación. Viven en las tierras flotantes de *Nantantis*, se asientan en familias, son muy inteligentes y tienen gran habilidad en el dominio de la magia, su entera civilización se centra en la manipulación de las fuerzas de la naturaleza para vivir, algunos dicen que se comunican con los árboles y con el viento para que estos le den frutos y agua, respetan a todos los animales. Tienen una actitud pedante, desconfían de las otras razas porque no conocen la voluntad de la naturaleza y le hacen daño al planeta con su ignorancia y peleas innecesarias.

Son calmados y no gustan de los conflictos, por lo que no suelen pelear entre ellos. Cuando se forma una disputa es convocada una reunión de *luathar* sabios y antiguos para guiar a una solución a sus conflictos.

(Fig 6)



(arte original Relentless)

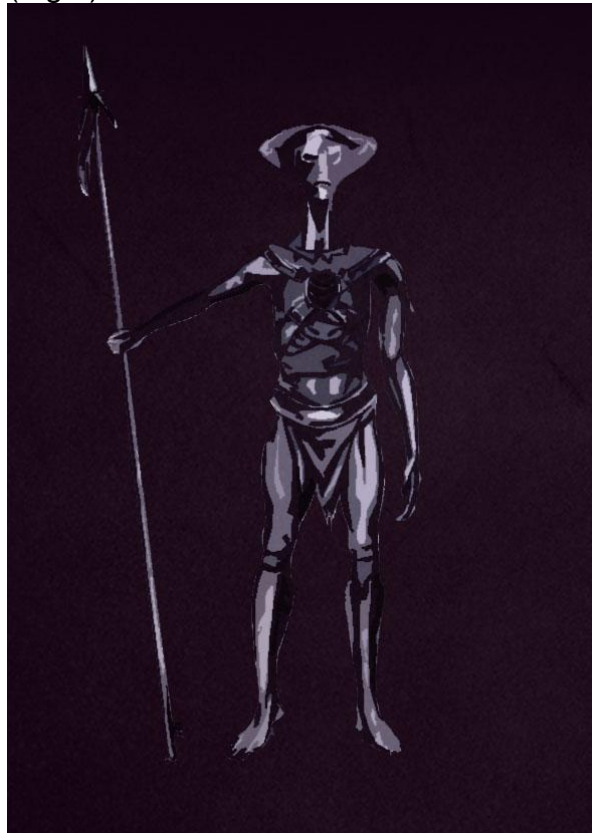
### 2.2.5. Uthuali

Hijos del desierto, son seres de colores grises, alargados y delgados. Son negociantes por naturaleza. Habitantes de lugares áridos y poco prósperos, con su hogar en el continente desértico. Debido a esto han sido obligados a vivir del comercio con otras razas, puesto que su tierra es poco cultivable, los frutos son escasos y la comida que se consigue es rancia y escasa. Por este motivo fueron los primeros en conquistar los mares en busca de otras tierras y recursos para sostenerse y desarrollarse.

Son excelentes en no hacerse notar, son silenciosos y rápidos, ágiles y muy versátiles e ingeniosos, forman alianzas comerciales con otras razas y son muy confiables en los negocios. Han tenido mala fama de venderse al mejor postor, pero ellos insisten en que el comercio se hace con el que mejor convenga, siempre y cuando no lastime a nadie.

Se asientan en pequeñas poblaciones en islas alrededor del mundo y su ciudad principal Kraftstadt se encuentra en el continente desértico. Una enorme fortaleza llena de riquezas muy bien guardada y custodiada, el orgullo de todo *uthuali*.

(Fig 7)



(arte original Relentless)

### 2.2.6. Golem

Son gigantescos seres con una piel supremamente sólida, creadores de las más finas joyas, armas y armaduras. Viven en gigantescas ciudades bajo la tierra y aman su arte. Son muy pacíficos pero a la hora de defenderse son temerosos y saben que nadie es tan demente como para atacarlos sin provocación alguna, debido a su enorme fuerza y tenacidad.

Son los mejores herreros y joyeros, su arte es codiciado por todas las razas del mundo y son respetados por todos debido a su gran destreza en combate. Algunos dicen que son imposibles de herir debido a su piel, tan sólida que parecen de piedra. Estos gigantes son duros por fuera pero por dentro poseen corazones grandes e inocentes; confían en todos a menos de que haya un razón suficientemente fuerte para no hacerlo.

Habitan en todos los continentes, menos en las tierras flotantes de *Nantantis* ya que no es propicio para construir sus ciudades. Se llevan bien con todas las razas, sienten gran respeto por la naturaleza, y aprecian toda la vida en el mundo.



(arte original Relentless)

### 3. MECÁNICAS

#### 3.1 ESPACIOS

Para definir las mecánicas del juego es sumamente importante definir el espacio en el juego.

En este videojuego se usará un espacio tridimensional, en donde el jugador podrá moverse libremente a través de un mundo abierto, en donde habrá espacios discretos y espacios continuos.



(Mundo de Cydonia, arte original Relentless)

El espacio geográfico en donde se desarrolla el juego es continuo, y discreto, ya que es un mundo masivo pero está limitado debido a que no todos los lugares son aptos para que el jugador pase y sirven de límites para no volver el juego muy repetitivo y aburrido debido a las grandes distancias y no se frustren porque el mundo pareciera infinito.



El jugador entrará a espacios discretos, que son espacios con límites definidos en donde se necesitaran pantallas de carga o *loadscreen*, para pre-renderizar el área y entrar a una ciudad limitada generalmente por murallas, para que el jugador vea una limitación física y así dar retroalimentación visual y no hacer sentir al jugador que el espacio es totalmente lineal.



(Aldea humana, arte original Relentless)

En cambio los espacios continuos serán los continentes fuera de las ciudades, en los cuales el jugador podrá moverse en un mundo abierto, sin limitaciones físicas, siendo recompensado con equipamiento por explorar.

En estos espacios continuos encontraremos también cuevas y laberintos que no serán abiertos sino lineares, es decir habrán espacios discretos dentro del espacio continuo, creando espacios anidados en donde el jugador explorará para conseguir ítems nuevos.

Se moverá como si fueran espacios discretos entre continentes, debido a que el gran tamaño del mundo requerirá tiempos de carga para poder renderizar los ambientes a los que será trasladado a través de viajes en barco, a manera de "*fasttravel*" en donde el jugador hablará con un personaje que ofrecerá este servicio de traslado rápido de continente a continente o ciudad en ciudad.

Hay también espacios anidados, por ejemplo, las instancias o *dungeons*, en donde el jugador entra para conseguir ítems distintos y raros de alto valor, las entradas a

estos espacios pueden ser vistas desde el mapa general en el mundo pero al entrar el espacio cambia.



(Templo Uthuali, arte original Relentless)

Además de esto, para incrementar el interés del jugador, éste se podrá mover en monturas, animales que transportarán al personaje, como caballos, y también monturas voladoras, como dragones que servirán para que el personaje pueda transportarse sin necesidad del "*fast travel*", que tendrá un costo para motivar al personaje a ir tomando más monturas.

Estas serán invocadas a cualquier hora, siempre y cuando no sea en ciudades o zonas importantes, como templos, y lugares en los que la historia da grandes giros.

### 3.2 ATRIBUTOS

El segundo punto a tener en cuenta son los atributos o skills que posee el jugador:



(BLIZZARD, 2012)

**Nivel:** el jugador va incrementando su nivel a través de experiencia, la cual se obtiene matando monstruos y realizando misiones; cada vez que el jugador suba de nivel, la experiencia necesaria para subir al próximo se incrementará.

**Vitalidad:** la cantidad de puntos de vida que posee el personaje. Este podrá regenerar lentamente cuando se esté fuera de combate, pero dentro de combate el jugador deberá usar pociones de vida que lo revitalizarán para seguir luchando.

**Magia:** la cantidad de puntos de magia que posee el personaje. Estos se gastarán con cada hechizo mágico que use y se regenerará lentamente cuando el jugador no esté dentro de un combate, o si se encuentra dentro de combate y requiere magia, usará pociones que le recuperarán los puntos de magia.

**Fuerza:** será un atributo básico para aquellos personajes que quieran combatir cuerpo a cuerpo. Entre mayor fuerza tiene el personaje mayor será el daño que cause a sus oponentes a través de ataques físicos.

**Inteligencia:** será el atributo básico para los magos. Al tener mayor inteligencia los hechizos ofensivos harán más daño a los oponentes, y los hechizos defensivos y curativos serán más efectivos cuando los use en combate.

**Destreza:** será el atributo básico para los que prefieran combate con arcos y dagas, armas de largo y corto alcance, rápidas y ágiles, para aquellos que quieran un personaje más silencioso y pícaro.

**Defensa:** será el atributo que determine qué porcentaje del golpe de un oponente recibirá el personaje; a mayor defensa, menor será el impacto a su vitalidad en cuanto a ataques físicos.

**Resistencia:** será el atributo que determine el daño recibido por magia; entre mayor resistencia, menor será el efecto de la magia usada por el oponente.

### 3.3 OBJETOS

Teniendo claro la mecánica de cómo se mueve y se trasladará el jugador, pasamos al siguiente punto, que es cómo se relaciona el jugador con los objetos dentro del mundo, y cuáles son los atributos de estos objetos.

Dentro del mundo habrá objetos estáticos, como son los árboles y las casas dentro de las poblaciones. Estos serán objetos estáticos ya que no van a relacionarse con el jugador y ni con otros personajes, pero habrán cofres, barriles y puertas escondidas que serán dinámicos, es decir, que al entrar en contacto con el jugador cambiarán sus atributos, por ejemplo, al abrir un cofre, éste pasará de contener un objeto a estar vacío, lo mismo que los barriles, al romperlos el jugador podrá tomar lo que hay dentro de estos.

Habrán otros objetos dinámicos como armaduras y armas que entren en contacto con el jugador y afectará sus atributos de defensa o de poder de ataque, entre otros.



<b>Personaje</b>	
<b>Atributo</b>	<b>Estados</b>
Raza	Humano, Luathar, Gromm, Uthuali
Género	Masculino, Femenino
Clase	Guerrero, Mago, Cazador, Híbridos
Cara	10 opciones distintas de cara
Cabello	10 opciones distintas de cabello para cada género y raza
Vello Facial	10 opciones distintas de vello facial
Colores de cabello y vello facial	10 opciones distintas de color
Tonalidad de piel	10 opciones distintas de tonalidad de piel para cada raza
Color de ojos	10 opciones de color de ojos para todos las razas y géneros
Nivel	1 - 50

<b>Experiencia</b>	
<b>Atributo</b>	<b>Estados</b>
Cantidad	1 - infinito

<b>Monstruos/Enemigos</b>	
<b>Atributo</b>	<b>Estados</b>
Tipo	Común, semiboss, boss
Raza	Bestia, zombie, elemental, fantasmas, dragones
Color	Distintos colores de cada especie de monstruo
Nivel	1 - 50

<b>Armas</b>	
<b>Atributo</b>	<b>Estados</b>
Clase	Espada de una mano, espada de dos manos, hacha de una mano, hacha de dos manos, maza de una mano, maza de dos manos, arco, bastón
Tipo	Normal, mágica, rara, única
Daño	1 - 1000
Forma	Distintos tipos de forma física que posee cada clase de arma

<b>Armaduras</b>	
<b>Atributo</b>	<b>Estados</b>
Clase	Placas, cuero, tela
Tipo	Normal, mágica, rara, única
Defensa	1 - 700
Forma	Distintos tipos de forma física que posee cada clase de armadura

### 3.3.1 Armas y armaduras

Es importante hacer una pausa aquí, las armas y las armaduras serán diferenciadas en las siguientes categorías:

<b>Categoría</b>	<b>Color</b>	<b>Descripción</b>
Normal	Blanco	Son objetos normales, ya que no tienen ningún atributo mágico, solo incrementan defensa y poder de ataque.
Mágica	Verde	Además de incrementar defensa o ataque, el arma o armadura tendrá efecto en un solo atributo mágico, como por ejemplo hacer daño de fuego.
Rara	Morado	Además de incrementar defensa o ataque, el objeto modificará dos atributos mágicos
Única	Rojo	Además de incrementar defensa o ataque, el objeto modificará tres atributos mágicos, y solo pueden aparecer una sola vez en el juego ya que brindan grandes ventajas

Los atributos que pueden modificar las armas y las armaduras son lo anteriormente estipulados, permitiendo al jugador escoger el mejor tipo de arma y armadura que se ajusten mejor a su estilo de lucha. Por ejemplo, un guerrero

cuerpo a cuerpo preferirá entonces que su armadura otorgue más defensa, más fuerza, y no que incremente su inteligencia, ya que no usara poderes mágicos.

Cada tipo de arma y de armadura requerirá un cierto número base de un atributo específico para poder ser manipulada. Por ejemplo, los bastones requerirán inteligencia, alta ya que su ataque se centra en daño mágico, mas no en daño físico; las dagas requerirán mayor destreza ya que su efectividad consta de la velocidad del ataque; las grandes armas de dos manos requerirán fuerza ya que dependen de fuerza bruta para ser blandidas.

### 3.3.2 Pociones

Las pociones vienen a modificar la cantidad de vida y magia de los personajes. Al haber recibido daño o al haber usado magia, las barras de vida y magia se reducirán. Estos objetos serán los encargados de mantener al jugador vivo y usando sus habilidades mágicas, o habilidades especiales, según la clase que elija el jugador.

### 3.3.3 Moneda

Moneda	
Atributo	Estados
Tipo de moneda	Cobre, Plata, Oro
Valor	100 cobre = 1 plata, 100 plata = 1 oro

Otro objeto de gran importancia es la moneda, ya que ésta permitirá al jugador comprar pociones, armas y armaduras en las distintas tiendas dentro del juego, la moneda básica será la moneda de cobre, luego la moneda de plata que equivale a 100 monedas de cobre, y por último la moneda de oro que equivale a 100 monedas de plata, conforme al avance del jugador dentro del juego. Así también irán creciendo las recompensas por misiones haciendo que los objetos más caros sean alcanzables y no se vuelvan una desmotivación para conseguir, hay que tener claro que el precio y del objeto debe ser conforme a sus atributos y al esfuerzo que el jugador hace para lograr poseerlo.

