

# THE SHADOW'S RISE



## INTEGRANTES:

- ENRIQUE ESCRIBANO
- CÉSAR GARCÍA
- LUNA JIMÉNEZ
- IRIS PÉREZ
- ANDRÉS SEGADE
- MARTA SOUSA

# INDICE

## PLAN DE PRODUCCIÓN

- EQUIPO HUMANO
- LISTA de TAREAS
- WORKFLOW o FLUJO de TRABAJO

## PRESUPUESTOS

- EQUIPO TÉCNICO
- MATERIAL TÉCNICO
- LOCAL y MOBILIARIO

## FINANCIACIÓN

- FUENTES
- MONETIZACIÓN
- ESTUDIO de MERCADO



## EQUIPO HUMANO NECESARIO

Sumado al equipo actual, en caso de querer realizar el proyecto a máxima escala, no sería necesario sumar un equipo excesivamente grande. Por lo que podemos hacer un breve resumen en:

- Guión / Mecánicas: con 2 personas, como se ha realizado hasta ahora, sería suficiente. Podría ser incluido hasta un 3 en caso de querer asegurarnos más puntos de vista y mayor concreción, calidad o ideas.

- Artistas conceptuales / 2D: Podrían ser las mismas personas, con unas 3 sería un grupo más que aceptable. Aunque tal vez se podría dividir en 2 conceptuales y 2 para el 2D en caso de que quisiéramos repartir el trabajo y no sobrecargar.

- Diseño de niveles/mundo: Lo ideal para diseñar los niveles y el mundo se encontrará en torno a los 4 integrantes: nos aseguramos buena calidad y variedad en el mismo, parte más que necesaria para el éxito del juego.

- Modeladores: unas 3 personas sería probablemente el mínimo, puesto que deben encargarse de todo el escenario y los props del mismo.

- Programadores: Al igual que el guión, unos 2 o 3 programadores sería un número bastante correcto, pues sería necesario 1 para la programación de la UI, y uno o dos para todo el Gameplay.

- Marketing y RRPP: Todo el tema del marketing y RRPP, sería destinado a externos, puesto que el equipo prefiere centrarse y focalizar sus esfuerzos en el desarrollo del juego.

En resumen, podríamos decir que el equipo ideal para desarrollar el proyecto completo sin sobrecargar al equipo se encontraría alrededor de 15 personas, o menos incluso, teniendo en cuenta que varios de ellos podrían compartir tareas y responsabilidades, de acuerdo con sus habilidades. Además, no hay que olvidarse de la idea de externalizar RRPP y Marketing.

## LISTA DE TAREAS A REALIZAR

En cuanto a las tareas a realizar, hablaré de la preproducción y producción.

- Preproducción:

1. Desarrollar la idea, con la búsqueda de la documentación necesaria para la misma.

2. Establecer mecánicas y ambientación (pueden cambiar acorde a las necesidades o cambios en el proyecto).
3. Escoger equipo y establecer un modo de trabajo.
4. Establecer un presupuesto para buscar la financiación del proyecto.

#### -Producción:

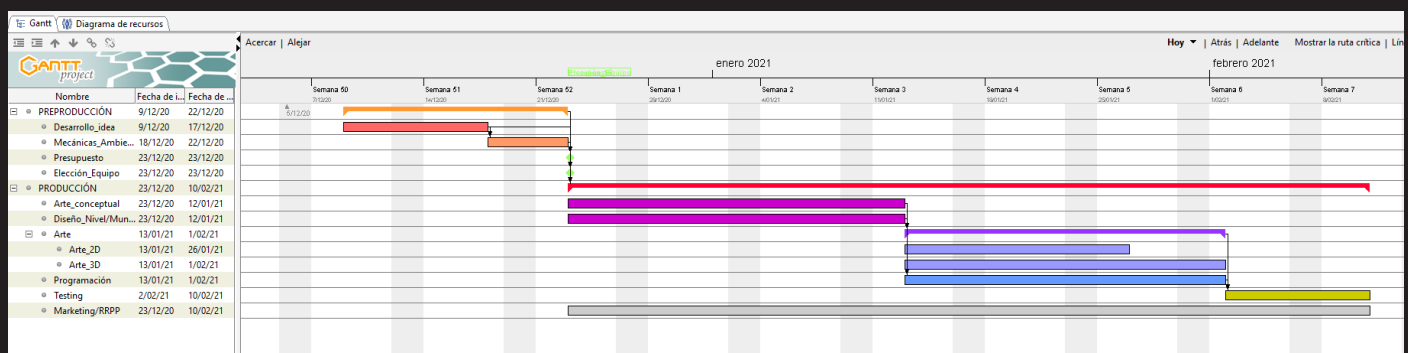
En el desarrollo del juego, hay que aplicar un método de trabajo muy iterativo, es decir, si bien varios departamentos pueden trabajar a la vez, otros necesitan el resultado de unos para comenzar y/o avanzar.

