

¿Cuál es tu idea?

Elabora un pitch que responda a las siguientes preguntas:

1-¿Cuál es el concepto básico del juego? En otras palabras, ¿de qué se trata el juego en términos generales?

Recoger basura del mar, reciclar , comprar comida y sustento para los peces y crear infraestructuras para criar peces y después dejarlos en libertad en las zonas que has limpiado.

2-¿Cuál es el género del juego? ¿Es un juego de aventuras, de estrategia, de simulación, de rol, etc.?

Videojuego de aventuras, con toque de simulación ,construcción y educativo.

3-¿Quiénes son los personajes principales del juego? ¿Qué los hace interesantes y únicos?

- Los personajes principales son:

- Tú (La idea es que el personaje no tenga que reflejar género ya que el juego va a ser en primera persona).
- Tortuga Ancestral - Es una tortuga con la que solo tú puedes hablar, se digna a hablarte porque cuando te la encuentras en la playa la ayudas a salvarse de una trampa. Es quien te va a guiar durante todo el juego para llevarte a las zonas donde tienes que limpiar y te va a contar cómo puedes salvar la isla.
- Hippy - Es un niño rico con contactos pero que prefería vivir la “experiencia real de la vida”. Ahora se dedica a comprar y vender basura al por mayor y a escuchar reggae todo el día. (Podría ser que cuanto más basura le traigas, mejor se lleve contigo y mejores tratos puedas hacer).
- Más adelante en el juego con los peces sobrantes de la crianza podrías venderlos a un restaurante de sushi que se establecerá en la ciudad.

4-¿Cuál es la historia del juego? ¿Cuál es el trasfondo y la ambientación del juego?

El juego trata de una persona nativa que vive en una isla en la cual desde hace unos años las basuras y los desechos que llegan de las industrias están haciendo que los peces y otra fauna marina se mueran lentamente y busquen otros sitios donde vivir, haciendo que la isla sea un paraje desolador. Tu trabajo como nativo y amante de la naturaleza es limpiar las zonas para poder hacer que vuelvan a ser habitables , pero eso no es todo. Antes de devolver a la vida a esos peces ,tendrás que utilizar los materiales conseguidos al reciclar la basura para crear infraestructuras donde poder volver a proliferar para después ser soltados en libertad.

5-¿Cuál es el objetivo principal del juego? ¿Cuál es el desafío que los jugadores deben superar?

El objetivo principal del juego es conseguir limpiar toda la isla y devolver a todos los tipos de peces a su hábitat. (?) La limitación del personaje estará en la cantidad de oxígeno que tiene, ya que se irá mejorando según recicle más cosas en la tienda del hippy. Si el personaje muere en algún momento, perderá toda la basura que haya obtenido y la tortuga lo devolverá a la playa.

6-¿Cómo es la jugabilidad del juego? ¿Cuáles son las mecánicas principales del juego?

El personaje se moverá por la playa y una vez rescate a la tortuga, ella será su montura para ir por el agua. Las mecánicas son recoger basura, romper basura para luego recogerla, salvar peces y la mecánica del oxígeno.

7-¿Cuál es el público objetivo del juego? ¿Está dirigido a jugadores casuales o hardcore?

Público de todas las edades que les guste la naturaleza, aprender sobre los peces y sobre la vida bajo el mar. Además de la gente que le guste los juegos de recolectar y mejorar.

8-¿Qué hace que el juego sea diferente y único en comparación con otros juegos similares?

En comparación con el Raft el juego se centra más en la vida bajo el mar y no en la supervivencia del personaje.

Para el ejemplo de subnautica, no hay pensado ningún tipo de enemigo bajo el mar, para que todo el mundo pueda jugar sin necesidad de estar agobiado por morir.

9-¿Cuál es el tiempo estimado que llevará el desarrollo?

2 Meses

10-¿Cómo podría monetizarse el juego? ¿Será un juego de pago único, un juego gratuito con compras integradas o un juego basado en publicidad?

Juego de Pago único.