

Dinosaurios vs Científicos

Documento de diseño

10/8/21



Índice

Descripción general.....	3
Datos generales	3
Características principales.....	3
• Monetización	3
• Licencias	4
• Público objetivo	4
• Estrategia de fidelización	4
Estilo de juego.....	4
• Grafica	4
• Sonido	4
➤ Menú	4
➤ Nivel 1	4
➤ Nivel 2	5
Personajes.....	6
Logros	6
Mapas	8
1º Nivel.....	8
2º Nivel.....	8
3º Nivel.....	8
Mecánicas.....	8
Menu.....	9
Tutorial	10
Nivel 1	10
Nivel 2.....	10
Mision Fallida.....	11
Victoria	11
Costos Monetarios.....	12
Plan de trabajo.....	12

Descripción general

Es un videojuego del género tower defense, cuya premisa es bastante absurda y no busca ser tomada en serio, la historia narra de que los humanos en el inicio de la humanidad estuvieron cerca de la extinción debido principalmente a las “aves del terror”, hasta que dios no queriendo reconocer que su diseño fracasó mando un meteorito para extinguir a todos los grandes animales en la tierra, miles de años en el futuro los científicos buscan revivir a los dinosaurios para vengarse, pero reviven demasiado rápido, y tienen que terminar de armar las defensas contrarreloj.

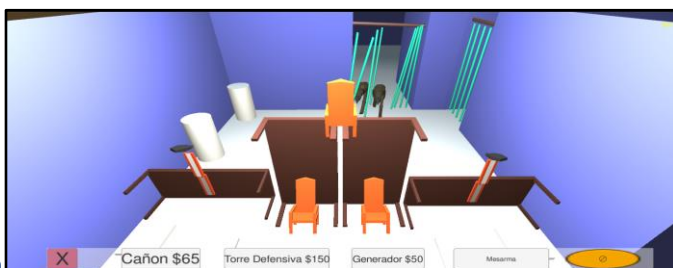
Datos generales

El videojuego se llama Dinosaurios vs científicos, funcionara en PC (distribuido en la plataforma Steam), y en un futuro para celular (distribuido en la plataforma Google Play); y busca apunta a un perfil de jugadores de 9 – 15 años que buscan los juegos de guerra (que es el género más popular en steam), y las puntuaciones ya que dependiendo con cuanta plata termine el nivel, tendrás una mejor puntuación. Y la administración de recursos, ya que tenes que administrar en que gastar los recursos y donde colocar las torretas (genero muy popular en Google play).



Características principales

- Ambientación



La ambientación es en oficinas, laboratorios y sótanos, lugares con ambientación cerrada que sea consecuente con el hecho de que están en un lugar de experimentación científica de la era moderna.

- Monetización

Nuestra estrategia de monetización es que sea un juego de pago donde tenga un precio fijado por adelantado.

- Licencias

Como todos los modelos son de creación propia, la música es fair use, y la historia del videojuego no está basada en nada intencionalmente o por lo que pude averiguar. Nuestro único inconveniente sería el motor de desarrollo “Unity”, que tiene un método de pago variable, si nuestro juego supera en recaudación a USD 100.000 en 12 meses tendremos que ingresar a la opción premium, la que nos costaría anualmente \$1,800.

- Público objetivo

Buscamos apuntar a un público menor de 18 años de edad, ya que representa el 26% de los jugadores [2], y de audiencia latina por lo que al tener un nivel socioeconómico bajo la calidad grafica del juego es low cost.

- Estrategia de fidelización

Buscamos a los jugadores casuales que buscan un juego liviano y rápido de estrategia en donde puedan mejorar su récord.

Estilo de juego

- Grafica

Todos los objetos, animaciones y escenarios modelados están hechos con blender, un programa dedicado especialmente al modelado, iluminación, renderizado, la animación y creación de gráficos tridimensionales.

- Sonido

Hay tres tipos de sonido por pantalla. La música, que por lo general es música clásica, y siempre es extra diegética, es la música de fondo. Los efectos de sonido, que son los sonidos que hacen los objetos/personajes en el videojuego. Y los sonidos de la interfaz, que son los sonidos de los botones

- Menú

El menú solamente tiene música y sonidos de la interfaz, la música elegida para esta pantalla se titula “Eltrino del diablo”.

