**Broken Balloon**

**Game Proposal**

Versión 1.0

21 de abril de 2011

**Game Proposal**

## Game Concept Revisado

## Nombre

* *“Broken Balloon”*

## High Concept

* *Durante los años, los pueblos de los "Savunan" han sido amenazados por criaturas gigantes. Como descendiente de ellos, tu deber es detener a los monstruos y defender tu hogar.*

## Plataforma Objetivo

* *Xbox Live Arcade.*.

## Género

* *Plataformas, puzzle, RPG*.

## Publico Objetivo

## *Orientado principalmente a jugadores casuales, mayores de 12 años, sin distinción de género*.

## Introducción

* *“Broken Balloon” se desarrollará usando el lenguaje C# y la herramienta XNA Game Studio para Xbox 360, específicamente Xbox Live. El juego consistirá en que tú serás parte del clan “Savunan” especializado en la destrucción de monstruos que amenazan los pueblos de “Beautiful Balloon”. Cada monstruo significará un desafío distinto, ya que estos poseen diferentes mecanismos de defensa y, además, dado su enorme tamaño, son hogar de otras criaturas que dificultarán cumplir tu misión*.

## Trasfondo

* *Para hacer más entretenido/interesante el juego, queremos que el jugador tenga la posibilidad de tomar decisiones no triviales que cambien el desarrollo de la historia y lo involucren emocionalmente, de modo que sienta que, aún cuando está haciendo lo que él crea correcto, habrá “malas” consecuencias*.
* *Lo que nos parece más interesante es poder lograr la mezcla entre estética y mecánicas de juego que provoquen en el jugador las emociones que queremos transmitir, para poder brindar una experiencia de juego más completa*.

## Descripción del Juego

* *La idea general del juego es posicionar al jugador en escenarios cuya estética dependerá de la personalidad del monstruo a derrotar. Para detener al monstruo será necesario descubrir su funcionamiento lo que permitirá resolver los puzzles requeridos para completar la misión. Esto deberá realizarse antes de que el monstruo alcance de la aldea y la destruya, dentro de un límite de tiempo definido, lo que aumentará el desafío. Finalmente, el jugador recibirá una recompensa al completar cada nivel. Será decisión de cada jugador el salvar la aldea o salvar al monstruo, ya que durante el desarrollo de cada etapa, el jugador será inmerso en el mundo del monstruo, siendo capaz de ver desde su punto de vista y hasta llegar a comprender el porqué de sus acciones*.
* *Conviértete en un miembro del clan “Savunan” del planeta “Beautiful Balloon” y ayúdalos a defender sus pueblos de ataques de monstruos gigantes*.
* *Desafía tus capacidades resolviendo puzzles y derrotando criaturas.*
* *El desenlace de la historia de “Beautiful Balloon” está en tus manos*.

## Características Clave

* *Existirá una “tienda” donde el jugador podrá intercambiar y/o comprar items para modificar su apariencia y mejorar sus habilidades.*
* *Cada monstruo presentará una estética distinta de acuerdo a su personalidad y motivaciones.*
* *Para terminar cada nivel se deberán resolver puzzles y derrotar diversas criaturas.*
* *Existirá un límite de tiempo para completar cada nivel.*
* *Existirá un jefe final por cada etapa.*
* *Antes de finalizar cada nivel, el jugador podrá elegir entre salvar al monstruo o la aldea*.

## Conceptos del Arte

* *Cada nivel tendrá ambientación distinta, según la personalidad del monstruo, sin embargo, todos los diseños serán consecuentes estéticamente.*
* *Los diseños tendrán un estilo dibujado minimalista, lo que facilitará el acercamiento del jugador a los monstruos de cada nivel.*.