### 3.3.4 Misiones

Estas se van a diferenciar en dos clases, aquellas que son principales para el desarrollo de la trama principal o el "*main quest*", y las secundarias o "*side quests*" que serán aquellas que siendo secundarias, darán al personaje más interés e inmersión dentro del mundo del videojuego y lo que pasa en este que no nos muestra la trama principal; son las que darán a nuestro personaje la mayor

cantidad de experiencia y recompensas debido a que son más que las misiones de la trama principal.

### **3.3.5 Combate**

Las mecánicas de combate serán sencillas, combate en tiempo real, lo que significa que nuestro personaje podrá atacar y defenderse dependiendo de lo que esté pasando, los golpes serán bloqueados siempre y cuando el personaje esté bloqueando, sin uso de probabilidad de bloqueo, y golpeará y hará daño a sus oponentes siempre y cuando estos no se estén defendiendo, sin probabilidad de acertar un golpe, todo estará en el esfuerzo y la destreza del jugador para brindar una experiencia más real y un reto mayor al jugador ya que debe actuar rápidamente conforme a lo que está viendo en su pantalla.

Los golpes físicos serán de dos maneras, el ataque normal, el ataque pesado, que es un poco más lento pero hace más daño y permite romper la defensa del enemigo, siempre y cuando no sea un jefe de un templo o una misión.

Los ataques mágicos consistirán en distintos tipos de magia, como fuego, viento, agua, electricidad, y combinaciones entre tipos de magia que se podrán cuando el personaje adquiere la inteligencia suficiente para combinar cada tipo de ataque.

### **3.3.6 Moralidad**

El sistema de moralidad, afectará cómo los habitantes del *Cydonia* interactúen con Drelos, sumando a la inmersión del juego, un mundo que reacciona a las acciones realizadas por el jugador y no solo un mundo en donde los únicos personajes que conozca serán en sus misiones.

Las misiones serán las que otorguen puntos de moralidad al jugador, ya que generalmente habrá dos o más formas de realizar las misiones; la manera correcta que otorgará puntos de bondad al jugador pero no será recompensado con dinero y equipo; y la forma incorrecta que sustraerá puntos de bondad al jugador pero que lo recompensarán con monedas y equipo.

Sin embargo ser bueno traerá sus recompensas, como por ejemplo, el jugador podrá comprar los objetos en menor precio si es visto como bueno o bondadoso, tendrá regalos incluyendo equipo y dinero de las misiones realizadas.

## 4. ESTÉTICA

### 4.1 PROPUESTA ESTÉTICA

La propuesta Estética para el videojuego se basa en un mundo realista fantástico, en donde las criaturas a pesar de ser mitológicas y mágicas, se aproximen a la realidad lo más posible, como es el caso en Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda game studios, 2011). Allí vemos como los ambientes y las criaturas que habitan en el mundo son realistas y no son caricaturescas.

Gracias a que la estética del videojuego va a ser realista y no caricaturesca, podemos crear un poco más de inmersión, y a su vez dándole un toque más serio y maduro al juego.

El videojuego no es cómico, no intenta hacer reír a la gente sino más bien, hacer que la gente se preocupe por el mundo y sus habitantes, debido a esto el arte del videojuego sirve para enfatizar la importancia de lo que hace el jugador. Los monstruos y seres serán un poco más realistas, para infundir sentido de deber con el mundo.



(Bethesda game studios, 2011)

A partir de esta propuesta estética recurrimos a unos videojuegos que nos servirán de referencia, debido a su parecido con lo que queremos lograr con el videojuego.





(Bethesda Game Studios, 2011)



(Bethesda Game Studios, 2011)

Vemos aquí los distintos paisajes que llenaran el mundo de *Relentless* de vida, de actividad y de cambio constante, no solo en el clima, sino también por los monstruos y peligros que enfrentará el jugador en sus viajes.





(Bethesda Game Studios, 2011)

Vemos también cómo será el combate sobre las monturas, los caballos que tenga el jugador, para llegar de un punto a otro más rápido. La cámara se posicionará detrás del jugador, en tercera persona, pero la cámara podrá girar para que el jugador pueda ver qué tiene detrás sin necesidad de voltear la montura ya que esta, por su tamaño, le es más difícil maniobrar, el jugador sacrifica maniobrabilidad por velocidad.

## 4.2 DISEÑO SONORO

Teniendo en cuenta la complejidad, y variedad de sonidos que hay dentro de un mundo ficticio tan masivo como lo es de Relentless, debemos acudir a bibliotecas sonoras, pre grabadas de excelente calidad para poder programarlas dentro de nuestro videojuego.

El sonido de los pasos en los distintos tipos de suelo, ya sea en la roca, en la nieve, en el bosque o en cualquier parte, le darán verosimilitud a la experiencia y ayudarán a la inmersión del jugador; así el sonido cumple una función principal. La biblioteca de sonidos nos facilitará mucho el proceso de darle vida a nuestro mundo, a darle inmersión al juego, por ende debemos tener la mejor calidad de sonidos que podamos encontrar para cada acción que necesite retroalimentación sonora, cada vez que haya una colisión de una espada a un cuerpo enemigo, o con una pared, no puede sonar igual debido al material que compone cada tipo de modelo es distinto, no es lo mismo la carne que la roca.

La segunda gran parte del diseño sonoro es la musicalización, en donde se implementará una composición instrumental, con distintos temas dependiendo del lugar y lo que está sucediendo en ese momento.

Al hacer uso de un tema musical en una pelea contra un jefe, la composición será distinta, mucho más tensionante y rápida debido a la sensación que se desea generar al pelear contra una creatura más robusta y compleja que un monstruo normal. Cuando se esté caminando libremente sin preocupaciones dentro de una ciudad, en donde no se espera tener nada de acción, se pondrá una música más suave y relajada, para que el ambiente sea ligero y libre de tensión.



## 5. TECNOLOGÍAS

El videojuego será desarrollado en el motor Unreal Engine 4, la versión siguiente al Unreal Engine 3, en donde fueron desarrollados juegos como Batman: Arkham City, cuya calidad gráfica ha sido de las mejores en los juegos de esta generación.

Debido a las limitaciones por falta de experiencia del equipo de producción, empezamos a desarrollar modelos de los personajes en el programa Z Brush, un programa usado para escultura digital, donde el modelado de los personajes sería más rápido, pero debido a la cantidad de subdivisiones creadas a partir de cada capa, los modelos empezaban a contener geometrías muy grandes, y demasiados polígonos hacían que cualquier motor de juego, no fuera capaz de renderizar los modelos en tiempo real, a diferencia con una película de animación 3D en donde todo está pre-renderizado, y exportado a formato de video.

A continuación se muestran imágenes de un escenario realizado en UDK, unreal development kit en donde se puede apreciar los procesos que se necesitan para que un modelo 3d pueda ser



(Arte original Relentless)

Además de lo anterior se suma las dificultades de generar texturas a cada modelo 3d para que el mundo se vea vivo, y no un mundo gris lleno de formas no llamativas. La creación de texturas implica un proceso de mapeado, en donde cada modelo es estirado a un plano 2d, para poder generar mapas, y texturas de acorde con los modelos.



(Arte original Relentless)



(Arte original Relentless)

Se desarrollara un demo inicial con la herramienta RPG Maker, que nos permite una gran personalización de personajes y escenarios, pese a que esta es solo para espacios 2d se utilizara una estética de 32 bits, en donde entrara a jugar la nostalgia, como aspecto fundamental, para recordar esa era en la que los videojuegos eran más que solo juegos, eran narrativas que nos llevaban a mundos extraños y nos retaban con mecánicas simples pero bien ejecutadas. Permitiéndonos un acercamiento casi natural a nuevos públicos interesados en el mundo de Relentless.

Debido a que no necesita mucha capacidad de procesamiento grafico, el demo será muy fácil de jugar en cualquier equipo, ya que no requerirá mayor trabajo ejecutar, un archivo fácil y accesible a todos, que permitirá ser jugado en cualquier parte, solo instalar el demo y está listo para jugar.

Pero como la estética del juego cambia con respecto al juego principal, decidimos realizar una estrategia en la que se realizará un videojuego para móviles y pc, sin precio fijo, que los compradores pongan el valor que deseen pagar, pueden escoger no donar o donar la cantidad que deseen.

Con esta estrategia, el juego sin costo fijo será en el mismo universo de Relentless, pero no el juego principal, un acercamiento a la historia del mundo de Relentless.

## **6. MÓDULO FUNCIONAL: RELENTLESS A KING'S TALE**

El universo de Proyecto Relentless y el mundo de Cydonia van más allá de lo que podremos observar en el Relentless de sobremesa, por esto mismo y aprovechando las diferentes plataformas en las que se puede aproximar al público en estos días. Se ha decidido crear una mini serie de videojuegos que ayuden a ampliar el lore del universo Relentless y así de esta manera lograr atraer un mayor público.

Estos juegos estarán disponibles en la página web de Proyecto Relentless y se ofrecerán de forma gratuita para cualquier persona que desee descargarlo desde la página y en un futuro en sus diferentes versiones para IOS, Android y Windows Phone.

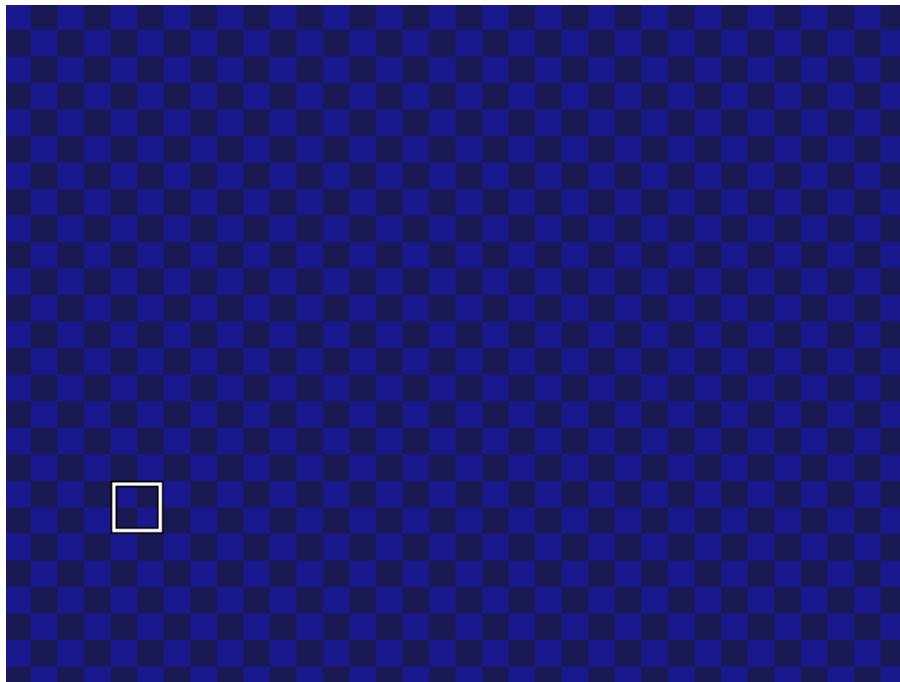
Con esto se busca crear un mayor vínculo entre las personas y el Proyecto Relentless, así como una muestra inicial para incitar a la gente a apoyar y difundir el juego hacia un mayor público.

Relentless A King's Tale es el nombre del juego destinado a dispositivos móviles y es la primera parte de una serie de videojuegos ambientados en el universo de Cydonia continuación observaremos algunos de los procedimientos en la creación del juego y su demo disponible en la página del proyecto.

En este juego la historia nos acerca a la vida de Gladius Lionheart y su ascenso al trono del reino humano, por eso el comienzo es la creación del sprite de nuestro protagonista.



La creación de escenarios nos hace partir desde cero para idear escenarios tanto en zonas abiertas como interiores, en estas imágenes podemos observar que el resultado final maneja un tono más oscuro que el prototipo inicial, ya que se ajusta más a la historia de Gladius.







Al ser en 2D se manejan pequeños detalles en la posición de objetos y se juega con texturas para crear ilusiones de profundidad en los escenarios.



El juego maneja un corte clásico que fanáticos recordarán de otros juegos y para nuevos jugadores se espera logren apreciar los grandes detalles detrás de esta imagen que luce simple pero efectiva.

## **Mecánicas Relentless A King's Tale**

### **Espacios**

El juego Relentless : A King's Tale se desarrolla en 2D a diferencia del Proyecto Relentless que se desenvuelve completamente en 3D, los espacios a pesar de ser abiertos y libres para que el jugador los recorra a placer, están diseñados a manera que ciertos objetos o detalles delimitan el espacio, brindando una ilusión de profundidad en la imagen plana del juego. Esto nos indica que el juego se desarrolla como los antiguos juegos de pasadas generaciones como el Super Nintendo y sus 16 bits, plataforma que impulso el género del rol de gran manera con juegos como Final Fantasy y Dragon Quest.





## Atributos

Los atributos se desarrollan como el Proyecto Relentless y su forma base de los juegos del género de RPG, es decir nos encontramos con las dos barras principales que señalan la vida y puntos mágicos del jugador, al igual encontramos los puntos que posee el personaje de ataque, defensa, agilidad, entre otros.

Gladius Lionheart		Blacksmith	
	LV	1	Current Exp
			0
	HP	562/ 562	To Next Level
MP	41/ 41	50	
ATK	35	 Hand Ax	
DEF	17		
MAT	10		
MDF	10	 Casual Clothes	
AGI	20		
LUK	15		



En el tema de tecnologías no puede hacer falta el hablar de la convergencia que puede haber entre los diferentes dispositivos móviles y la unión que nos permite a día de hoy Internet, por eso se busca lanzar esta versión de “bolsillo” de Relentless, lo cual puede ayudar a mayor apoyo tanto económico como viral. Los juegos de “bolsillo” de Relentless estarán disponibles de manera completamente gratuita, a pesar de incluir una opción de donación para las personas que deseen apoyar o que luego de probar los juegos consideren que merecen la pena apoyar económicamente para poder seguir obteniendo secuelas de los mismos, para así tratar de generar mayor tráfico para el juego de sobremesa e intentar de esta manera incrementar los fondos para seguir el desarrollo de este. Esta es la razón de crear un sitio web desde donde se sigan los avances del proyecto a la par con secciones respectivas de los mini juegos del universo Relentless.