- Nivel 1

Para el nivel uno el juego cuenta con la música de fondo del compositor Paganini llamada “La Campanella” interpretada por Vanessa Mae. En el juego se pueden escuchar 4 tipos de efectos de sonido:

Las pisadas de los enemigos.

Los golpes de los enemigos contra las rejas.

Las rejas rompiéndose.

Los disparos de las torretas.

➤ Nivel 2

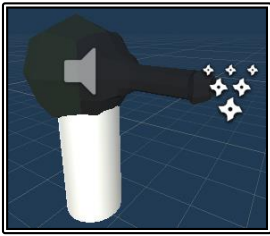
El nivel dos cuenta con efectos de sonido de fondo de oficina mientras que los efectos de sonido son iguales a los del nivel 1

➤ Victoria

➤ Derrota

Una vez que se pierde se escucha de fondo una canción del compositor tantini titulada “Larghetto affettuoso”

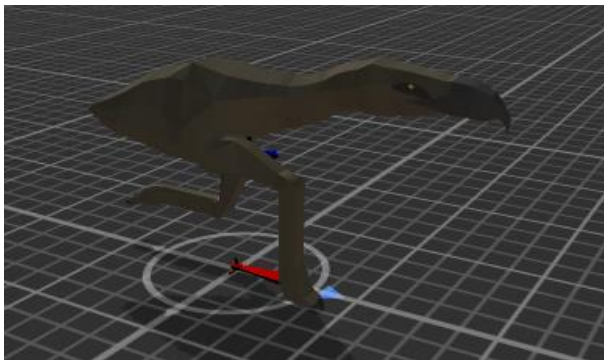
Personajes



Torreta: Es una torre defensiva, que cuenta con una alta distancia de (15.6), con un daño considerable de (10) y con una latencia de disparo de (3.67). La torreta defensiva tiene un costo de \$150

Cañón: Es un arma defensiva, que cuenta con una corta distancia de (9), con un leve daño de (5) y con una alta latencia de disparo de (1). El cañón de pie tiene un costo de \$65

Mesarma: Es un arma oculta bajo la mesa que tiene un mecanismo de apertura que, una vez activado, si bien cuenta con una distancia considerablemente corta (8) y un daño muy pobre (2) cuenta con una cadencia de disparo muy alta (0.5). La mesarma tiene un precio de \$30



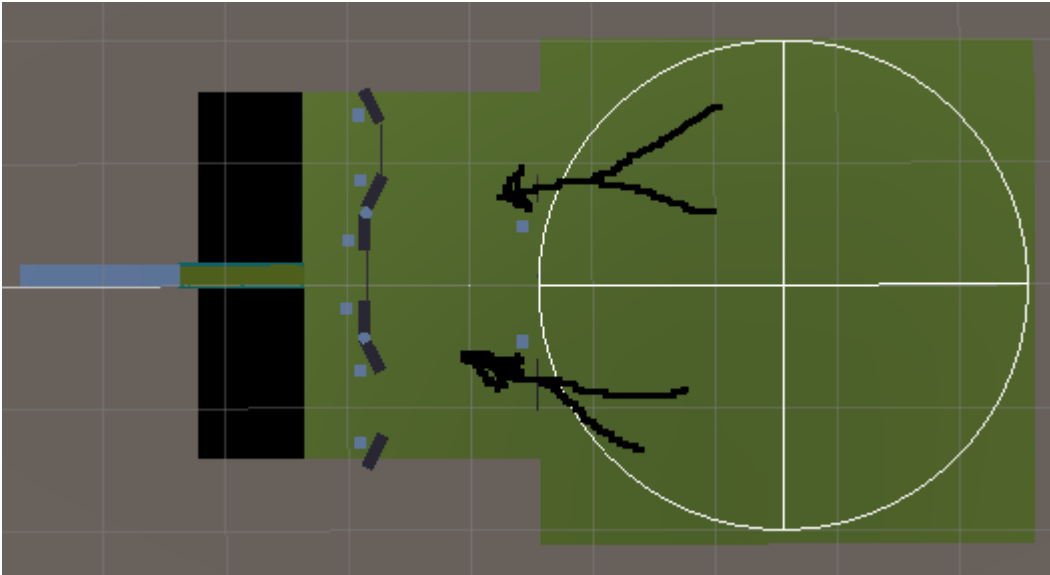
Ave del terror: Es el enemigo más frecuente del juego, ya que está en los tres niveles, y en el tutorial. Está basado en un animal prehistórico real, que usaba su pico para cazar golpeando a sus presas con su pico como si fuese un martillo. Cuenta con un ataque de (3), una velocidad continua de (7), una aceleración de (8) cuenta con una salud de (10).