## Análisis de Mercado

*El segmento de público al que está orientado nuestro juego es similar al de Little Big Planet (PS3), ya que este presenta una estética interesante y mecánicas de puzzles en la mayoría de sus niveles. El volumen de ventas para este título en América fue de 2.36 millones de copias vendidas. Sin embargo, el mercado objetivo son usuarios de Xbox Live Arcade, el cual no constituye un mercado tan grande en comparación a otras consolas como PS3, ya que consiste en un servicio ofrecido por Microsoft Xbox 360. Las ventas para esta última son del orden de los cientos de miles, por lo que estimamos vender un mínimo de cincuenta mil copias de “Broken Balloon”.*

## Análisis Técnico

* 1. **Características Experimentales**
  + *Se utilizará Microsoft Visual Studio 2008, con la extensión XNA Game Studio, lo que no constituye tecnología nueva/desconocida*.
  1. **Principales tareas de desarrollo**
* *Crear narrativa.*
* *Diseño de niveles y personajes congruente con la historia.*
* *Modelado y animación 2D.*
* *Diseño GUI.*
* *Programar las funcionalidades.*
* *Incorporar interfaz gráfica al código.*
* *Agregar música y sonidos.*
* *Testing.*
* *Iteración.*
  1. **Riesgos**
* *Dentro del desarrollo pueden ocurrir eventos no contemplados en la planificación que podrían retrasar las etapas restantes del proyecto.*
* *El producto final podría no resultar como lo esperamos, ya que nuestro equipo no tiene la experiencia necesaria.*
* *A causa de las limitaciones regionales de las licencias es probable que no se pueda lanzar el juego al mercado en Chile.*

## Alternativas

* + *Reutilizar código, como por ejemplo, el manejo de la física del juego.*
  + *En caso de no poder ser lanzado en Chile, otra alternativa sería sacar al mercado una versión para PC, ya que XNA permite trabajar en paralelo tanto para PC como Xbox.*
  + *Realizar tantas iteraciones en el proceso de diseño como sean necesarias para lograr el producto deseado*.

## Recursos Estimados

* *PCs con Windows con Visual Studio 2008 y XNA 3.0 instalados.*
* *Xbox 360.*
* *Artistas (músicos y diseñadores).*
* *Licencia XNA.*
* *Programadores*.

## Planificación Estimada

* *La etapa de diseño y narrativa es la más importante del desarrollo del proyecto, ya que estos son los elementos fundamentales para el éxito del juego, por lo que se debe dedicar un tiempo mínimo de* ***4 meses****.*
* *La etapa de programación siempre es compleja y extensa, sin embargo, como el diseño de niveles va a obligar a desarrollar mecánicas especializadas para cada uno de ellos, por lo que no se podrá reutilizar tanto código en este sentido. Tiempo estimado:* ***6 meses****.*
* *En la siguiente etapa deben afinarse los últimos detalles visuales y debe también incorporarse la música y sonido. Tiempo estimado:* ***1 mes****.*
* *Testing. Tiempo estimado:* ***2 meses***.

## Análisis Legal

* *Estamos obligados a seguir los términos de uso de Microsoft con respecto al uso de XNA.*
* *Como la música y los diseños serán propios, no se tendrán problemas con derechos de autor.*

## Costos y Proyecciones de Utilidad

* 1. **Costos de Recursos**
* *Costo PCs:* ***US$0.00****. Ya no que no es necesario adquirir equipos nuevos.*
* *Costo Visual Studio 2008:* ***US$0.00.***
* *Windows 7 Professional:* ***US$270.00.***
* *Recursos humanos:* ***US$0.00.*** *Ya que todos formarán parte de la empresa.*
  1. **Costos Adicionales**
* *Licencia XNA:* ***US$99.00.***
  1. **Precio de Venta Sugerido**
* *El precio de venta sería equivalente a 400 Microsoft Points, que corresponden a US$6.00*
  1. **Proyecciones de Utilidades**
* *Se espera vender un mínimo de cincuenta mil unidades, por lo que se estima recibir un total de US$300,000.00*