- Arte: Los artistas conceptuales establecen el estilo final de los personajes, escenarios y demás. Necesario para el equipo de arte, 2D o 3D ( e incluso los encargados del UI).
- Diseñadores de niveles y mundo: Pueden comenzar de manera independiente, aunque estos y los programadores de Gameplay deben estar en contacto constante, para conocer posibilidades y limitaciones.
- Programación: Se puede iniciar la programación del Gameplay (siempre que estén establecidas las mecánicas y dinámicas del juego).
- Testing: Una vez terminado el arte y la programación se comprueba la buena interacción de los personajes y el escenario, y el correcto funcionamiento de las animaciones, entre otras cosas.
- Marketing y RRPP: trabajan en la búsqueda de publicidad para el juego, tanto para crear interés en dicho juego como para aumentar la financiación y el presupuesto.

## FLUJO DE TRABAJO O WORKFLOW

El flujo de trabajo en este proyecto puede ser uno muy directo, gracias al reducido equipo, ya que sería posible comunicación directa entre los integrantes de cada departamento con el resto del equipo. Una metodología de trabajo como el método SCRUM, podría ser útil: Nos sería posible ver como van avanzando el resto del equipo, así alguien de un departamento sabría si debe/puede avanzar en alguna tarea o no, ya que a lo mejor necesita que otra esté terminada antes de hacerla.

## CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN



# PRESUPUESTOS

## EQUIPO TÉCNICO

Somos 6 personas en el equipo divididas más o menos siguiendo la siguiente distribución aunque varias personas pueden cumplir varios roles.

Estos serían los sueldos medios de los trabajadores de una empresa de videojuegos que cumplen los siguientes roles en el desarrollo del proyecto.

3 Programadores 21000 euros anuales  
2 Game designer 27000 euros anuales  
2 Game Artist 22000 euros anuales  
3 3D Artist 22000 euros anuales  
Empresa de marketing digital 1000 euros al mes.

La información se ha sacado comparando precios entre estas dos páginas.

<https://www.payscale.com/>

<https://www.glassdoor.es/index.htm>

Y la empresa a subcontratar de esta página

<https://lemon.digital/precio-plan-marketing-digital/>

## MATERIAL TÉCNICO

Programas necesarios:

**-Unity:** Utilizaremos unity para la programación de todo el videojuego.

**-Maya:** Será necesario este programa para el modelado de los escenarios y los elementos 3D del videojuego. (Precio aproximado/año: 2.136 €)

<https://www.autodesk.es/products/maya/overview?plc=MAYA&term=1-YEAR&support=ADVANCED&quantity=1>

**-Substance:** Necesitaremos este programa para la creación de texturas de los modelos 3D. (Precio aproximado/mes: 16.72€ - Indie License)

<https://www.substance3d.com/subscribe/>

**-Photoshop:** Se empleará para el desarrollo de todos los personajes, que son en 2D. (Precio aproximado/mes: 29.99 €)

<https://www.adobe.com/es/creativecloud/business-plans.html?plan=team&step=2&promoid=WT7FJ7K8&mv=other>

## Materiales necesarios:

Se necesitará un mínimo de 6 ordenadores para poder desempeñar varios trabajos al mismo tiempo con las respectivas licencias de los tres programas mencionados anteriormente.