Logros

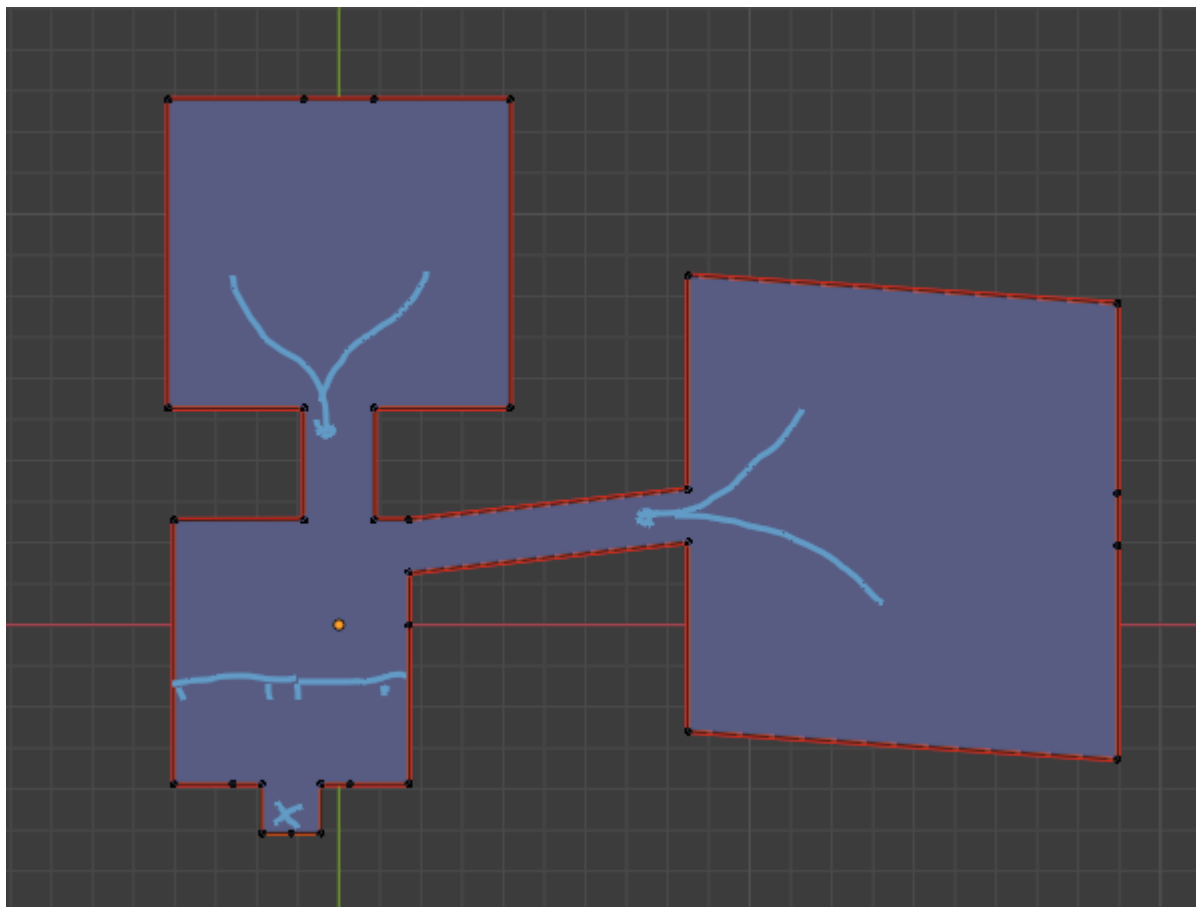
Al finalizar el juego el jugador recibe su puntaje, que toma en cuenta el daño que provocaron los dinosaurios y la cantidad de plata que ahorraron.