Acá vemos una muestra inicial de los esquemas seleccionados inicialmente para llevar la página que se encuentra ubicada en el vínculo: <http://proyettorelentless.wix.com/proyecto-relentless>

Prototipo página web inicio



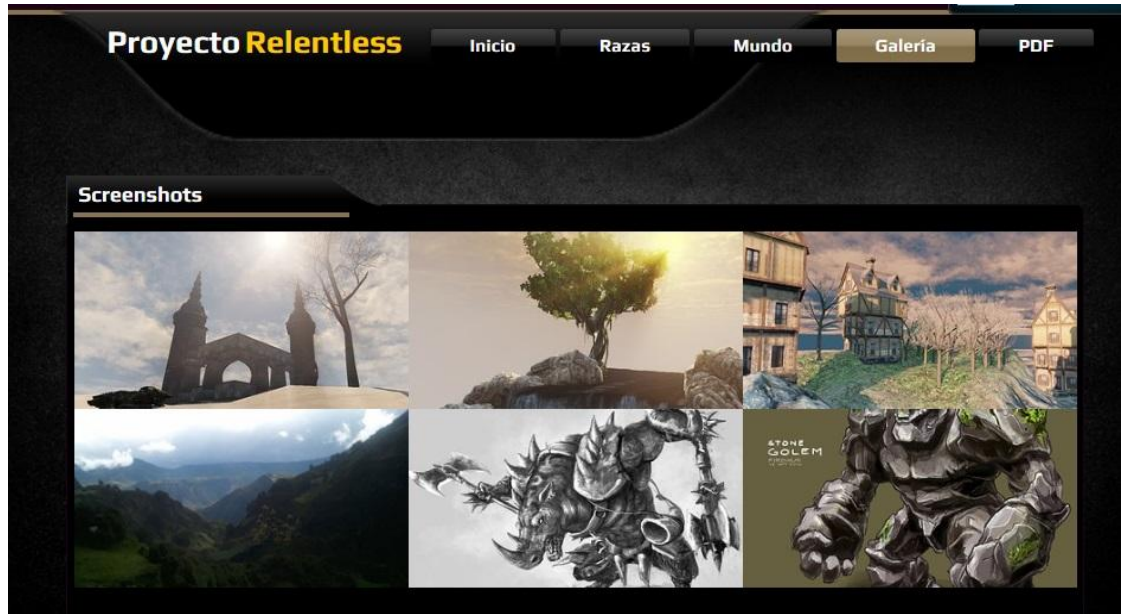
## Prototipo página web menú razas



## Prototipo página web menú mundo



# Prototipo página web menú galería



## 7. ESTUDIO DE MERCADO

### 7.1 CONTEXTO

Los videojuegos están directamente relacionados con libros, películas, comics, animaciones occidentales, animaciones japonesas, mangas y finalmente producciones originales y creadas directamente en este gran mundo artístico, que se presta para desarrollar un mundo basado en algo real, como de la misma manera recrear cualquier mundo ficticio.

La industria de los videojuegos es una industria en constante cambio, progreso y crecimiento. Esta mantiene un alza y a pesar de la crisis económica que enfrentan muchos países del mundo, siempre se han mantenido las buenas expectativas y resultados. El buen futuro que auguran los expertos en cada estudio y revisión de este sector, cada vez son más tomados en cuenta y con la seriedad que merece una industria que mueve billones de dólares y aumenta día a día. La página de la ESRB (Entertainment Software Rating Board), nos presenta una estadística analizado los años contemplados desde el año 2000 hasta el año 2009 en dónde podemos ver que la industria de los videojuegos dejó una ganancia de 9.9 billones de dólares solamente en los Estados Unidos. Grandiosos resultados si tenemos en cuenta la poca penetración o el poco uso que se le otorgaba a la parte online de los videojuegos, que gracias a la presente generación de teléfonos inteligentes, tabletas y demás dispositivos móviles, logran aumentar aún más el dinero que se mueve dentro de la industria, gracias a un servicio más completo (ESRB n.d.).

Los videojuegos invitan a invertir y hacen un llamado a seguir produciendo en una industria en constante evolución tanto artística como de ingresos. Si los resultados del 2009 eran buenos, la mundialmente conocida revista Forbes presentó en julio de 2012 un artículo en dónde evidencia el constante crecimiento de las ganancias de la Industria de los videojuegos, y es que por los reportes que se fueron dando en el año 2012, la expectativa de ganancias a nivel mundial en la industria en el 2012 era de 67 billones de dólares, previendo que se lleguen a dar unas ganancias en el 2017 de unos 82 billones de dólares. Noticias no solo importantes para las grandes empresas de la industria, sino para cualquier empresa y/o persona independiente que desee invertir, crear nuevos diseños y nuevas IP (Gaudiosi, J 2012).

Los videojuegos están repartidos en diferentes plataformas y hacen parte esencial de los nuevos productos de alta gama de tecnología, los cuales unen los diferentes servicios de entretenimiento en uno. Podemos dividir los juegos en 4 diferentes plataformas como:

1. Juegos para Arcades, muy populares en los inicios de la industria y la interacción de las personas con los videojuegos, se caracterizaron por empezar en

bares y lugares de recreación, maquinas como Pong, SpaceInvaders, Asteroids y PacMan, son entre otros sus principales representantes, aunque estos fueron reemplazados por consolas y juegos de computador.

*“Los arcades comenzaron un lento pero imparable declive según aumentaba el acceso a consolas y ordenadores más potentes. Para intentar compensar la huida de clientes, los fabricantes de máquinas arcade apostaron por potenciar hardware específicos que difícilmente podían copiarse en un sistema doméstico como coches de tamaño real (Virtual Racing (Sega), Ridge Racer (Namco) o pistas de baile (Dance Dance Revolution) entre otros.” (Lopez , 2008, p 165)*

2. Juegos para computadores en donde encontramos, diversos juegos Online que ofrecen principalmente entretenimiento y los conocidos como “advergames”, videojuegos de carácter publicitario que buscan posicionar y vender una marca o producto. Los juegos para compatibles poseen su mayor base en los que funcionan bajo el sistema operativo de Windows, gracias a la popularidad de este sistema operativo en el mundo, aunque con un crecimiento cada vez más palpable en computadores bajo el sistema operativo de Macintosh, gracias a los nuevos métodos de compra y el crecimiento del mercado que proveen las plataformas de distribución online, tales como Xfire, Steam y la mayor penetración en los distintos hogares de este.

3. Juegos para consolas, en dónde nos encontramos los 3 gigantes de la industria (Nintendo, Microsoft y Sony)

*“En un mercado dividido entre Nintendo, Sony y Microsoft, están comenzado a aparecer nuevos competidores. Son videoconsolas basadas en el sistema operativo Android. Nadie sabe con certeza hacia dónde va está industria que mueve millones, algunos apuntan a las técnicas holográficas como nuevo eje del desarrollo, pero aún queda un largo camino tecnológico por resolver.” (Franco, J n.d.)*

4. Juegos para consolas portátiles, la cual se es manejada por el duopolio de Sony y Nintendo, estando siempre a la delantera la consola de Nintendo, empresa que sabe adaptarse a los nuevos tiempos y hace gala de la experiencia que ha adquirido en las consolas portátiles con sus más de 20 años en el mercado, en este momento nos encontramos liderando el mercado a la Nintendo 3DS, seguida por su competencia la PSVITA.

5. Juegos para dispositivos móviles, tales como Tabletas y teléfonos inteligentes. Estos son los que presentan mayor crecimiento gracias a la euforia de estos nuevos dispositivos y están obteniendo toda la parte de la torta que manejaban los juegos sociales que se hacían presentes en las redes sociales.

Con el fuerte impacto de la Red, y el aumento en importancia del juego multijugador, que día a día es más importante en los videojuegos, han llevado a crear una variación en la forma de vender y de llevar el negocio en la industria del videojuego. Por esto vemos la inclusión de dos nuevas opciones para ver aumentada las ganancias o aumentar la viabilidad y sostenibilidad de los proyectos ideados en la Industria. Estas dos nuevas tendencias se caracterizan principalmente en micro pagos, los cuales al comienzo pueden parecer muy amigables con el bolsillo por su poco valor económico, pero al final terminan con un valor igual o mayor al conocido de toda la vida. Estas dos nuevas tendencias se conocen como:

### **Free to Play**

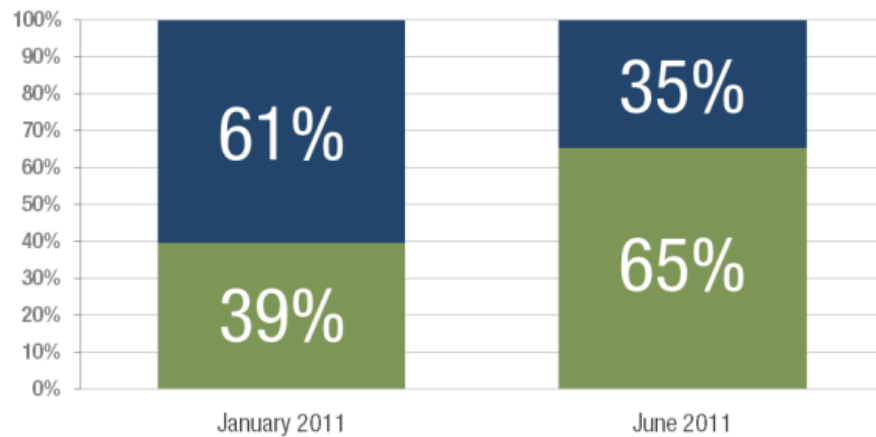
Su nombre deriva del modelo P2P (pay-to-play), modelo usado principalmente en juegos de rol masivo, los cuales obligaban al usuario a pagar de a cuotas mensuales o anuales para poder disfrutar del videojuego en cuestión. El mayor representante y mundialmente conocido del modelo P2P, es el videojuego de la compañía Blizzard, World of Warcraft, juego que llego a contar hasta 9 millones de video jugadores, que mensualmente pagaban a gusto sus cuotas para poder disfrutar del título. Pero a medida que ha ido avanzando el tiempo, este modelo se ha tornado anticuado y poco rentable, lo que lo ha llevado a evolucionar al siguiente modelo Freemium conocido de F2P (Free to play).

Como su nombre lo indica, son juegos que invitan a ser jugados sin que el usuario tenga que depositar o invertir dinero de manera inicial, para poder disfrutar del título en cuestión. Inicialmente esto resulta muy atractivo para el usuario, ya que otra característica de estos juegos, es su poca exigencia de Hardware, lo que les da un acceso mucho más global a video jugadores casuales, que no posean video consolas o computadores de alta gama. Al comienzo el usuario podrá jugar y desenvolverse a gusto en el mundo que se le brinda en el juego, pero a poco que el usuario avance, va a notar de pequeñas sugerencias o impedimentos para disfrutar de la experiencia completa del videojuego. Para poder explicar de manera fácil este modelo basta con ver la gran mayoría de juegos para Tablets o Móviles, por ejemplo los juegos de estrategia, en donde podemos construir sin problemas en A, pero si deseamos construir en A y B al tiempo, debemos pagar por puntos especiales o comprar la habilidad necesaria a un precio económico de 1 dólar .De esta manera y en otras opciones que completan el juego, el usuario empieza a invertir lo que para él no significa inicialmente nada.

Podemos observar en la siguiente imagen las ganancias que está generando este modelo para compañías que no están relacionadas de manera directa con los videojuegos, la importancia y el peso que este modelo está creando, habla por sí solo. Como ejemplo en la App store de Apple en Estados Unidos uno de estos juego es, Sponge Bob Moves In.

---

## Revenue Generated, U.S. App Store Top 100 Grossing Games



■ % REVENUE FROM PREMIUM GAMES ■ % REVENUE FROM FREEMIUM GAMES



Sources: iTunes App Store, Flurry Analytics, Flurry Analysis

(Valadares, J 2011)

### Downloadable content (DLC)

El contenido descargable (DLC) por sus siglas en inglés, es un nuevo método que se ha hecho posible gracias al alcance que ha conseguido Internet y el crecimiento de los contenidos digitales que se pueden acceder gracias al mismo. Los DLC son contenidos adicionales que pretenden extender la experiencia del videojuego, aclarar o anexar algún punto inconcluso en la historia del mismo.

A diferencia del modelo Free to play, el cual ha sido recibido con mayor agrado entre los diferentes usuarios, los contenidos descargables (DLC), han estado prestos a críticas y rechazos, debido a que muchos de estos, se antojan cortos o simplemente los usuarios los ven como una forma descarada y desleal de las compañías para obtener dinero fácil. Un DLC está costando un tercio del valor original de un videojuego, lo que vendría a ser 20 dólares (20 veces más que el contenido estándar en el Free to play).

Como ejemplos del uso de distintos tipos de DLC, podemos nombrar algunos juegos que hacen uso de estos y provienen de diferentes géneros, estos son:



Título: Battlefield 3: EndGame (PC, PS3, XBOX 360) Género: Acción en primera persona

Precio: US \$ 15



(DICE, 2013)

*Battlefield 3: EndGame es el quinto pack de expansión para Battlefield 3. Presenta tres vehículos nuevos, dos modos de juego de reciente introducción, mapas, chapas, logros y muchas cosas más. Todo ello diseñado para que participes en una acción y un combate sobrecogedores y a alta velocidad.*

(Mitchel, M 2012)



Título: Assassins Creed III - La tiranía del rey Washington: La infamia  
(PC, XBOX 360, PS3)  
Género: Acción – Aventura  
Precio: US \$ 9.99



(Ubisoft Montreal, 2013)

***La Infamia** es el primer episodio de la historia de La Tiranía del Rey Washington. Tras la revolución, el poder enloquece a Washington, que gobierna como rey déspota. Connor se despierta en esta realidad como Ratonhnhaké:ton, sin haberse unido nunca a la orden de los Assassins, y tras volver a ver a su madre, Kaniehtí:io, acepta la nueva misión de acabar con Washington. Obtén nuevas habilidades para combatir esta nueva amenaza contra la libertad. (Ubisoft Montreal, 2013)*

A pesar del inconformismo de la mayoría de los usuarios, los DLC ya hacen parte de casi todos los videojuegos y cumplen con su rentabilidad y ganancia, por lo que se espera que se siga manejando de esta manera e incluso aún más para la siguiente generación de videojuegos.