(Precio aproximado/ordenador: 964.13€)

<https://www.pccomponentes.com/pccom-gold-ryzen-5-3600-16gb-500gbssd-1tb-rtx2060>

(Precio aproximado/pack-teclado-ratón: 7.99€)

<https://www.pccomponentes.com/owlotech-combo-100-teclado-raton>

(Precio aproximado/monitor: 180€)

<https://www.pccomponentes.com/dell-p2719h-27-led-ips-fullhd>

Además de esto, también serán necesarias dos tabletas gráficas “Huion Kamvas 13” (Precio aproximado/Tableta\_gráfica: 219,00€)

<https://huionshop.es/products/huion-kamvas-13>

## Servicios/instalaciones necesarias:

Contratación internet: Necesitaríamos instalar un servicio de fibra óptica para el correcto funcionamiento de nuestras instalaciones. (Precio aproximado/mes: 46.20€)

<https://www.movistar.es/empresas/banda-ancha/>

**PRECIO TOTAL APROXIMADO: 10.601,64 €**

## LOCAL

<https://www.idealista.com/inmuelle/91449437/>

Nuestro local estará situado en la Avda. Manoteras, 30 (Madrid) que es una zona bien ubicada y cerca del centro (desde Sol a 30 min en coche). Su precio es de 875€/mes.

Además, cuenta con muy buena comunicación para llegar en transporte público. Autobús

• Av. Manoteras, 32 (líneas 174, N1) a 83 m



6 sillas de trabajo (Precio/silla: 169€)

<https://www.ikea.com/es/es/p/markus-silla-trabajo-glose-negro-40103100/>

6 mesas individuales en las que pondríamos cada puesto (Precio/mesa: 179€)

<https://www.ikea.com/es/es/p/bekant-escritorio-blanco-s19022808/>

1 mesa para sala de reuniones (Precio/mesa: 916€)

<https://www.ikea.com/es/es/p/bekant-combinacion-escritorio-chapa-fresno-c-tinte-negro-negro-s89282614/>

6 sillas para la sala de reuniones (Precio/silla: 99€)

<https://www.ikea.com/es/es/p/langfjall-silla-sala-juntas-gunnared-gris-oscuro-negro-s19174972/>

1 pizarra magnética para donde se irá actualizando el cronograma de trabajo  
(Precio/pizarra: 162€)

<https://alapizarra.com/es/aula-oficina/295-pizarra-magnetica-movil-.html>

PRESUPUESTO TOTAL MOBILIARIO: 49.200€



# FINANCIACIÓN

## Fuentes

Tenemos varios métodos de financiación para llevar a cabo el desarrollo de nuestro producto:

- Por un lado, contamos con fuentes de financiación propia partiendo de nuestro capital inicial, el cual ha sido llevado a cabo con gracias a las inversiones económicas particulares que han sido juntadas anteriormente por todos los socios que conforman este equipo.
- Además, contamos con financiaciones ajenas, ya que conseguimos finalmente captar la atención de varios inversores en nuestro último pitch. Estos desembolsos económicos se llevarán a cabo en forma de subvenciones y de compra de acciones.
- Se espera que conforme vaya desarrollándose la campaña de marketing que promocióne el juego, se consigan atraer más fuentes de ingresos.
- También se contempla la idea de presentar nuestro proyecto a una productora para que se lleve a cabo la financiación, esto se realizaría antes de que se lleven a cabo las financiaciones ajenas. Se valora la idea de contactar con ENISA (Ministerio de Industria) o llevar a cabo el programa MEDIA (Ministerio de Cultura), en caso de que los publishers contactados decidan no financiarnos.

## Monetización

Se tiene previsto que el juego cueste en torno a los 20€, lo que hace que tenga un precio asequible para generar dinero y que tampoco conlleve un gran desembolso económico por parte del jugador.

- Dicho esto, el juego no contaría con un modo online, aunque se contempla añadir algún DLC por lo que sería esta la única forma de monetizar el juego a priori además de su precio inicial.
- Posiblemente se intente llevar a cabo algún proyecto transmedia que nos cuente información relevante sobre algunos antagonistas o bien sobre otros hechos desarrollados en los diferentes entornos donde transcurra la acción del juego, los cua-

les contengan información relevante que afecte a la historia ya creada.