Mapas

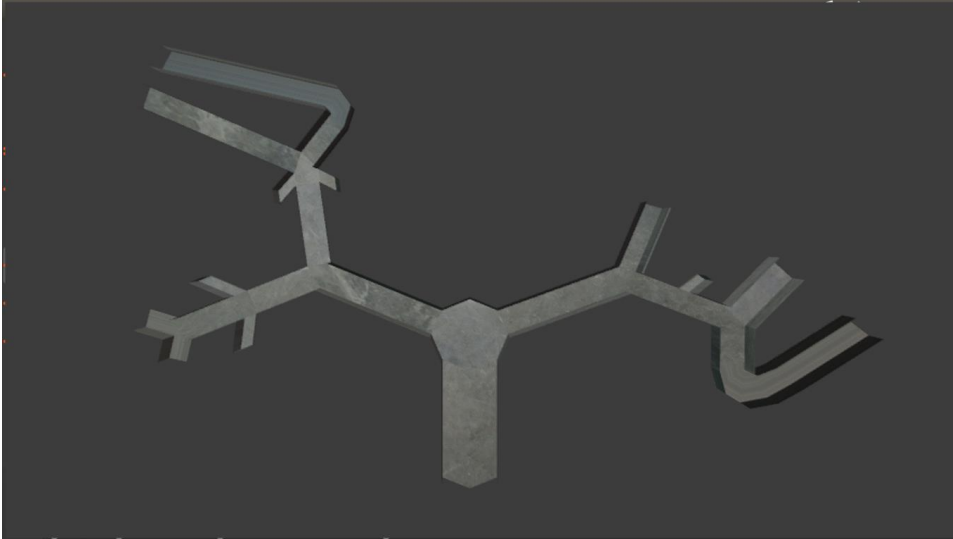
1º Nivel



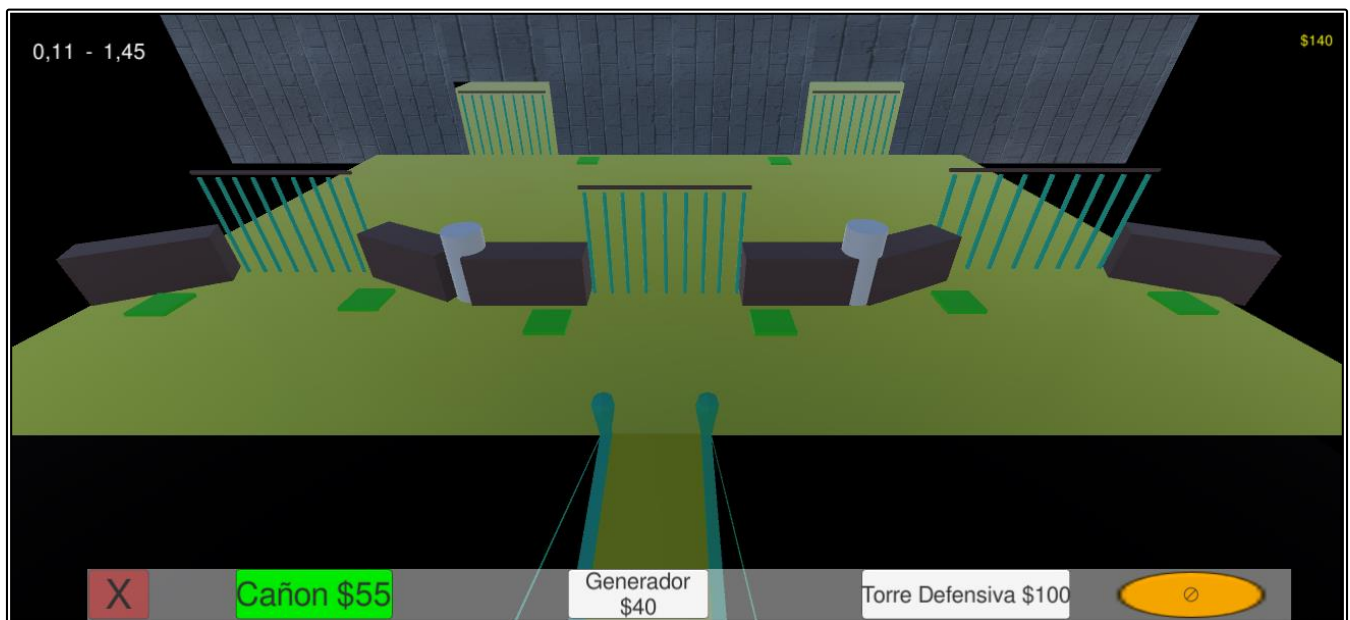
2º Nivel



3º Nivel



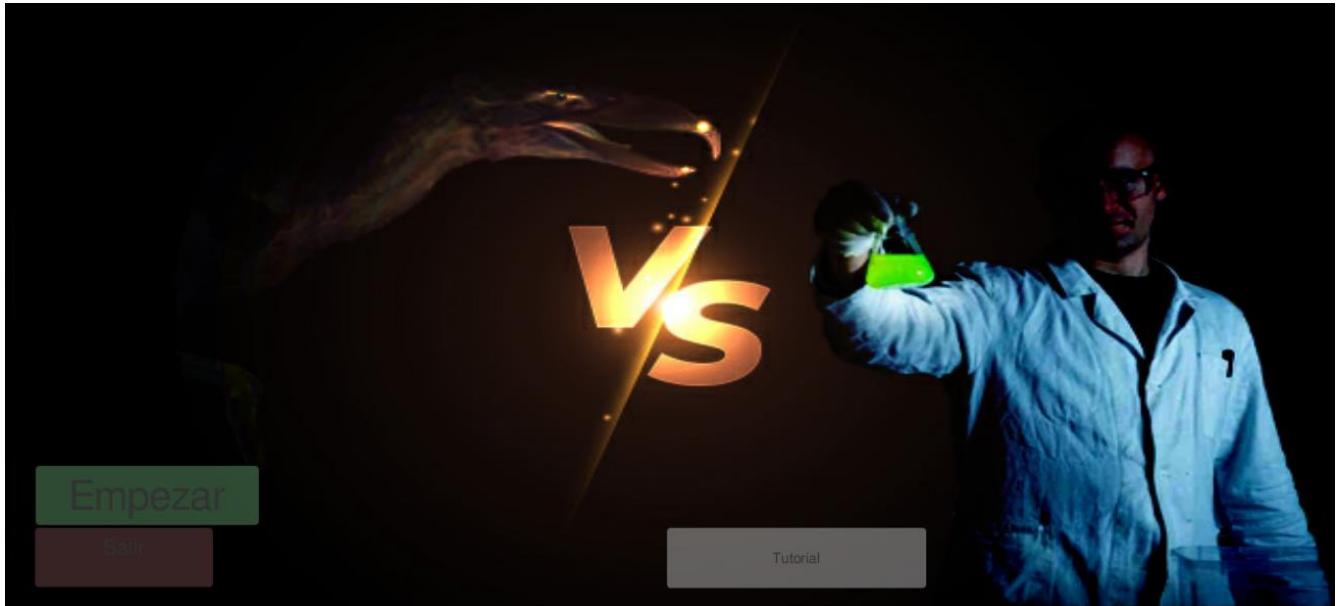
Mecánicas



Las mecánicas del juego son simples, en la barra de abajo puedes elegir que estructuras puedes colocar, una vez elegido que estructura usar, el juego colorea en verde los lugares en donde se pueden colocarse.

A partir del nivel 3 se agrega una nueva mecánica, la multicámara, en donde se utilizará el teclado numérico para cambiar la cámara, “1” para la “cámara 1” y así sucesivamente.