## 7.2 VIABILIDAD DEL PROYECTO

Para hablar de Proyecto Relentless, nos remitimos a mencionar acerca de 3 puntos básicos para demostrar la viabilidad del mismo. Datos que nos ayudan a acercarnos y llevan a una idea global de las características y puntos a tener en cuenta. Además de los temas tocados que destacamos, a través del trabajo se tocan diferentes aspectos que refuerzan lo dicho.

### 7.2.1. Viabilidad técnica:

Proyecto Relentless está pensado en ser desarrollado inicialmente para ordenadores, por la facilidad que brindan estos para la codificación y programación, además de un menor coste, y en un futuro pensar la compra de kits de desarrollo para un posible Port hacia otras consolas.

La viabilidad técnica de Proyecto Relentless y la construcción de su escenario piloto, es la posibilidad de empezar el proyecto con un bajo presupuesto dedicado a los software de animación necesarios, ya que están pensados para construirse con Software gratuito y abierto para desarrolladores, así como de bajo coste económico inicial.

Un programa esencial en Proyecto Relentless es el mundialmente conocido Blender, programa libre para proyectos independientes y de estudiantes, que constantemente evoluciona gracias a su formato de Open Source y brinda todas las posibilidades de un programa profesional que permite llevar el proyecto a un ámbito comercial,. Este programa nos permite modelar y animar cada objeto, animal y personaje que haga parte del mundo de Proyecto Relentless. Al ser un programa profesional y estimado por la mayoría de profesionales y amateurs en el tema de modelado y animación en 3D, permite mantener el alto estándar de calidad visual que desea mostrar Proyecto Relentless.

Como ejemplo y comparación de este programa con otros reconocidos a nivel mundial en el mundo de los videojuegos, encontramos los modelados de dos juegos Triple A entre otros tales como: Assassins Creed de Ubisoft y Alan Wake de Remedy Entertainment, diseñados todos en 3Ds Max y dos ejemplos que muestran la calidad de modelados posibles en Blender.

**Assassins Creed: Brotherhood Género: Acción Plataforma: PC-PS3-XBOX 360-MAC**



(Ubisoft Montreal, 2010)

**Alan Wake Género: Aventura Plataforma: PC-XBOX 360**



(Remedy Entertainment, 2010)

**Android II – Jiro Sugiyama – Blender**



(Sugiyama, J 2008)

## Old Guy – Kamil (maqs) Makowski – Blender Render



(M3maqs, 2009)

Otra de las grandes bazas para Proyecto Relentless y la creación de su escenario piloto es el Software UDK (Unreal Development Kit), un kit que es muy querido en las comunidades de desarrolladores independientes, puesto a que maneja una interfaz muy amigable y abierta a las modificaciones que cualquier desarrollador desee implementarle, por esto y por manejar las mismas características de muchos juegos del mayor nivel profesional, tanto en ventas, como en calidad.

Este kit de desarrollo como lo indica su nombre, es el hermano gratuito del motor Unreal Engine 3, potente motor gráfico usado en diversos videojuegos triple A con diferente género, tales como: *Batman Arkham Asylum*, *Alice Madness Returns* y uno de los juegos más esperados y estrellas del 2013, *Bioshock Infinite*.



**Batman: Arkham Asylum-Género: Acción-Plataforma: PS3**



(Rocksteady, 2009)

**Alice:Madness Returns Género: Aventura Plataforma: XBOX 360**



(Spicy Horse, 2011)

## Bioshock Infinite Género: First Person Shooter Plataforma: PC



(Irrational Games, 2013)

Con estos ejemplos de juegos Triple A, los cuales son muy distintos entre ellos, podemos apreciar el potencial que se puede lograr a través del UDK, sabiendo que si el Proyecto inicia su fase de desarrollo masivo. Una de las ventajas de manejar este tipo de software es la retroalimentación que se puede obtener por medio de los foros y desarrolladores independientes que brindan apoyo y conocimiento tanto técnico como profesional, por ende se podría llevar una supervisión externa que podría corregir problemas o errores de principiante.. Esto se debe a que este software es gratis y de libre uso hasta que sus proyectos sean llevados bajo un nivel comercial a un costo inicial de 99 dólares y de distribución de porcentajes en el momento que el proyecto logre ganancias de 50.000 dólares.

Se habla en dólares debido a que los ingenieros detrás del software tienen su base en Estados Unidos, por lo que se habla de que apenas el videojuego llegue a una cifra de 100 millones de pesos colombianos aproximadamente, pasa a ser un juego con viabilidad comercial para los ejecutivos de UDK. Se usa este software debido a los grandes detalles logrados en otros juegos como previamente mencionábamos y haciendo un cálculo rápido se podría decir que se necesitan 50.000 colombianos que aporten 2.000 pesos cada uno para alcanzar esta meta inicial y ser el primer paso hacia mayores cosas.

### 7.2.2. Viabilidad comercial

En Colombia como en el mundo, la cantidad de consumidores de videojuegos se hace mucho más común y presente en la cotidianidad de las personas. Los últimos datos expuestos por el DANE, nos muestran el constante crecimiento y penetración que obtienen estos medios gracias a los Planes basados en las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) lo que lleva a una Colombia más globalizada y conectada al mundo a través del internet.

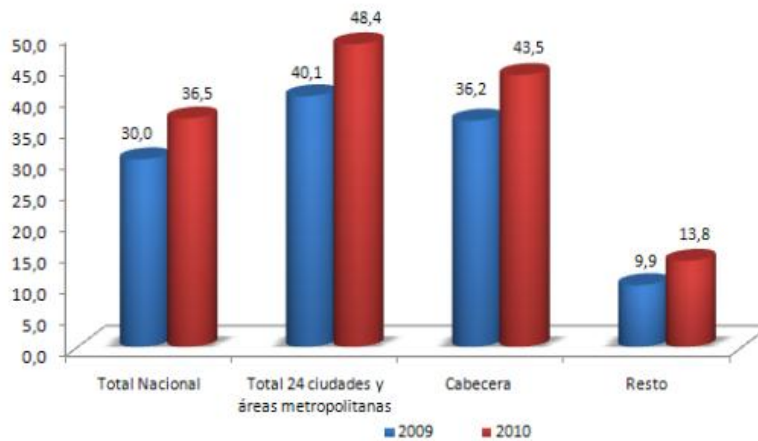
En las siguientes gráficas podemos observar el importante uso de Internet para el entretenimiento y el consumo de videojuegos en Colombia, brindado por la última encuesta de consumo cultural realizada por el DANE.

***Resultados sobre uso de TIC por personas de 5 años de edad y +más.  
Total nacional, total 24 principales ciudades, cabecera y resto en 2010.***

*En 2010, para el total de las 24 ciudades principales del país, 81,7% del total de las personas de 5 años y más que usaron Internet, lo utilizaron para comunicación; 80,3% lo empleó para obtener información y 67,0% lo empleó para temas relacionados con actividades de entretenimiento. En contraste, el uso de Internet para otras actividades no contempladas en la encuesta y transacciones con el Gobierno ocupan los últimos lugares, con 4,8% y 3,7%, respectivamente*

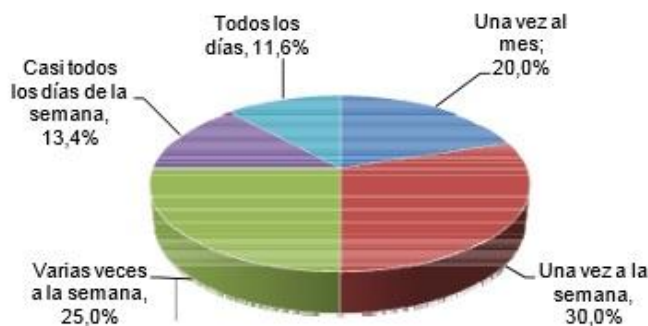


Gráfico 1. Porcentaje de personas de 5 años de edad y más que usaron Internet en cualquier lugar, en los últimos 12 meses  
Total nacional, total 24 ciudades y áreas metropolitanas, cabecera y resto  
Año 2009 y 2010



Fuente: DANE- Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) 2010.  
Nota: Las tasas menores al 10% tienen errores de muestreo superiores al 5%.

Distribución porcentual de personas de 12 años y más que **practicaron con videojuegos, según frecuencia** en el último mes  
Cabeceras municipales. 2010



Fuente: DANE – Encuesta de Cultura 2010.  
Datos expandidos con proyecciones de población, con base en los resultados del Censo de Población 2005

(DANE, 2011)

Estas encuestas y datos nos muestran un alentador consumo en el mercado y la disposición de los consumidores de videojuegos en Colombia, basándonos en que Proyecto Relentless desea realizarse bajo apoyo de pequeños inversores y micro pagos de consumidores comunes y corrientes, se busca el apoyo del público colombiano para que haga parte y se entusiasme lo máximo posible con el Proyecto Relentless y futuros proyectos que ayuden a crecer la industria en el país.

A pesar de Colombia no ser puntera en el consumo de videojuegos en Latinoamérica, comparte algo que sí está presente alrededor del mundo. Esto se

debe a que gran parte de sus consumidores son personas mayores de edad con poder adquisitivo, desmintiendo que acompaña el mundo de los videojuegos como algo infantil. Muchos se preguntan por qué se ha vuelto tan común ver hombres de más de 30 años jugando como cualquier adolescente y la explicación se debe a que

*“La mayoría de los adultos que juegan lleva haciéndolo en promedio 12 años de su vida y muchos recuerdan su primer contacto con los juegos con el Telebolito, a mediados de 1970. Crecieron con la tecnología de los juegos, pasaron por el Atari y el Nintendo y ahora están en las nuevas consolas. No dejarán de buscar el último artefacto y tienen cómo pagarlo”* nos explican en un artículo acerca de los consumidores de videojuegos.(NULLVALUE, 2011)

### 7.3 ANÁLISIS DOFA

Oportunidades	Amenazas
-Industria con crecimiento y proyección.	-Industria joven y poco explotada en Colombia y Latinoamérica.
-Mayor alcance y penetración de internet en Latinoamérica y el mundo.	-Industria con mucha competencia a nivel mundial.
-Aumento de demanda en la oferta digital.	-Saturación de proyectos similares que basen su principal fondo de apoyo en el crowd sourcing, dejando menos inversión para varios proyectos.
-Capacidad multiplataforma.	-Mayor inversión a dispositivos móviles, que a videojuegos.
-Próxima llegada de nueva generación de consolas y videojuegos.	
-Constante búsqueda de innovación y nuevas propiedades intelectuales (IP).	
-Mayor convergencia entre dispositivos móviles y plataformas de videojuegos.	
-Género en constante evolución e innovación.	

Fortalezas	Debilidades
-Proyecto Relentless Se empieza a construir y a desarrollar bajo un Kit de desarrollo profesional.	-Falta de recurso humano para acelerar su desarrollo.
-Proyecto Relentless está pensado por aficionados a los videojuegos para el disfrute y gozo de otros aficionados a los videojuegos.	-El proyecto tiene que aprobar su escenario piloto en la fase beta, para ganar adeptos al proyecto y hacerlo sostenible.
-Proyecto Relentless está planteado para llevar una dificultad elevada y de constante retos como se viene exigiendo en los últimos tiempos.	-Duración por determinar dependiendo de los sponsors.
-Proyecto Relentless busca su financiamiento por micro pagos que hacen viable un proyecto de alta magnitud.	
-Calidad gráfica a la altura de grandes juegos del género.	
-Proyecto independiente con bajo coste y alto nivel de desarrollo a base de diferentes tipos de software profesional.	

### Oportunidades

La Industria de los videojuegos, es una industria relativamente joven frente a otras, pero a medida que avanza el tiempo y la tecnología avanza a pasos agigantados, los videojuegos han ido siempre de la mano y cada vez más se reconoce el esfuerzo y talento artístico detrás de ellos.

Debido a este valor artístico y el reconocimiento del trabajo independiente que cada vez se posiciona más en la Industria, los apoyos a jóvenes y proyectos independientes por parte de empresas de nombre, el bajo coste de requerimiento para los nuevos Kits de desarrollo, o los impulsores como *kickstarters* abren todo un abanico de posibilidades para incursionar ya sea en las consolas de nueva generación, como en los dispositivos móviles.

Gracias a esto, la evolución de Internet, la mayor globalización y el acceso a ayudas profesionales totalmente gratuitas, hacen que el Proyecto Relentless sea posible, ya sea que la creación de esta nueva IP pueda ser distribuida digitalmente por todo el mundo, se pueda financiar con pequeños micro pagos o pequeños impulsos de inversionistas. Casos que antes eran imposibles porque requerían de mega producciones e inversiones gigantescas. Esto hace que cada vez sea más posible hablar de que la creación de un nuevo juego está al alcance de cualquier persona que demuestre pasión, ganas y dedicación. Como ejemplo tenemos el juego titulado Strike Suit Zero financiado por *crowd sourcing*.

**Título: Strike Suit Zero Género: Acción – Conducción Plataforma: PC**



(Born Ready Games, 2013)

Si miramos el mercado local y las oportunidades que se presentan en Colombia, podemos tener en cuenta como principal aliado las convocatorias que realiza Colciencias en el área de TIC apoyado por la SGR (Sistema general de regalías). Convocatorias creadas con el fin de impulsar nuevas propuestas y proyectos de innovación, pertenecientes al mundo de las TIC. Acá podemos ver la segunda convocatoria dirigida al sector que nos concierne, su nombre y objetivos específicos.

Segunda – Convocatoria 606 de Colciencias – Apps.co

Convocatoria para conformar un banco de propuestas innovadoras de ideación, prototipaje y validación de negocios TIC en el marco del programa de emprendimiento APPS.CO

#### *“OBJETIVOS ESPECÍFICOS*

- Consolidar una masa crítica de emprendedores en etapa de ideación, prototipado y validación.*
- Ofertar servicios de acompañamiento y entrenamiento a proyectos de emprendimiento en la modalidad de ideación, prototipado y validación siguiendo la metodología de desarrollo de clientes, propuesta de valor y modelo de negocios.*
- Construir competencias en los emprendedores TIC del país para la validación rápida de sus ideas en el mercado.”*  
(Colciencias, 2012)

Además de las diversas convocatorias e impulsos que proveen los diferentes gobiernos, la mejor ventana en este mundo globalizado la brinda el internet. Esto no solo funciona a nivel nacional, sino que representa una oportunidad para que pequeños inversionistas de cualquier rincón del mundo se vean interesados en el Proyecto Relentless. Una de las zonas idóneas para impulsar el videojuego es en los foros de desarrolladores, ya que acá se acogen todo tipo de proyectos y reciben la mejor retroalimentación posible para fortalecer las bases del mismo. El mejor ejemplo para impulsar proyectos en la industria del videojuego en este momento la página web Kickstarter.