- Además, se añadirá un libro de arte del videojuego en formato físico el cual podrá ser comprado por los jugadores aparte o bien este sería incluido en alguna edición especial de este proyecto.

## Estudio de mercado

El videojuego estará disponible para Streaming, por lo que sus ventas no se verán modificadas por el lanzamiento de la PS5 y de la XBOX Series.

- Hemos decidido sacar el producto para PC, ya que es la plataforma que más catálogo tiene y la más jugada. Esta será por lo tanto, la que nos daría mayor visibilidad a pesar de los numerosos títulos y contenidos disponibles ahora para dichos clientes.
- Podríamos contemplar en un futuro, según el éxito de nuestras ventas, hacer una remasterización del juego para las consolas de sobremesa.
- Somos de los pocos juegos que combina aspectos del 3D y del 2D. Además, podemos dar gran importancia a nuestro arte y a la profundidad con la que es narrada nuestra historia. Esto nos permitirá poder salir al mercado con ciertas garantías de éxito ya aseguradas.
- Si bien partimos desde un punto, en el que como se expone anteriormente, se apuesta por nuestro estilo visual y narrativo como puntos fuertes, la única desventaja que puede llegar a contemplarse es que al ser nuevos en el mercado, no consigamos captar la audiencia esperada o bien que nuestro juego pase desapercibido dentro del inmenso catálogo de videojuegos que existe para la PC.
- No obstante, se espera que con un estilo visual único y con una historia bastante atractiva tanto por su guión como por la forma en la que se desarrollarán los hechos, atraigamos hacia nosotros incluso a los jugadores que prefieren jugar online.

## Background

- Somos un equipo formado por seis socios, si bien hemos colaborado conjuntamente sin desarrollar unos roles definidos cada uno, se ha establecido cierto reparto de tareas.
- Luna ha sido nuestra artista conceptual y la encargada de llevar a cabo todo el apartado visual del juego.
- Marta y Enrique estuvieron desarrollando el GDD .
- Andrés y César trabajaron en el guión y en el diseño del juego.
- Iris fue la encargada de desarrollar el marketing y las presentaciones usadas para exponer.

# THE SHADOW'S RISE



**12**<sup>TM</sup>  
www.pegi.info



## GÉNERO DEL VIDEOJUEGO - PLATAFORMAS, SIGILO Y PUZLE AVENTURA PARA 1 JUGADOR

### TARGET

ORIENTADO PARA JUGADORES JÓVENES Y ADULTOS, TENIENDO EN CUENTA QUE LA TEMÁTICA EN SÍ MISMA DEL VIDEOJUEGO PUEDE NO SER APTA PARA TODAS LAS EDADES. NO SE NECESITA SER UN JUGADOR EXPERTO, PUES SE CONTEMPLA UN NIVEL DE DIFICULTAD ASEQUIBLE PARA QUE EL CONTENIDO RESULTE ENTRETENIDO PERO TAMPOCO PARA PRINCIPIANTES.

### SINOPSIS

EL PROTAGONISTA PRINCIPAL SE DESPIERTA EN UNA MAZMORRA DEL INFIERNO SIN TENER RECUERDO ALGUNO DE SU PASADO Y LO ÚNICO QUE SABE ES QUE ES UNA SOMBRA QUE HA PERDIDO SU CUERPO.

### KEY SELLING POINTS

EL JUEGO PUEDE SER COMPRADO EN DIGITAL SIN NECESIDAD DE QUE LA CARÁTULA OCUPE ESPACIO O DE TENER QUE IR A LA TIENDA A COMPRARLO EN FÍSICO. EL JUEGO EN SÍ MISMO NO SE PREVE QUE CONSUMA MUCHA MEMORIA.

ADEMÁS EL PRECIO ES ASEQUIBLE PARA EL PÚBLICO.

CONTAMOS CON UN ARTE MUY ATRACTIVO VISUALMENTE, CON EL QUE LOS JUGADORES SE SENTIRÁN ATRAÍDOS.