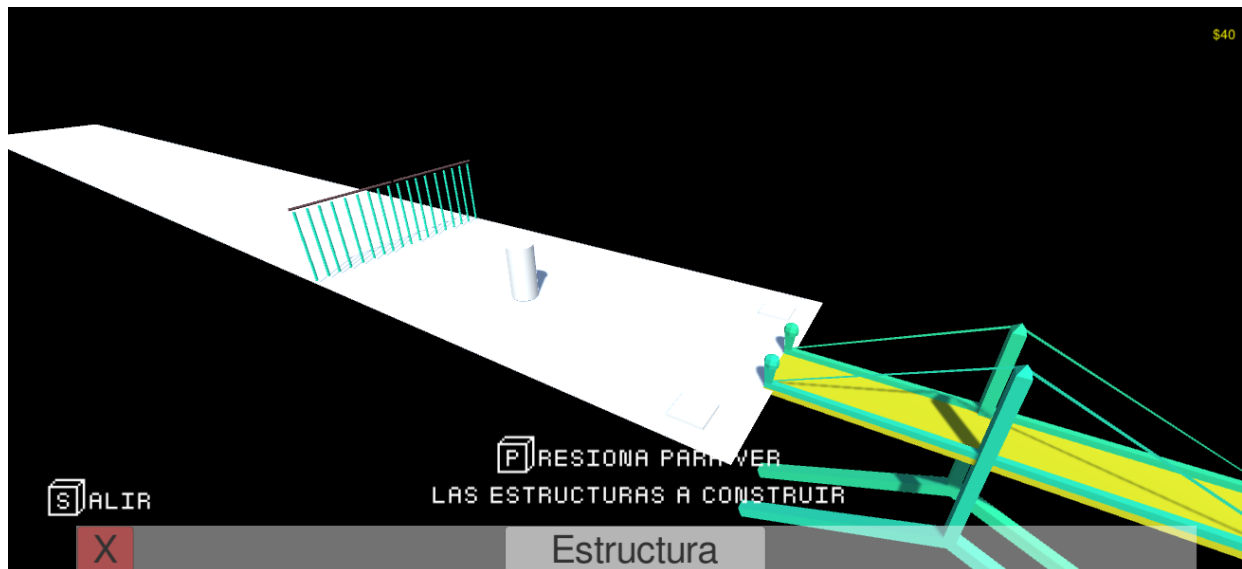
Menu



Es el menú principal, cuenta con 3 opciones “Empezar” que carga el nivel 1, “Tutorial” que carga el Tutorial y “Salir” que sale de la app.