Kickstarter.com es una de las páginas web de mayor tráfico en internet para proyectos creativos de toda clase, como ejemplo tenemos la consola llamada OUYA, la cual está teniendo un apoyo fundamental bajo el impulso de Kickstarters, La plataforma que ofrece una ventana de exhibición y ayuda a financiar por medio de micro transacciones de las personas comunes, que de manera voluntaria invierten en los proyectos que bajo su opinión, tienen un grado importante de potencial, de innovación y creatividad. Pero ya que hablamos del apoyo financiero de un videojuego, que mejor para demostrar la viabilidad de Proyecto Relentless, mostrando números y detalles de un videojuego que está siendo financiado en su totalidad gracias a la exhibición de esta página web y por la comunidad de gente creyente en nuevos proyectos y mejores juegos independientes de calidad. “Torment: Tides of Numenera” es uno de esos

proyectos, que a base de financiación online registra números asombrosos, como podemos ver más adelante en el análisis de la competencia.

## **Fortalezas**

Proyecto Relentless se crea a partir del gusto y conocimiento del mundo de los videojuegos, siendo el RPG(Role Playing Game) uno de los géneros favoritos entre sus creadores, gracias a esto cuenta con grandes bases jugables, alimentados directamente de grandes exponente del mundo rol, así como sus principales referentes del mundo de los videojuegos. Esto ofrece múltiples posibilidades que pueden ser fácilmente expandidas, gracias a la versatilidad que ofrece el género y el universo abierto que plantea.

La posibilidad de desarrollar el juego bajo un motor abierto, que bajo la comunidad de diferentes desarrolladores independientes, aumentan la capacidad que inicialmente ofrece, hace que el juego sea constantemente testeado y retroalimentado, no solo por desarrolladores sino por jugadores y amantes del mundo de los videojuegos y el 3D.

La característica de compartir el proyecto y que este reciba constantes retroalimentaciones y guías de diferentes personas, tanto amateurs como capacitadas, logran que las correcciones permanentes, lo hagan destacar sobre otros. Además que intenta romper la barrera y el temor de las compañías latinoamericanas para invertir en la industria con videojuegos dedicados al sector más fiel y poderoso que ofrecen los jugadores “hardcore”.

Gracias a Internet, está la posibilidad de exponer al mundo el Proyecto Relentless con bajos costos. Los proyectos que se apoyan en el modelo de negocio que propone Kickstarter.com, hace que no solo los inversionistas y las personas estén conectadas con los desarrolladores, sino que esta constante exhibición del proyecto, hace que se vayan puliendo detalles y/o se supriman errores que puedan afectar a un futuro lanzamiento de título.

Con nuevas propiedades intelectuales tales como “The Witcher” y en especial los juegos de Demon’s y DarkSouls, que poco a poco se van labrando una comunidad de culto en el género, Proyecto Relentless maneja el mismo grado de dificultad que tanto gusta en los jugadores, los cuales añoran los retos que brindaban los juegos de vieja escuela. Uniendo esto con las posibilidades y oportunidades que brindan los avances de las generaciones actuales.

## **Amenazas**

La industria de los videojuegos en Colombia es muy poco profesional y aunque se ha intentado explorar en el mundo de los videojuegos, la industria en Colombia se ha movido en su gran mayoría hacia la creación de “advergames” (Juegos diseñados en la publicidad para promocionar algún producto) o juegos para dispositivos móviles y aplicaciones que arriesgan muy poco a la hora de invertir en un proyecto dirigido hacia jugadores “hardcore”.

Como hemos venido hablando acerca del crecimiento de juegos dirigidos hacia dispositivos móviles, hace que peligre el interés de inversionistas en juegos que demanden más tiempo y trabajo, dedicado no a cualquier persona, sino a los jugadores asiduos del género.

Proyecto Relentless es un proyecto ambicioso y para su desarrollo, necesita de una buena cantidad de gente, para así cumplir las expectativas de avanzar al ritmo competitivo que se exige en la industria.

## **Debilidades**

Las Debilidades de Proyecto Relentless son principalmente la falta de recurso humano de la que dispone inicialmente, lo que frena y demora algunos procesos que podrían llevarse a cabo simultáneamente También afecta el depender bastante de su escenario piloto, lo que deja muy poco margen de error para poder aprovechar la exhibición que puede ofrecer Kickstarter e incite a la publicidad voz a voz que apoye al proyecto en vez de hundirlo.

## **Conclusiones análisis DOFA**

La industria de videojuegos en Latinoamérica, es una industria relativamente virgen a la hora de hablar de juegos que arriesguen y den el paso adelante para ser juegos que destaquen a nivel mundial, y es que no solo por la falta de apoyo y timidez a la hora de probar las tecnologías abiertas al público, sino la falta de proyectos que motiven a otros a ver que es posible.

Por eso creemos en que es hora de aprovechar las ventajas de un mercado tan globalizado y el fácil acceso de las herramientas para desarrollar juegos de una nueva calidad, nunca antes vista en esta parte del continente.



## 7.4 CLIENTES POTENCIALES

Proyecto Relentless es un videojuego de un género popular entre los jugadores de videojuegos que siempre desean nuevos retos y momentos de calidad. Este videojuego se desarrolla entre el mundo del Action-RPG, detalle no menor, ya que las desarrolladoras y grandes empresas de juegos saben que son juegos que tienen muy buena acogida, pero deben tener una calidad suficiente para que los fanáticos del género no lo entierren en una semana.

En primer lugar están todas las personas e inversores independientes a los que les interese el proyecto, del cual podrán conocer y enterarse en diferentes páginas de internet, con su base principal en Kickstarter. Proyecto Relentless ve a este grupo como su principal objetivo y fuente de financiamiento.

Para hablar un poco más de la fortaleza de Kickstarter, acá compartimos algunos de los datos obtenidos durante el año 2012, disponibles en su página principal, en el recuento del año 2012:

*-En el 2012 **2,241,475 personas**, aportaron un total de **\$319,786,629 de dólares** y exitosamente financiaron **18,109 proyectos**.*

*-Sponsors financiaron **\$606.76 de dólares por minuto** para proyectos en 2012*

*-Personas en **177 países** apoyaron un proyecto en 2012, Eso significa el **90%** de países en el mundo*

*-Los Juegos obtuvieron la mayor cantidad de apoyo con **\$83 millones de dólares***

(Kickstarter, 2012, traducción propia)

En segundo lugar están las ayudas del gobierno, en las convocatorias y proyectos de emprendimiento, en Latinoamérica se reconoce y distingue el apoyo que ofrece el gobierno mexicano para este tipo de proyectos, uno de los más importantes es conocido como el PulsoConf, feria que se realiza anualmente enfocada en impulsar proyectos.

*“La industria tech latinoamericana crece año a año, pero aún falta para que se consolide y llegue al nivel de Silicon Valley. Por eso en PulsoConf **reuniremos a los actores más destacados de la escena de startups de LatAm y de Estados Unidos**, para explorar las oportunidades de negocios y fortalecer el ecosistema de la región.”*

(Carreño C, 2013)

En tercer lugar los clientes potenciales de Proyecto Relentless son desarrolladoras las cuales vean suficiente potencial para producir un juego y a su vez planificar una explotación y ampliación del universo inicial que se genere en su primera parte.

Esto puede parecer al comienzo un gran problema, pero como se trata de un proyecto independiente y como previamente hemos hablado, está diseñado para incursionarse en el mundo de los micros pagos y la plataforma ofrecida por Kickstarter. De esta manera logrando y haciendo posible que este proyecto esté abierto a cualquier cliente, ya que personas comunes y corrientes pueden apoyar con inversiones de un dólar, por lo que cualquiera es cliente potencial para llevar a cabo Proyecto Relentless, aclarando que perfectamente un inversionista, no tiene que ser el mismo comprador que desea probar el juego, o persona del común aficionada a los videojuegos que le agrada apoyar proyectos financiados bajo el crowdsourcing.

Por último podemos hablar de las grandes empresas y desarrolladoras que se dedican a coproducir o invertir en nuevas licencias y proyectos que rodean el mundo y la industria de los videojuegos. Por nombrar algunas de estas empresas, podemos escuchar fuertes nombres de la industria, tales como EA (Electronic Arts), Epic Games, Activision, así como desarrolladoras manejadas directamente por Sony o Microsoft, entre otras.

## **7.5 ANÁLISIS DE OTROS PROYECTOS**

Para hablar de otros proyectos en su etapa inicial tenemos que diferenciar y hacer énfasis en el punto de que este proyecto apunta más allá que un simple juego de entretenimiento para dispositivos móviles como se viene dando en Colombia y a lo que las desarrolladoras y empresas de publicidad piden a nivel local.

Además como Proyecto Relentless piensa en dirigirse a Kickstarter, analizamos la competencia que hay dentro de esta plataforma. A pesar de que hay varios proyectos y se puedan considerar competencia, no resulta una total amenaza, ni excluyen, ni disminuyen las posibilidades de Proyecto Relentless, debido a que una persona perfectamente puede donar diez dólares, distribuidos en diez proyectos diferentes, beneficiando a todos por igual.

Estos son algunos de los juegos que están siendo financiados bajo la plataforma de Kickstarter y cómo podemos ver en los datos de las imágenes, comparten género y aun así se ven beneficiados por igual.

Además vemos como se ha financiado no la totalidad de sus metas propuestas inicialmente, sino que se han hasta sextuplicado en presupuesto. Este tipo de proyectos serían la competencia de Proyecto Relentless, pero como previamente aclaramos, comparten la ventana de exposición, pero no complican directamente la financiación de otros proyectos propuestos.



(Kickstarter, 2013)

Tomando como base el previamente mencionado Torment: Tides of Numenera tomamos las siguientes imágenes para analizar su progreso a través del crowdsourcing y su plataforma de exhibición.

La meta inicial de Torment estaba prevista para US \$900.000. Monto logrado en el transcurso de 1 mes

**2.85m Achieved!**  
-Expansive Epilogue: Learn how your decisions impacted the world

**2.75m Achieved!**  
-Deeper Story and Reactivity: Brian Mitsoda joins the design team!  
-Castoffs Labyrinth: Reflections of Companions and NPCs

**2.5m Achieved!**  
-Deeper Story and Reactivity: George Ziets joins the design team!  
-Gameplay After Death: Castoffs Labyrinth area added!  
-Seventh Novella: Monte Cook writes a Torment novella  
-New Companion: This one is a secret!  
-Collin's Apology (Part 1): Collin McComb will issue a video apology for the most embarrassing work of his career: 2nd Edition D&Ds Complete Book of Elves

**2m Achieved!**  
-Deeper Story and Reactivity: More Monte Cook, as he writes for the game, too!  
-Expanded Music: More Mark Morgan music + Live Orchestra  
-New Area: The Ruins of Ossiphagan  
-New Companion: 'The Toy'  
-Fifth and Sixth Novellas: Mur and Tony each write novellas  
-Colin plays and provides commentary on Planescape: Torment (after the Kickstarter)  
-Brian Fargo's Personal Match concludes, adding \$100k for the game on top of the Kickstarter amount!  
-Torment Superfan Steve Dengler's Personal Match begins! Steve has pledged to match 10% of all funds raised from \$2M to \$3M! (@Dracogen)

**1.5m Achieved!**  
-Deeper Story and Reactivity: Mur Lafferty and Tony Evans join the design team!  
-New Area: Crystal Dimension  
-Fourth Novella: Torment (and Wasteland 2) Writer Nathan Long writes a novella, increasing the Novella Compilation to 4!

**1.2m Achieved!**  
-Choose PC Gender: Can play as either a male or female PC, with your gender having an effect on interactions with NPCs

**1m Achieved!**  
-Brian Fargo's 10% Personal Match (up to \$100k at \$2.0m) begins!

**900k Achieved!** Initial Goal

**Stretch Goals**

**4.5m Achieved!**  
-Expanded Reactivity, Length, and Depth  
-Player 'Stronghold'

**4.25m Achieved!**  
-Longer Story  
-Voluminous Codex  
-Crafting Numenera

**4m Achieved!**  
-Expanded Reactivity and Depth: Number of Legacies increased from 11 to 16  
-Additional Major City: Oasis of Mira Jolios  
-Even More Mark Morgan Music

**3.75m Achieved!**  
-Increased Companion Depth, including Companion Quests  
-Castoffs Labyrinth: Alternate Exit to another part of the Ninth World

**3.6m Achieved!**  
-Hall of Lingering Reflections

**3.5m Achieved!**  
-MCA: Chris Avellone joins the design team!  
-New Companion: Designed and written by Chris!

**3.4m Achieved!**  
-Pat Rothfuss also writes a companion!

**3.35m Achieved!**  
-Castoffs Labyrinth: Lacunae (NPCs unique to the Labyrinth)

**3.25m Achieved!**  
-Deeper Story and Reactivity: Pat Rothfuss joins the design team!

**3.1m Achieved!**  
-New Cult: Dendra O'hur

**3m Achieved!**  
-Expanded Reactivity and Depth: Number of Legacies increased from 6 to 11  
-Cults: First two are The Children of the Endless Gate and The Order of Flagellants and Austerities  
-New Companion: Also secret! Total is now 7  
-Castoffs Labyrinth: Secret Meres  
-Steve Dengler's Personal Match concludes. Between Steve and Brian, \$200k has been added for the game on top of the Kickstarter amount!

