



Game Concept Document

Super Mario 64 será una nueva entrega de la serie **Super Mario** de juegos de **plataformas** por **primera vez en 3D**. El juego estará centrado en recrear la experiencia de mecánicas plataformeras, pulida al milímetro en anteriores entregas, usando la **nueva tecnología 3D** de la **Nintendo 64**.

Audiencia

El juego se planteará para una jugadores **casuales, chicos** entre los **10 y 20 años de edad** en las áreas de mercado americanas, europeas y asiáticas orientales. Las razones:

- Nintendo ha vendido mejor en este tramo de edad que la competencia
- Nintendo se ha especializado tradicionalmente en juegos más casuales
- Los juegos de la serie *Super Mario* han tenido éxito en estos grupos de mercado

Tipo de Juego

Plataformas 3D basado en **exploración** y resolución de **puzzles** con un **control muy pulido**.

Mecánica de Juego

El jugador se enfrentará por primera vez a entornos de **plataformas 3D**, recorriéndolos con las mecánicas tradicionales de **correr y saltar** de varias formas, poblados con los elementos clásicos de las entregas 2D en la serie:

- **plataformas** fijas y móviles
- **enemigos** con comportamientos simples
- **items** para recoger ya recurrentes en la serie, como monedas
- **power-ups** que harán más fácil la exploración o permitirán resolver puzzles

El jugador podrá medir su progreso constantemente en el número de **estrellas de poder** que ha conseguido en el juego. Éstas se otorgan como recompensa por realizar ciertas acciones en un nivel, como llegar a lugares escondidos, recorrer zonas en tiempo limitado o reunir un cierto número de items. Las estrellas también **desbloquearán zonas nuevas** en el entorno abierto del juego.

Visuales

Dado que es uno de los primeros juegos 3D en consola no hay grandes pretensiones gráficas más allá del uso de esta nueva tecnología. El estilo gráfico se basará en el usado en entregas anteriores de la serie: un estilo simple, colorido y divertido.

Unique Selling Points (USPs)

- El juego se venderá como **showcase de la nueva tecnología** de la Nintendo 64 (lanzamiento simultáneo)
- **Primer juego 3D** de la exitosa serie *Super Mario*
- **Entornos abierto** que explorar con total libertad
- **Feedback loop (IO) extremadamente pulido** para recrear la sensación de control total de los juegos en 2D

Monetización

Seguirá el estándar en la industria del presente año 1996, i.e. pagar por el juego, también conocido como *modelo premium*.

Referencias

El juego se basa principalmente en sus predecesores 2D en todos los aspectos: mecánicas, arte y música.

Competidores

- Otros plataformas recientes, que además tienen audiencias similares: *Bug!* y *Jumping Flash!* en 3D y *Donkey Kong Country II*, *Kirby's Dream Land* y *Super Mario World II* en 2D.
- Juegos de acción en 3D representan una amenaza menor: Su público objetivo, a priori, no se solapa con el nuestro.

Riesgos

	A	B	C	D
1	Riesgo	Control	Acción si el riesgo ocurre	Tipo
2	Trabajando sobre una consola nueva nos encontramos con problemas técnicos para llevar a buen término el juego	Mantener un log detallado de bugs, incongruencias entre documentación y resultados, e intercambiar datos con el equipo de desarrollo de N64	Trabajar mano a mano con el equipo de desarrollo de la Nintendo 64 (nuestra misma empresa) para conocer todos los detalles. Formar a nuestro equipo con ellos.	Calidad Tiempo
3	El juego no está listo para lanzamiento con la consola	Reuniones semanales de control de progreso	Retrasar el lanzamiento de la consola, absorber el coste incurrido por el equipo de hardware a beneficios de nuestro proyecto	Financiero Tiempo
4	El juego no cumple las expectativas de jugabilidad	Testeo constante de la calidad del gameplay, a reportar regularmente a los stakeholders	Si es posible solucionar con más tiempo de proyecto, retrasar el timeline. En caso contrario, cancelar el proyecto y establecer un proyecto alternativo como flagship de la consola tan pronto como sea posible.	Calidad Tiempo
5				
6				