

Ejercicio 1.

En el juego te pones en la piel de un explorador urbano que llega a explorar una mansión abandonada, al llegar te das cuenta que dicho paraje alberga un sin fin de misterios consecuencia de las acciones perpetradas en ella por la familia que la habitaba. Al ir avanzando te das cuenta de que has sido encerrado por un ente que habita la casa. Para escapar, tendrás que ir investigando y desentrañando los oscuros secretos de la familia (mediante puzzles y objetos que te irás encontrando a lo largo de la trama) . Durante tu estancia serás perseguido por una criatura que te hará desaparecer si llega a alcanzarte.

El juego sería desarrollado, en un inicio por un solo desarrollador, yo. Será un juego del género Survival horror con una perspectiva en primera persona, con la diferencia que la cámara será tipo body cam para crear una mejor inmersión.

El juego estará disponible en PC, PS4/PS5, XBOX ONE/Serie X y Oculus. Por lo tanto tendrá como controladores : teclado , controlador de consola y controlador VR.

Ejercicio 2.

Yo diría que sí, aunque los survival horror no son de lo más vendido habitualmente, cada cierto tiempo aparecen títulos que generan un repunte de ventas en este tipo de género, además, ahora ha tenido un aumento debido a los remasters de Dead Space, Silent Hill o Alone in the dark. La audiencia se encuentra en la mayoría de plataformas. En cuanto al mercado, si está preparado de manera técnica, pero a la hora de calendario de lanzamientos, este no sería un buen momento, ya que, durante los dos últimos meses del año suele haber una serie de lanzamientos muy potentes, por lo que un juego indie sería eclipsado por lo menos durante un tiempo.

Ejercicio 3.

Tanto diseño de mecánicas como diseño de niveles. Diseño de mecánicas porque es la parte encargada de la forma en la que el jugador va a interactuar con el juego y diseño de niveles porque es una parte más creativa del mismo.

Ejercicio 4.

Son eventos competitivos multijugador, que pueden ser jugados tanto de manera presencial como online. Los eSports son, en la actualidad, eventos seguidos por millones de personas, como cualquier otro evento deportivo, por lo tanto, en cuanto al mundo de los videojuegos, dan a conocer diferentes tipos de juegos, lo que hace que las compañías se interesen más y proporcionen más recursos para desarrollo de este tipo de juegos.

Ejercicio 5.

Un publisher es el encargado de el estudio de mercado del videojuego, entonces, abarcan todos los pasos críticos, en cuanto a recursos, de un videojuego, por lo tanto, saben si el juego tendría cabida en el mercado, si tendría una audiencia objetivo ...

El publisher recupera lo invertido una vez el juego este generando ingresos.

Ejercicio 6.

Se pueden especializar en: Arte y Animación, Comunicación, QA, Dirección, Global, Guión,

Música, Producción y Gestión, Programación y Sonido.

Podemos consultar su perfil de desarrollador, su perfil en la industria, un contenido y otras informaciones.