(InXile, 2013)



TORMENT KICKSTARTER	ALL DIGITAL TIERS									
	\$5	\$20/25	\$28 Limited	\$35	\$45	\$50	\$75 Limited	\$80	\$125/130 Limited	\$350 Limited
Access to Official Torment Community	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Planescape™: Torment Developer Retrospective	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
DRM-Free Digital Game (PC, Mac, or Linux) w/ Digital Game Manual		X	X	X	X	X	X	X	X	X
Digital Strategy Guide			X	X	X	X	X	X	X	X
DRM-Free Digital Soundtrack				X		X	X	X	X	X
Digital Concept Art Book				X		X	X	X	X	X
DRM-Free Digital Wasteland 2 w/ Digital Game Manual					X			X		
Digital Novella by Colin McComb			X	X	X	X	X	X	X	X
Digital Novellas by Ray Vallese and Adam Heine						X	X	X	X	X
Add'l Digital Novella by Nathan Long						X	X	X	X	X
Add'l Digital Novellas by Mur Lafferty and Tony Evans						X	X	X	X	X
Hi-res Digital Concept Art						X	X	X	X	X
Digital Map							X	X	X	X
Beta Test Access							X	X	X	X
Alpha Systems Test Access									X	X
Thanks in credits (Oddity level)							X	X		
Thanks in credits (Cypher level)									X	X
Digital Numenera Player's Guide							X		X	X
Digital Numenera Corebook									X	X
Be Dead and Remembered (Name on Tombstone)									X	
Your Name and Epitaph in the Valley of Dead Heroes										X
Write an Item Description and History + "Additional Design" Credit										X

(InXile, 2013)

El género del RPG (Role Playing Game) es uno de los principales en la plataforma de Kickstarter, ya que muchos de los proyectos que buscan su financiación, cuentan con varios apartados de toda la vida en el mundo rol. A pesar de esto, son juegos que se diferencian de gran manera de Proyecto Relentless.

## 7.6 DIFERENCIACIÓN DE PROYECTO RELENTLESS

En el punto anterior hablamos acerca de los diferentes proyectos de RPG, que buscan ser apoyados en Kickstarter y que de alguna manera estos son nuestros competidores. Además, tenemos que dar a conocer puntos que hacen sobresalir a Proyecto Relentless.

En primer lugar nos encontramos que Proyecto Relentless no es un juego de RPG puro, sino que está orientado hacia la acción y las plataformas, esto quiere decir que contiene muchos componentes basados en el género Rol, pero no lo privan de ser un juego rápido que constantemente prueba las habilidades del jugador al mando.

Proyecto Relentless basa su apuesta en una jugabilidad directa, llena de acción y retos, como tanto se solía hacer en los juegos antiguos. Eso quiere decir que la historia es importante, pero el principal motivo que incita a jugar a los jugadores, es la satisfacción de completar un escenario.

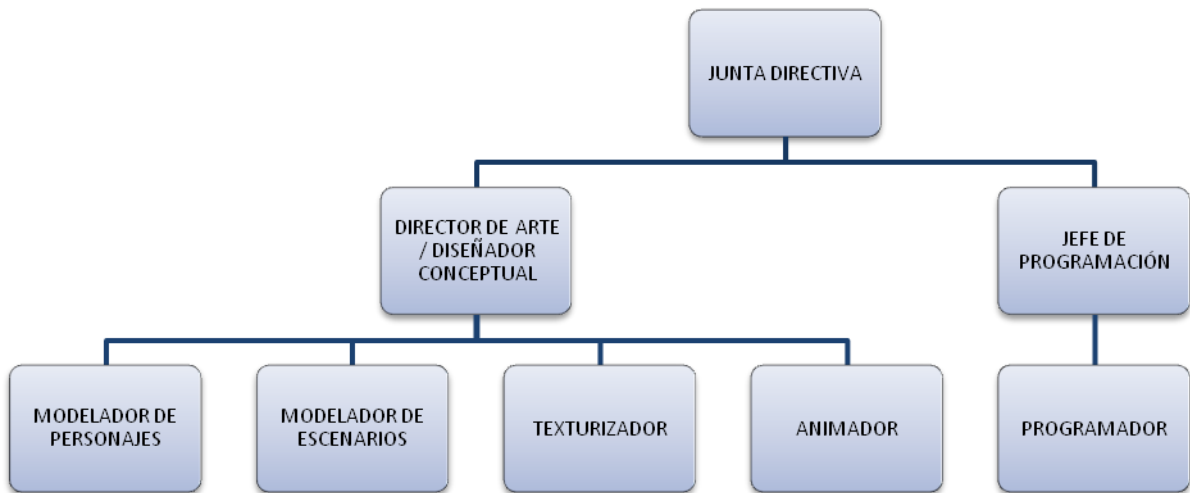
Esta razón tan importante a la hora de jugar, es la primera gran diferencia a los otros proyectos que se proponen en Kickstarter.

En segundo lugar está la calidad gráfica, casi todos los proyectos presentados en Kickstarter, manejan calidad de gráficos en 2D, 2.5D o pequeños detalles que llegan al 3D. Esto quiere decir que aunque manejen un nivel alto de calidad, Proyecto Relentless destaca por encima de ellos con solo verlo, al estar diseñado completamente en 3D, demostrando así una gran ambición que genere interés en los futuros sponsors, los cuales podrán ver con pocas imágenes y pequeñas muestras de video, la belleza y magia que pretende exponer el juego.



## 8. ORGANIGRAMA

El siguiente es un prototipo de lo que podría ser el organigrama inicial bajo el que se desarrollaría el proyecto, teniendo en cuenta que a pesar de que se puedan ver jerarquizaciones, el proyecto es independiente y se nombrarán las cabezas de equipos, debido a que en un momento dado cada integrante podrá cumplir varias funciones, dentro de una misma área.



### Junta Directiva

Estará compuesta inicialmente por Sergio Azuero y Carlos Vera, creadores y líderes conceptuales del Proyecto Relentless, para un futuro compartirla con sponsors que entren a tomar peso por sus inversiones al proyecto.

La junta decidirá los caminos por los que se mueva el proyecto, su estrategia comercial y publicitaria, así como la revisión de cada progreso y aspecto en los diferentes temas relacionados con el juego, para así mantener el nivel de calidad.

### Director de Arte / Diseñador Conceptual

El director de arte es la cabeza líder del proyecto, tendrá relación con todas las personas involucradas, para así mantener el ritmo adecuado y la armonía entre los diferentes departamentos.

## **Modelador**

El modelador es el encargado de convertir al 3D los bocetos de personajes, objetos y demás partes que se necesiten en los escenarios, por lo tanto su trabajo es uno de los más importantes a la hora de tener buenos y convincentes modelados que se verán en el mundo del videojuego.

## **Texturizador**

El texturizador como su nombre lo indica es el encargado de aplicar las texturas de los modelados y refinar cada objeto para mejor su aspecto visual y creíble al ojo del jugador.

## **Animador**

El animador es el encargado de dar vida a los personajes y modelados previamente diseñados para que estos se muevan de manera verídica y fluyan de manera sutil.

## **Diseñador de escenarios**

El diseñador de escenarios crea y diseña los mapeados e insinúa lo que sería la interacción del personaje los escenarios, usando los modelos, y texturas previamente creados en otros departamentos, trabajo muy importante para el arte final del juego.

## **Jefe de programación y programador**

El jefe de programador supervisa que las imágenes y el progreso de la calidad visual y sonora del juego se muevan en armonía entre sí, por lo tanto el programador es el encargado, gracias a su conocimiento de informática, en crear los procesos y programación, que harán posible que el juego se vea en una pantalla y todos sus elementos se muevan entre sí. Trabajo muy importante, ya que pueden que haya buenos modelados y texturas, pero si no hay una buena programación, estas pueden entrar en conflicto, dando un aspecto tosco al juego o problemas de jugabilidad.

## CONCLUSIONES

El Proyecto Relentless es un estudio que ha durado aproximadamente un año y medio en donde hemos aprendido mucho, y se han acercado diferentes aspectos de la creación y desarrollo de un videojuego, más hacia la realidad que los que inicialmente se habían planteado. Es decir que el experimento de empezar la creación de este videojuego y con la reproducción del mismo, se han obtenido los siguientes resultados:

Para una nueva compañía es prácticamente imposible crear un juego de calidad triple A, debido a que los costos y duración de estos proyectos no permiten una estabilidad económica viable (ver presupuesto en anexos). Incluso las grandes productoras y desarrolladoras de juegos se encuentran replanteando estrategias que les permitan bajar costos a sus grandes títulos como lo afirma el director del nuevo Splinter Cell: Blacklist, Patrick Redding. Los juegos triple A están destinados a cambiar y bajar sus costos y estándares que los hacen un juego de calidad triple A, en pro de obtener mayor calidad de jugabilidad y mecánicas. (Sinclair, B 2012)

En el caso particular de Proyecto Relentless nos encontramos con la dificultad y exigencia para crear espacios y modelados 3D que estén a la altura para los jugadores, debido que a pesar que se puede idear un escenario y tener su concepto de arte, el traslado hacia su homónimo en 3D exigen mucho más trabajo al tratarse de espacios abiertos y mundos interconectados que el género exigen. Por lo tanto es un manejo de personal mucho más amplio y de mayor exigencia técnica en hardware que obligan a que una compañía sin

Durante la primera fase, se había logrado hacer unos escenarios y modelos en 3d pero debido a la gran exigencia en cuanto a equipos, el disco duro del equipo en donde se había realizados estos pequeños avances se daño, debido al proceso de renderización de modelos con resoluciones muy altas (ver anexo 3).

Después de este incidente se decidió tomar el curso de crear una estrategia, para dar a conocer el universo de Relentless, de una manera más accesible tanto para los desarrolladores como para los consumidores, de esta manera nació Relentless: A King's Tale, tomando a uno de los personajes para emblemáticos del universo del videojuego, Gladius Lionheart, el humano que unificó a los reinos humanos.

Este videojuego será desarrollado en 2d, con un arte de 32 bits para darle un toque clásico, y darle un poco de sentimiento de nostalgia para generar más empatía con el videojuego. Será sacado en dispositivos móviles Android y PC, sin costo fijo, pero se recibirían donaciones por el juego, en donde los usuarios deciden el precio que quieren donar.

Al hacer este videojuego, podemos introducir a los jugadores en la historia del mundo, para cuando podamos realizar el juego triple A, tengamos muchos posibles interesados, no solo en el juego como tal sino también en el mundo del videojuego, y así poder sacar el juego con una mayor base de seguidores para poder disminuir el riesgo que los compradores sean menos de los que necesitemos para poder generar utilidades, o por lo menos, saldar las deudas creadas para desarrollar un juego tan grande.

Además de esto es indispensable resaltar que la salida de las consolas de nueva generación han abierto aún más el espacio de desarrolladores independientes en el mundo de los videojuegos, esto se podría pensar como algo bueno inicialmente para proyectos nuevos y de bajo presupuesto. Por esta razón sería mucho mejor desarrollar con más profundidad la versión móvil del Proyecto Relentless y dejar de un lado su hermano mayor de calidad triple A, para no desarrollar un juego tan ambicioso sin buenas garantías de éxito.

En conclusión se ha aprendido mucho acerca de la producción de un videojuego y nos damos cuenta que es posible impulsar la industria en Colombia inicialmente con proyectos de menor exigencia técnica, pero manteniendo la gran ambición para llegar a todo tipo de público que recibe con brazos abiertos nuevos proyectos de bajo costo, los cuales se pueden apoyar en su totalidad por el crowdfunding y otras estrategias, para llegar a brindar lo más importante y esencial en la industria de los videojuegos, la diversión.

## ANEXOS

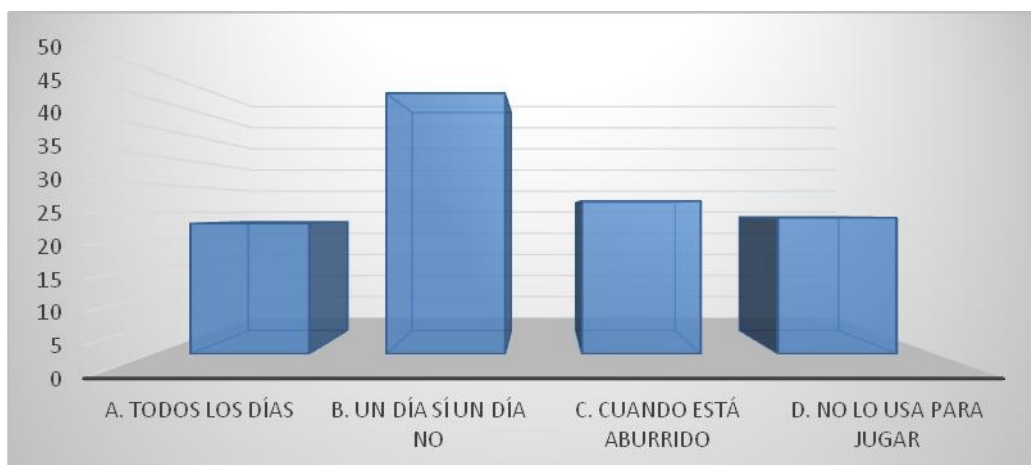
### Anexo 1: Encuesta

Hablando de costos y el impulso que planteamos desde el inicio y el crowdfunding, nos llevó a realizar una pequeñas encuesta de 4 preguntas acerca de lo que las personas están dispuestas realmente a pagar en el mundo de los videojuegos. La encuesta se encuentra disponible en [https://docs.google.com/forms/d/1dhREm\\_VJ6g-rXw4tiqubE9MzBVdz\\_dsehmxUT7rS47E/viewform](https://docs.google.com/forms/d/1dhREm_VJ6g-rXw4tiqubE9MzBVdz_dsehmxUT7rS47E/viewform)

El grupo focal de los encuestados, se definió a partir de la edad, que oscilan entre los 15 y los 40 años, debido al interés en estas edades y la disponibilidad de tiempo, según la ESA (2014) (Entertainment Software Association) el promedio actual de los jugadores es de 31 años, siendo el 71% de estos mayores de 18 años, y el 48% mujeres, debido a esto no se hace diferenciación por sexo, solo por edad.

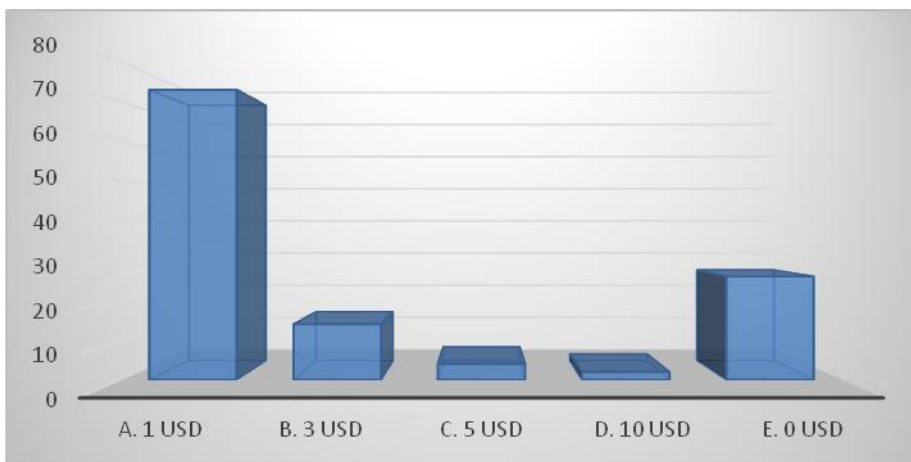
Los resultados después de lograr 120 encuestados son los siguientes:

1. ¿Qué tan seguido usa su dispositivo móvil para jugar??