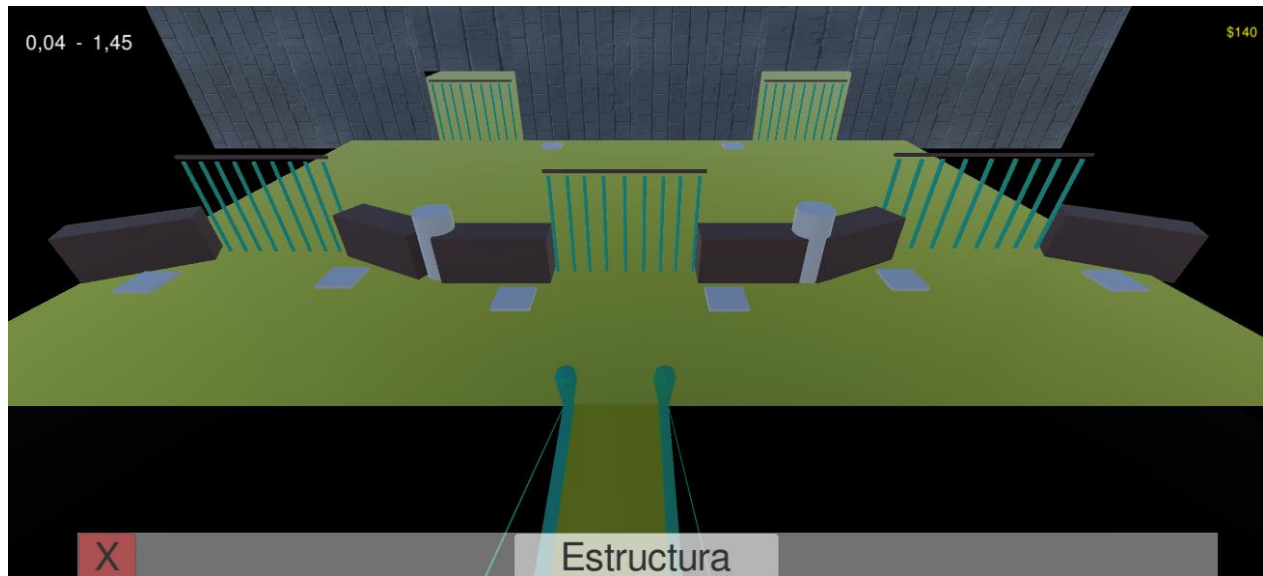
Niveles

Tutorial



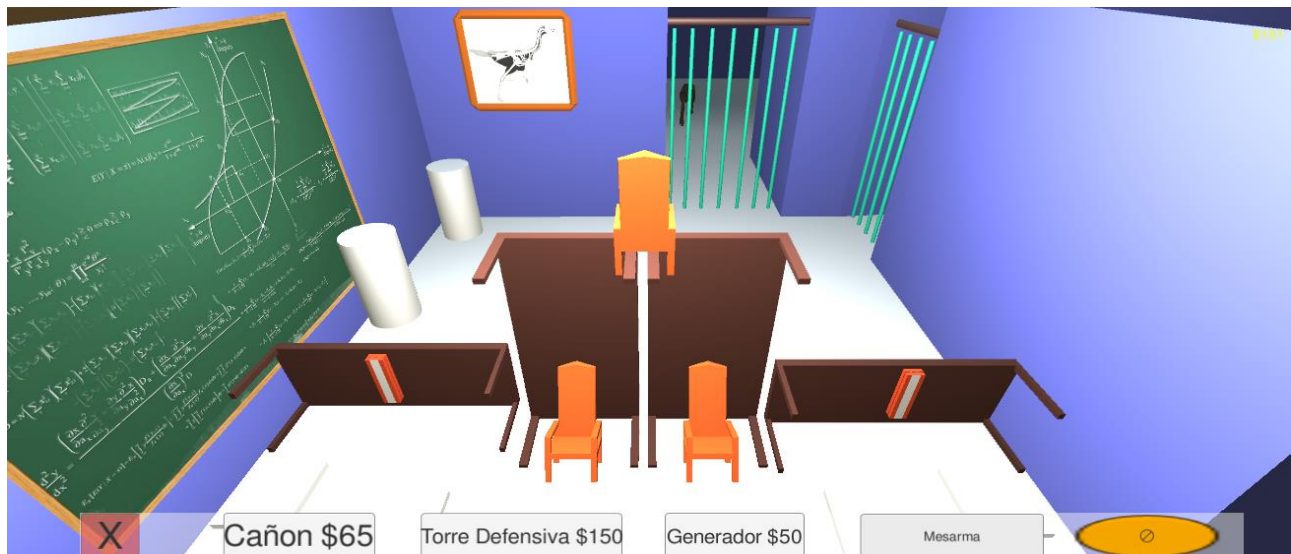
El tutorial te muestra las mecánicas básicas para permitirte disfrutar el juego.

Nivel 1



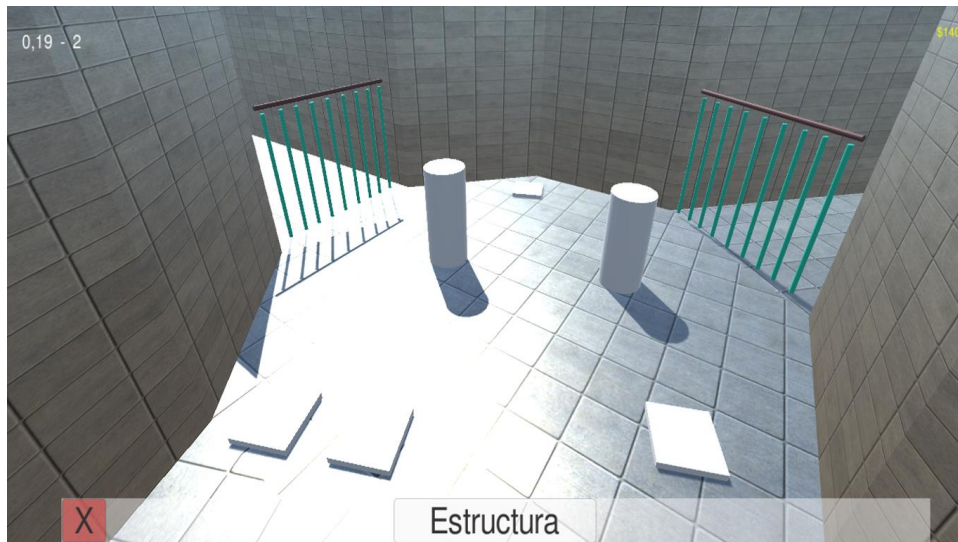
Este nivel busca ser simple, con muchos lugares donde construir, y un cuello de botella en donde es más fácil reducir a las aves

Nivel 2



El nivel 2 buscaba dar la sensación de algo más improvisado, pero fácil de defender

