

Diapo 1:

(Logo en Pantalla)

Muy buenos días a todos, soy Ignasi Pardo, el Team Lead del grupo conocido como TDM: dónde vuestros sueños se convierten en videojuegos.

Hoy, tengo la suerte de presentaros nuestro equipo y los cimientos de nuestro próximo proyecto, así que, poneros cómodos, porque comenzamos!

Diapo 2:

(Fotos de los integrantes y sus roles)

Primero de todo, ya me conocéis a mí, Team Lead que además se encarga de la organización y la burocracia, pero, ¿qué hay del resto del equipo?

En primer lugar tenemos a los dos Designers que han hecho de este proyecto algo interesante y factible, Marc Ruiz y Pau Motta; seguidos, en segundo lugar, de los dos artistas que harán posibles las palabras de los diseñadores, Isaac Colomer y Oriol Valverde. Por último, pero no menos importante, Isaac Digón, la persona que se encargará de liderar al equipo en la árdua tarea de programar.

Todos los integrantes del equipo poseemos gustos similares, nos conocemos desde hace bastante y sabemos cómo trabajar juntos. Nos encontramos en un momento de nuestras vidas donde nos sentimos ansiosos por crear juegos que puedan generar emociones o sensaciones únicas en una persona, y con este proyecto sabemos que podemos conseguirlo. Todos nosotros estamos familiarizados con el concepto principal del juego, y consideramos que no defraudaremos a nuestra audiencia.

Así pues, conociéndonos un poco más a fondo, conozcamos la idea tras el telón, el juego que se conocerá como: **CARONTE MANDATE**.

Diapo 3:

Caronte Mandate será un Turn-Based RPG con una historia que situará a nuestro protagonista en el 2018, en un instituto inspirado en los japoneses, de acuerdo a la amplia presencia de los clubes extraescolares.

La historia lo llevará a conocer otras personas, entrar a un club y luchar por formar parte del mejor grupo del instituto con la llegada del festival de primavera. Sin embargo, no será nada fácil, ya que los boicots, peleas o incluso guerras están a la orden del día.

Diapo 4:

Los objetivos del jugador están estrictamente relacionados con los core Game Pillars del juego. En primer lugar se sentirá clave del avance de la historia; en segundo lugar, los combates por turnos tratarán de ser divertidos, donde se pondrá a prueba la estrategia del usuario, tanto con el control de los turnos como con el uso de ciertos objetos, lo que nos lleva al tercer y último punto. Queremos conseguir que el jugador sienta que caminar por el instituto sea útil, por lo que repartiremos objetos que pueden combinarse con otros para obtener armas que sean de gran ayuda en los combates decisivos. Aparte, el desbloqueo de salas ajenas a la historia principal también está presente, recompensando al jugador por ello.

Consideramos que nuestra idea puede resultar en un juego realmente divertido, con una historia intrigante que envuelva al jugador y unos combates que requieran de cierta estrategia para salir victorioso de ellos. Pretende ser un RPG que exagere al límite los días de instituto y que resulte gracioso en muchas ocasiones debido a las interacciones de los personajes con los objetos. Juntando todos estos factores creemos que puede resultar en un juego realmente interesante y objetivo de una gran masa de público.

Diapo 5:

Nuestro desarrollo comenzó la semana del 1 de Marzo, y terminará la semana del 31 de Mayo de 2021. En este periodo de 13 semanas y 4 días, se nos han puesto 3 versiones clave (Vertical Slice, Alpha y Gold) que marcan el desarrollo de las milestones a conseguir.

El calendario propuesto ha sido el siguiente, 11 semanas de Sprint donde se realizarán Releases semanales, junto con 2 meetings en los que se organizará el trabajo y se hablará de posibles bugs encontrados. Las Releases semanales se subirán los Viernes, durante el primer Meeting, y se dará la tarde de ese mismo día para testear la versión en cuestión en busca de bugs. El siguiente meeting se realizará los Sábados, donde se presentarán los Issues y se repartirán entre los miembros del equipo. Además, se hará la repartición de trabajo de la siguiente semana, para que los developers puedan comenzar a trabajar nada más terminar el encuentro.

De cara a las versiones clave, se ha decidido dejar esa semana libre para poder usarla para testear, como recurso de horas de trabajo de cara a posibles retrasos o para el arreglo de ciertos errores. Además, la producción deberá pararse 3 días antes para no añadir ningún tipo de feature más a última hora y poder pulir lo ya añadido.

Diapo 6:

Con este calendario pues, lo invertido en nuestro equipo seguirá las siguientes directrices:

- Se partiría el 100% de lo recaudado en una división del 60% destinado hacia la Publicidad y el Marketing; mientras que el 40% restante quedaría reservado para el desarrollo de los Milestones.
 - De cara a la Vertical Slice, una parte mayor a esta mitad se destinará al correcto desarrollo del Engine, de los sistemas principales y de la creación de todos los mapas y HUD's.
 - En pos de la Alpha, otra parte se destinará a los posibles retrasos, finalización de los sistemas secundarios y pulimiento de las mecánicas principales.
 - De cara a la Gold, lo restante se destinará a realizar pruebas de Playtesting y arreglar aquello que sea un error grave de Gameplay.

Diapo 7:

Con todo esto dicho, el equipo realmente siente que puede crear un juego que llegue a muchísimas personas y sea, a su vez, querido por masas. Somos un equipo listo y motivado para el desarrollo del juego, y como ya se ha mencionado, no pretendemos defraudar a nadie. Muchísimas gracias.