En la primera imagen nos encontramos que la respuesta hacia los videojuegos en los dispositivos móviles es muy positiva y va en aumento gracias a la unión y desarrollo de estos y sus funciones más potentes y aptas para reproducir todo tipo de videojuegos, lo que va llevando poco a poco a que muchos jugadores migren a este mercado de celulares y tabletas relativamente nuevo en la industria.

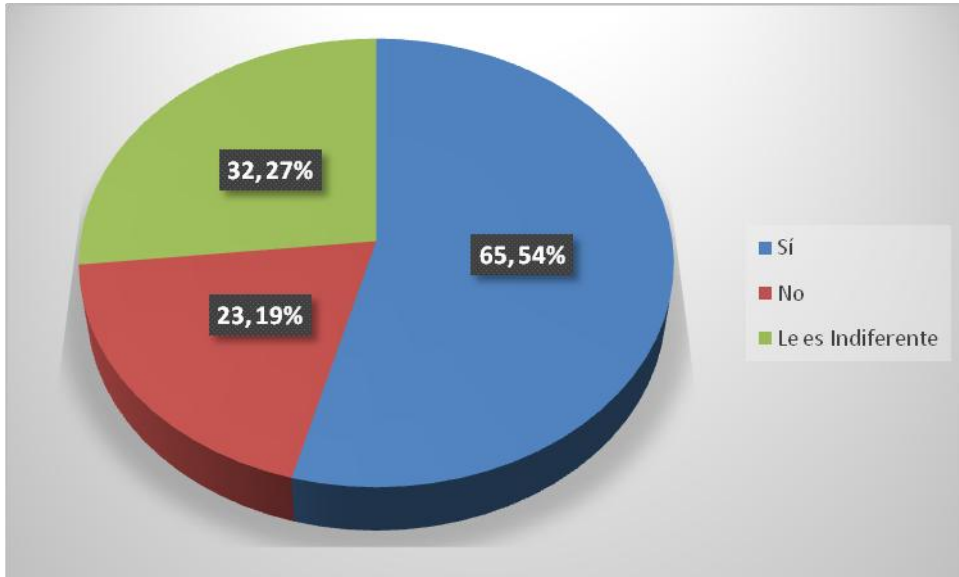
2. ¿Cuánto estaría dispuesto pagar por un juego en su dispositivo móvil?



En esta segunda imagen vemos como se ha insertado en el común de la gente el gasto usual de lo que se ofrece en la tienda de aplicaciones por 1 dólar, sin contar las continuas micro transacciones que se realizan en los juegos gratuitos y generan aún mayores ganancias.

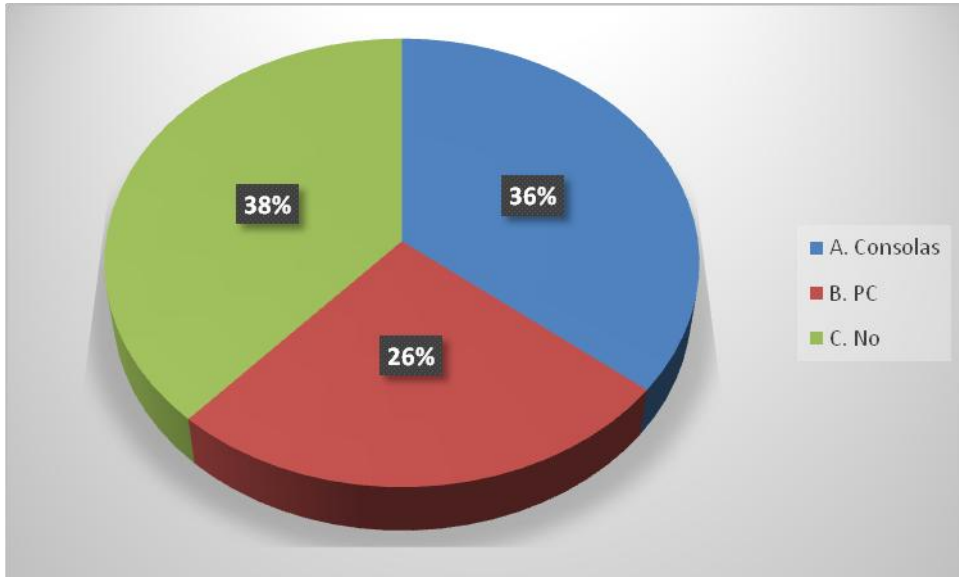


3. ¿Qué el juego provenga de Colombia lo motivaría a comprarlo?



En la tercera imagen se aprecia un resultado muy positivo partiendo de la suma de la primera y segunda pregunta, ya que la gente está dispuesta a pagar por un juego en su dispositivo móvil y más sabiendo que es colombiano, nos invita a pensar con alegría una futura campaña crowdfunding para apoyar un proyecto de la envergadura de Relentless a King's Tale y sus futuras expansiones.

4. ¿Juega usted en otras plataformas que no sean dispositivos móviles?



La última imagen nos da un resultado muy interesante ya que la mayoría de personas que respondieron previamente, las cuales estarían dispuestas a pagar por un juego en su dispositivo móvil, no son realmente jugadores asiduos de consolas de mesa ni computadores.

Esto da una buena sensación de un mercado más amplio, dirigido no a los fanáticos de los videojuegos sino a cualquier persona que posea un teléfono inteligente o tableta, que como todos sabemos en Colombia y el resto del mundo se avanza a pasos agigantados para que la mayoría de personas posean uno en casa.

## Anexo 2: Presupuesto

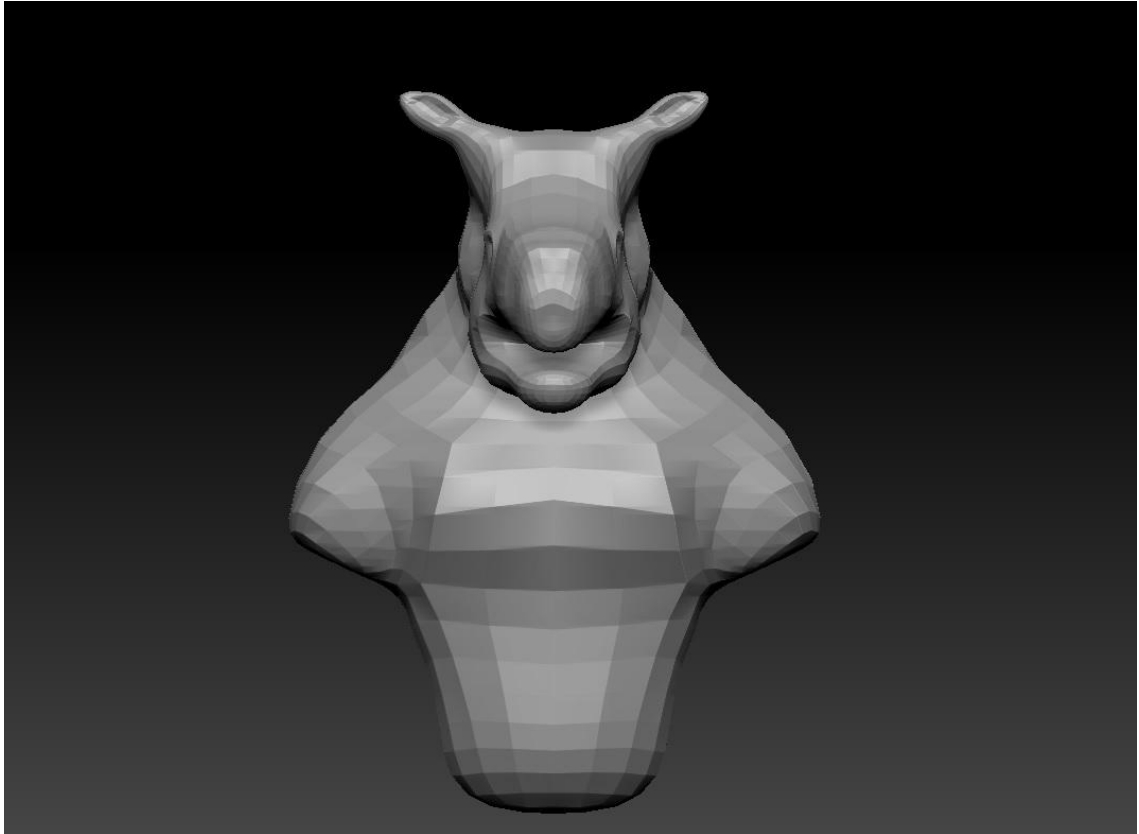
<b>Equipo de trabajo</b>			
<b>Cargo</b>	<b>Meses</b>	<b>Valor mensual</b>	<b>Total</b>
Jefe de programación	20	\$ 4,000,000	\$ 80,000,000
Programador	20	\$ 2,500,000	\$ 50,000,000
Programador Inteligencia Artificial	20	\$ 2,500,000	\$ 50,000,000
Jefe de Animacion	18	\$ 4,000,000	\$ 72,000,000
Animador	14	\$ 2,500,000	\$ 35,000,000
Modelador 3D	12	\$ 3,000,000	\$ 36,000,000
Diseñador de niveles	18	\$ 4,000,000	\$ 72,000,000
Diseñador de Interfaz	18	\$ 2,500,000	\$ 45,000,000
Artista 2d (Texturizador)	8	\$ 2,000,000	\$ 16,000,000
Artista Conceptual	4	\$ 2,000,000	\$ 8,000,000
Diseñador de Videojuegos	24	\$ 6,000,000	\$ 144,000,000
Diseñador de Videojuegos	24	\$ 6,000,000	\$ 144,000,000
Ingeniero de Audio	6	\$ 2,500,000	\$ 15,000,000
Community Manager	8	\$ 2,000,000	\$ 16,000,000
Community Manager	8	\$ 2,000,000	\$ 16,000,000
Director de Mercadeo	12	\$ 4,000,000	\$ 48,000,000
			<b>Total</b>
			\$ 847,000,000

<b>Hardware y Software</b>			
<b>Equipo o preograma</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Valor Unitario</b>	<b>Valor Total</b>
Workstation para modelado y animación	4	\$ 3,000,000	\$ 12,000,000
Workstation para diseño 2d	3	\$ 2,000,000	\$ 6,000,000
Workstation para programación	3	\$ 2,000,000	\$ 6,000,000
Autodesk 3Ds Max 2015	4	\$ 7,000,000	\$ 28,000,000
Unreal 4	7	\$ 960,000	\$ 6,720,000
			<b>Total</b>
			\$ 58,720,000
<b>Oficina e Implementos</b>			
<b>Concepto</b>	<b>Meses</b>	<b>Valor mensual</b>	<b>Total</b>
Arriendo Oficina	24	\$ 2,000,000	\$ 24,000,000
Servicios Públicos	24	\$ 1,500,000	\$ 36,000,000
			<b>Total</b>
			\$ 60,000,000
			<b>Total Presupuesto</b>
			\$ 965,720,000

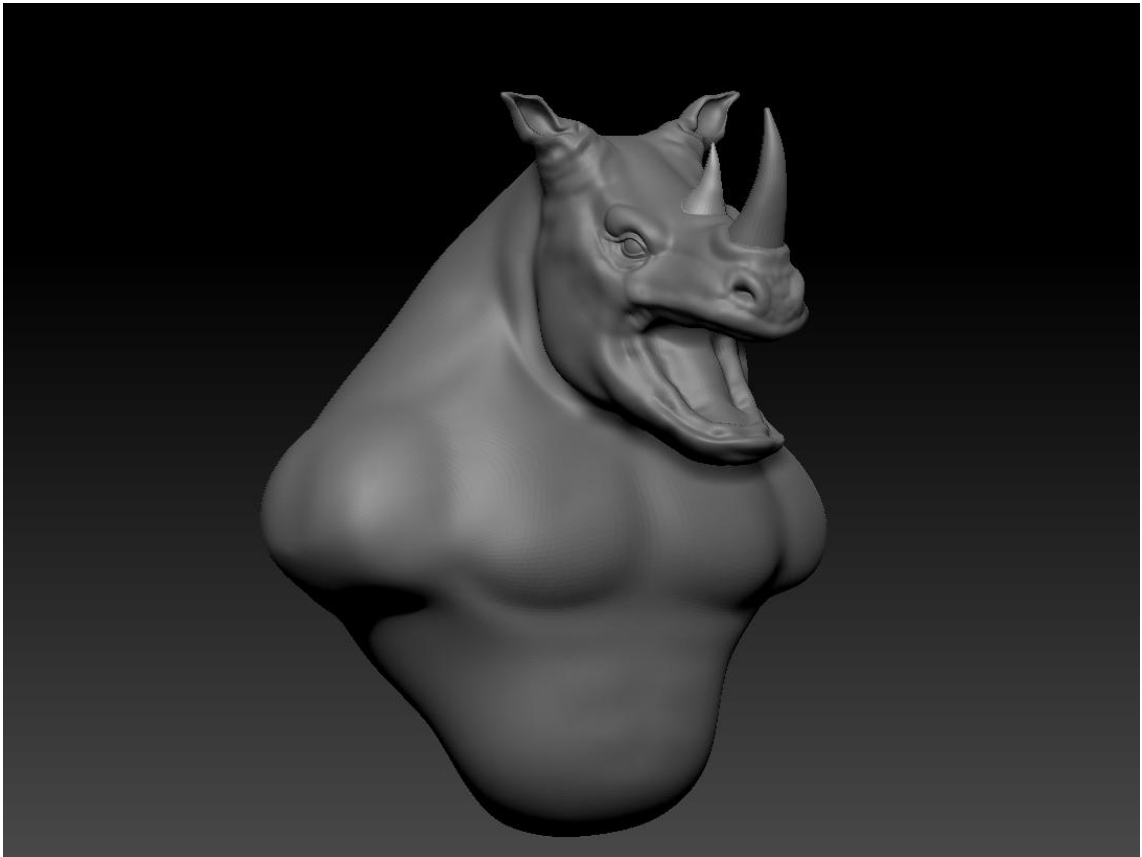
### Anexo 3: Modelados 3d

Se puede ver el inicio del proceso de modelado de un gromm, partiendo de un modelo sencillo con pocos polígonos.