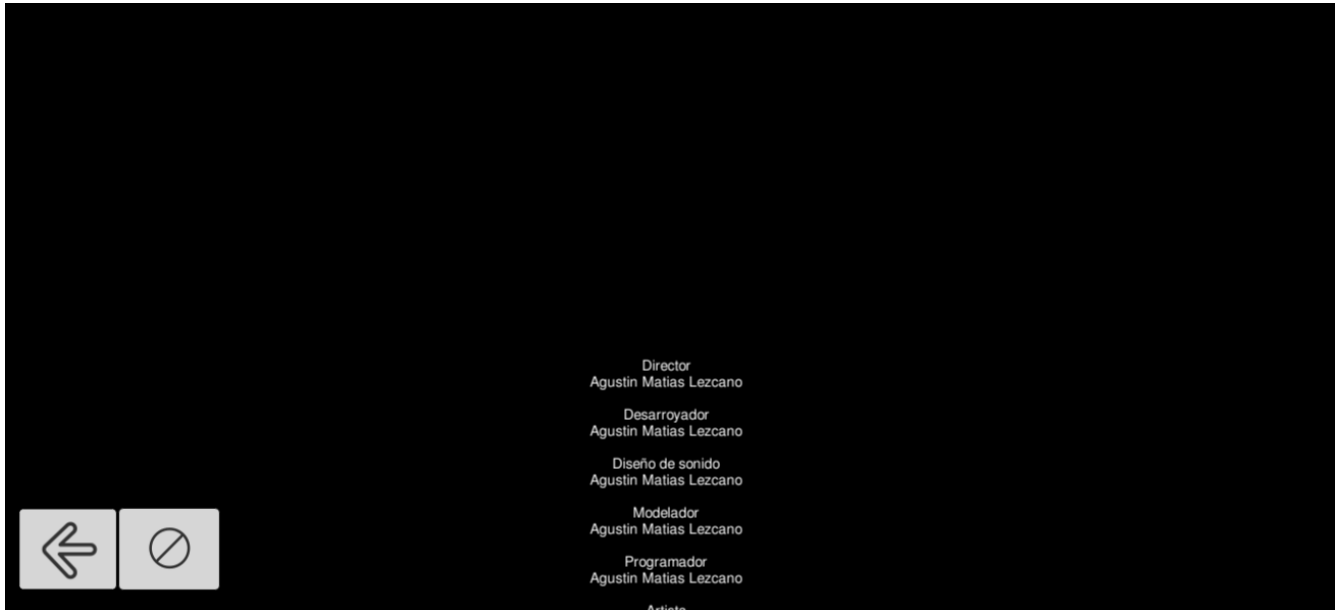
Nivel 3



En este nivel se nos introduce un salto de dificultad considerable ya que los dinosaurios tienen 4 vías de entrada, y el cuello de botella es mas ancho, por lo que es mas difícil que se choquen entre si. También se nos introduce una mecánica nueva, la multicámara.

Mision Fallida





En este nivel veremos nuestro puntaje, se acumula por la cantidad de plata que nos sobra al finalizar cada partida y cuantos dinosaurios mataste.

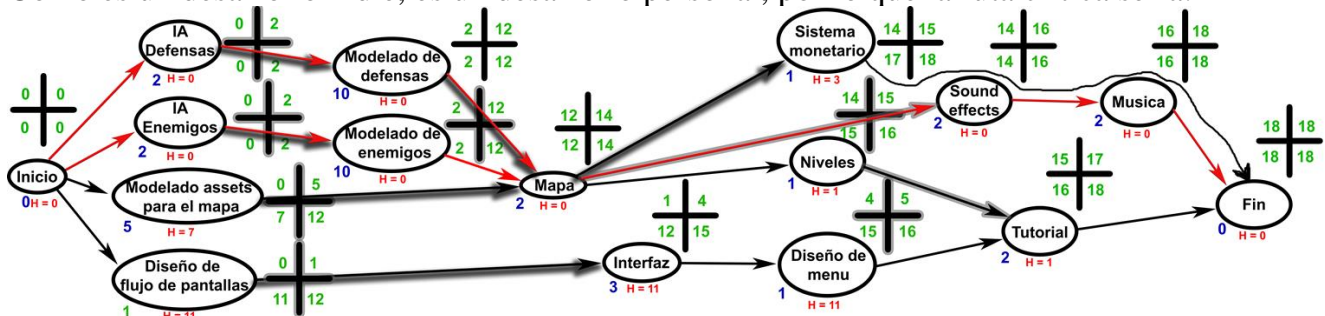
Costos Monetarios

Como todos los modelos 3D, y scripts son de nuestra propia autoría, por lo que nuestro único costo sería el de la tarifa de publicación de productos que sería de 100 USD para steam más los siguientes impuestos:

- ✓ IVA servicios digitales
- ✓ Percepción impuesto IIBB a los servicios digitales del exterior Bs. As.
- ✓ Percepción Impuesto RG AFIP 4815
- ✓ Ley Impuesto país

Plan de trabajo

Como es un desarrollo indie, es un desarrollo personal, por lo que la ruta critica seria:



[1]<https://blog.gwi.com/marketing/gamers-and-how-to-reach-them/>

[2]<https://medium.com/@getachieve/review-of-the-get-achieve-target-audience-and-data-on-the-market-d40cdbcebae5>