En este paso solo se define la forma del modelo, no se detalla ningún tipo de aspecto ajeno a la forma, es la base sobre la cual se empieza a esculpir.



Después de haber definido la forma, se empiezan a hacer subdivisiones y por medio de la escultura digital, se van formando detalles, como grupos musculares, la formación de los ojos, las fosas nasales y la posición de los cachos .



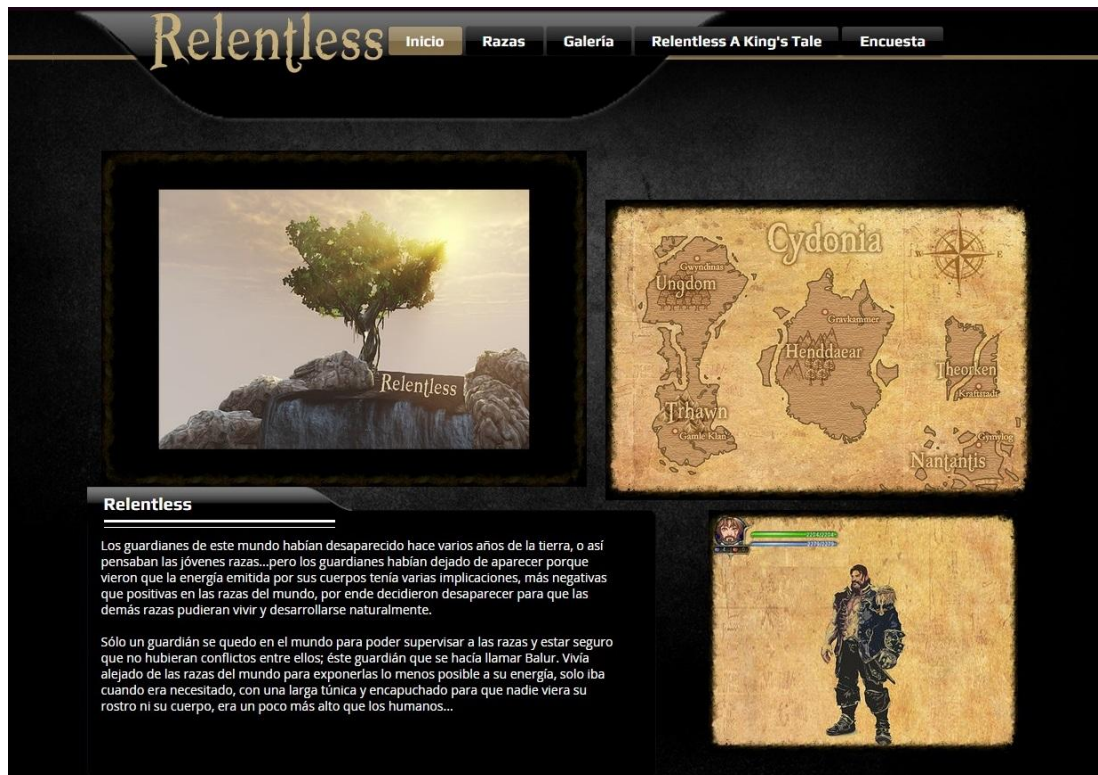


Por último la fase final, en donde se agregan la dentadura, las texturas a la piel, se define cada musculo en el cuerpo, e incluso se puede apreciar cómo la expresión facial va dando carácter al modelo.



## Anexo 4: Página Web

<http://proyectorelentless.wix.com/proyecto-relentless>



## REFERENCIAS

Arsenault, D (2006) "Narration in the video game" visto el 14 de febrero de 2013... en [http://www.academia.edu/224771/Narration\\_in\\_the\\_Video\\_Game.\\_An\\_Apologia\\_of\\_Interactive\\_Storytelling\\_and\\_an\\_Apology\\_to\\_Cut-Scene\\_Lovers](http://www.academia.edu/224771/Narration_in_the_Video_Game._An_Apologia_of_Interactive_Storytelling_and_an_Apology_to_Cut-Scene_Lovers)

Belli, S Lopez, C (2008) "Breve historia de los videojuegos" visto el 14 de julio de 2013 en [http://www.raco.cat/index.php/Athenea/article/viewFile/120290/164303&a=bi&page\\_number=1&w=100](http://www.raco.cat/index.php/Athenea/article/viewFile/120290/164303&a=bi&page_number=1&w=100)

Rocksteady Studios (2009) "Batman: Arkham Asylum" Warner Bros, Eidos Interactive, [Xbox 360, PS3, PC] visto el 2 de Agosto de 2013 disponible en <http://www.meristation.com/playstation-3/batman-arkham-asylum/darwin-image/1526256/1118047>

Bethesda Game Studios (2011) "The Elder Scrolls V: Skyrim" Bethesda Softworks. [Xbox 360, PS3, PC] visto el 4 de Octubre de 2013, en [http://cdnstatic.bethsoft.com/akqacms/files/tes/wall\\_downloads/dragonborn\\_1920x1200.jpg](http://cdnstatic.bethsoft.com/akqacms/files/tes/wall_downloads/dragonborn_1920x1200.jpg)

Bethesda Game Studios (2011) "The Elder Scrolls V: Skyrim" Bethesda Softworks. [Xbox 360, PS3, PC] visto el 11 de octubre de 2013 en <http://www.elderscrolls.com/skyrim/media/>

Blizzard (2012) "World of Warcraft: Mists of Pandaria" Blizzard [PC] visto el 13 de Agosto de 2013, disponible en <http://photo.mmosite.com/wow/picfile/2011-10-21/86ha7g25e351tvi.shtml>

Born Ready Games (2013) "Strike Suit Zero" Born Ready Games [PC, Linux, Mac PS4, Xbox 360] visto el 22 de Agosto de 2013, disponible en <http://canadianonlinegamers.com/wp-content/uploads/2013/02/Strike-Suit-Zero-featured-600x332.jpeg>

Colciencias (2012) "Convocatoria para conformar un banco de propuestas innovadoras de ideación, prototipaje y validación de negocios TIC en el marco del programa de emprendimiento APPS.CO" visto el 20 de diciembre del 2012 en <http://www.colciencias.gov.co/convocatoria/convocatoria-para-conformar-un-banco-de-propuestas-innovadoras-de-ideacion-prototipaje->

DANE (2011) "Indicadores Básicos de Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC. Año 2010." Visto el 7 de Agosto de 2013 en [http://www.dane.gov.co/files/comunicados/cp\\_tic\\_2010.pdf](http://www.dane.gov.co/files/comunicados/cp_tic_2010.pdf)

DANE (2011) "ENCUESTA DE CULTURA 2010" visto el 13 de octubre de 2013 disponible en [http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/eccultural/presentacion\\_ecc\\_2010.pdf](http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/eccultural/presentacion_ecc_2010.pdf)

DICE (2011) "Battlefield 3", EA games, [pc, ps3, Xbox 360]

DICE (2013) "Battlefield 3: End Game", EA games, [pc, ps3, Xbox 360]

Entertainment Software Association (2014) "ESSENTIAL FACTS ABOUT THE COMPUTEER AND VIDEO GAME INDUSTRY" visto el 12 de Septiembre de 2014, disponible en [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2014.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2014.pdf)

ESRB (n.d.) "Video Game Industry Statistics" visto el 26 de Octubre de 2013 en <http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>

Felluga, Dino "General Introduction to Narratology. Introductory guide to Critical Theory." [updated Jan 31, 2011] visto el 22 de Julio de 2013 en <http://www.cla.purdue.edu/english/theory/narratology/modules/introduction.html>

Franco, J (n.d) "HISTORIA DE LAS VIDEOCONSOLAS" visto el 25 de Octubre de 2013 en <http://www.rtve.es/noticias/historia-videoconsolas/>

Frasca, G (1999) "LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative." visitado el 8 de marzo de 2013, disponible en <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Gaudiosi, J 2012 "New Reports Forecast Global Video Game Industry Will Reach \$82 Billion By 2017" Forbes visto el 23 de Octubre de 2013, disponible en <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/18/new-reports-forecasts-global-video-game-industry-will-reach-82-billion-by-2017/>

InXile (2013), "KickstarterStretchGoals" visto el 2 de Diciembre de 2013, disponible en <http://tormentrpg.tumblr.com/theksstretchgoals>

InXile (2013), "KickstarterTiers" visto el 2 de Diciembre de 2013, disponible en <http://tormentrpg.tumblr.com/thekstiers>

Kickstarter (2013) "THE NUMBERS YOU NEED TO KNOW" visto el 11 de Agosto de 2013, disponible en <http://www.crowdsourcing.org/editorial/kickstarter-in-2012-the-numbers-you-need-to-know/23124>

Irrational Games (2013) "Bioshock Infinite" 2k Games [Xbox 360, PS3, PC, MAC] visto el 2 de Octubre de 2014, disponible en [http://g-ec2.images-amazon.com/images/G/02/uk-videogames/2013/A-Plus/tcvista\\_ONLINE\\_large.\\_V376368064\\_.jpg](http://g-ec2.images-amazon.com/images/G/02/uk-videogames/2013/A-Plus/tcvista_ONLINE_large._V376368064_.jpg)

Lion head Studios (2004) "Fable" Microsoft [Xbox, PC] visto el 23 de Septiembre de 2013 en <http://lionhead.com/fable/>

Mateas M, Stern A (2005) "Build it to understand it: ludology meets narratology in game design space" visto el 26 de Octubre de 2013 disponible en <http://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mateas-digra2005.pdf>

Mitchel, M (2012) "Información del DLC Battlefield 3: EndGame" visitado el 23 de octubre de 2013 disponible en <https://help.ea.com/es/article/battlefield-3-end-game-dlc-details>

M3maqs (2009) "Old Guy" deviantart.com visto el 13 de Agosto de 2013, disponible en <http://m3maqs.deviantart.com/art/Old-Guy-Finished-119356069>

Namco (1980) "Pacman" Midway [Arcade]

Nullvalue (2011) "Mayores de 30, los que más juegan" eltiempo.com visto el 20 de junio de 2014 en <http://www.eltiempo.com/archivo/documento-2013/MAM-4660176>

Pajitnov, Alexey (1984) "Tetris" Spectrum HoloByte [Arcade]

RAE (2001) "Diccionario de la Real Lengua Española" 22º Edición, consultado el 22 de Septiembre de 2013, en <http://lema.rae.es/drae/?val=juego>



Remedy Entertainment (2010) "Alan Wake" Microsoft GameStudios [Xbox 360, PC] visto el 5 de Agosto de 2013, disponible en [http://www.hobbyconsolas.com/sites/default/files/users/Clara%20Casta%C3%B1o%20Ruiz/alanwake\\_makingof\\_002\\_0.jpg](http://www.hobbyconsolas.com/sites/default/files/users/Clara%20Casta%C3%B1o%20Ruiz/alanwake_makingof_002_0.jpg)

Santa Monica Studio, (2010) "God Of War III" [PS3 game] Sony Computer Entertainment, visto el 18 de Octubre de 2013 en <http://rybonix.blogspot.com/2011/01/blood-sweat-and-guts-of-god-of-war-3.html>

Sinclair, B (2012) "AAA not the future, Says Splinter Cell: Blacklist Director" gameindustry.biz visto el 2 de Febrero de 2014, disponible en <http://www.gamesindustry.biz/articles/2012-11-04-aaa-not-the-future-says-splinter-cell-blacklist-director>

Spicy Horse (2011) "Alice: Madness Returns" EA games [PS3 Xbox 360, pc] visto el 5 de Agosto de 2013, disponible en <http://www.meristation.com/es/xbox-360/alice-madness-returns/darwin-image/1528502/1237639>

Sugiyama, J (2008) "Android II" cgsociety.org, visto el 7 de Agosto de 2013 disponible en <http://aquasky.cgsociety.org/art/blender-android-ii-3d-589499>

Ubisoft Montreal (2013) "Assasin's Creed: The Tyranny of King Washington" Ubisoft [Xbox 360, PS3, Wii U, PC] visto el 5 de Agosto de 2013 disponible en <http://www.cinemablend.com/games/Assassin-Creed-3-Tyranny-King-Washington-Screenshots-Show-Off-Wolves-Invisibility-52289.html>

Ubisoft Montreal (2013) "Assasin's Creed: The Tyranny of King Washington" Ubisoft [Xbox 360, PS3, Wii U, PC] visto el 5 de Agosto de 2013 disponible en

<http://assassinscreedcenter.wordpress.com/videojuegos/assassins-creed-3/la-tirania-del-rey-washington/la-infamia/>

Ubisoft Montreal (2010) "Assassin's Creed: Brotherhood" Ubisoft [PC, MAC, Xbox 360, PS3] visto el 6 de Agosto de 2013 disponible en [http://images.wikia.com/assassinscreed/images/2/2b/Laurent\\_Sauvage\\_armor\\_mordel\\_-\\_Assassin%27s\\_Creed\\_Brotherhood.jpg](http://images.wikia.com/assassinscreed/images/2/2b/Laurent_Sauvage_armor_mordel_-_Assassin%27s_Creed_Brotherhood.jpg)

Valadares, J (2011) Free-to-play Revenue Overtakes Premium Revenue in the App Store, Flurry, visto el 20 de octubre de 2013 disponible en [http://www.flurry.com/bid/65656/Free-to-play-Revenue-Overtakes-Premium-Revenue-in-the-App-Store#.U7glv\\_I5N1x](http://www.flurry.com/bid/65656/Free-to-play-Revenue-Overtakes-Premium-Revenue-in-the-App-Store#.U7glv_I5N1x)

38 studios, Big Huge Games (2012) "Kingdoms of Amalur: Reckoning" 38 Studios, EA Games [Xbox 360, PS3, PC] visto el 14 de Octubre de 2013 disponible en <http://www.mobygames.com/game/xbox360/kingdoms-of-amalur-reckoning/screenshots/gameShotId,573657/>