

GunBattle Arena

Alejandro Bezdjian

Luis Marzoratti





GÉNERO

1



MOBA



MOBA

GÉNERO MÁS EXITOSO

Liderados por el LoL y el DOTA en PC y el Clash Royale en Mobile, los MOBA son los juegos más exitosos de la actualidad

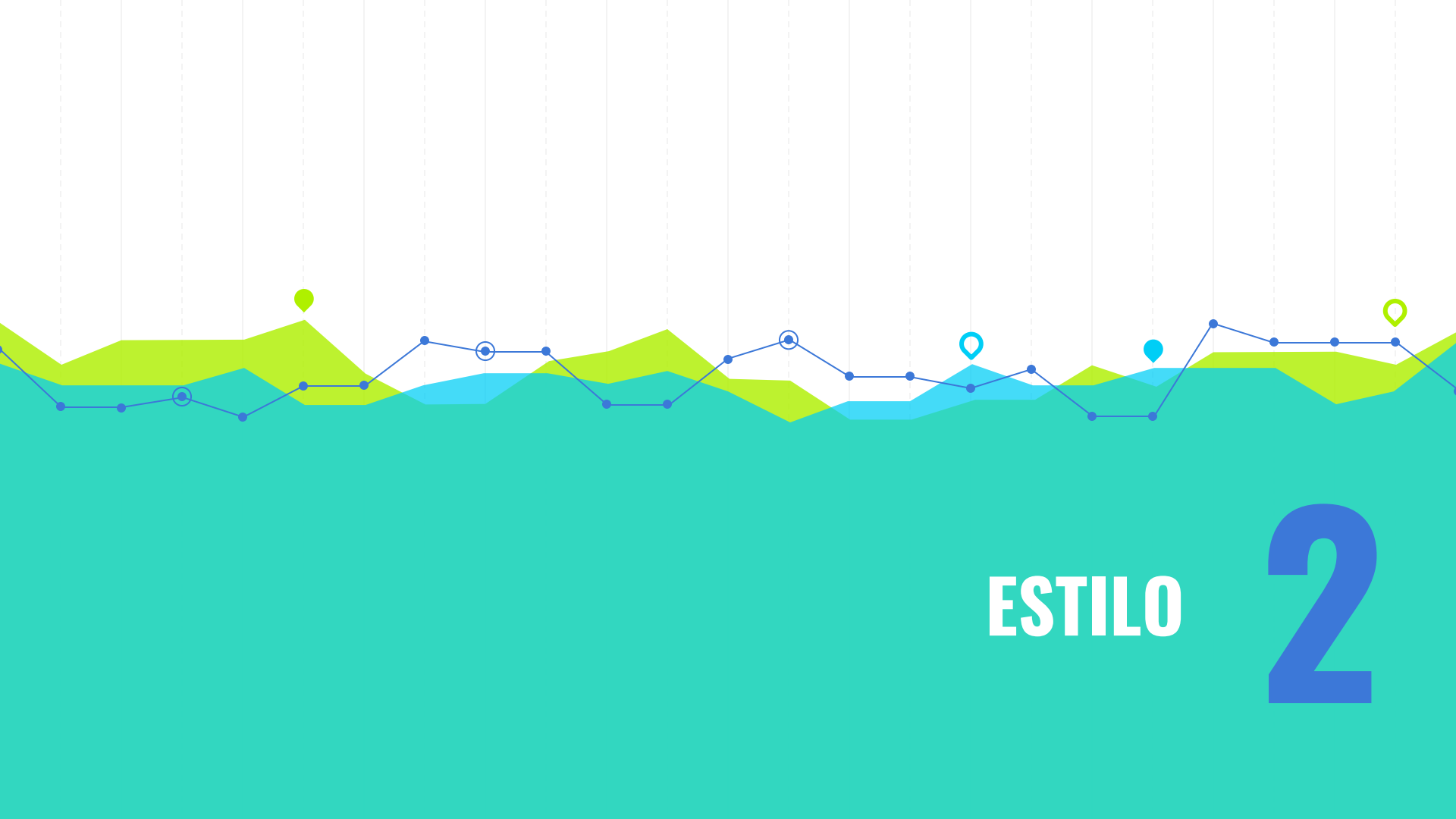
COMPETITIVIDAD

Los MOBAs brindan un nivel de competitividad muy alto que aumenta el engage de los usuarios

FREEMIUM

Los MOBAs más exitosos son *free to play* y generan ventas in-game con microtransacciones. GunBattle Arena buscará monetizar de la misma manera



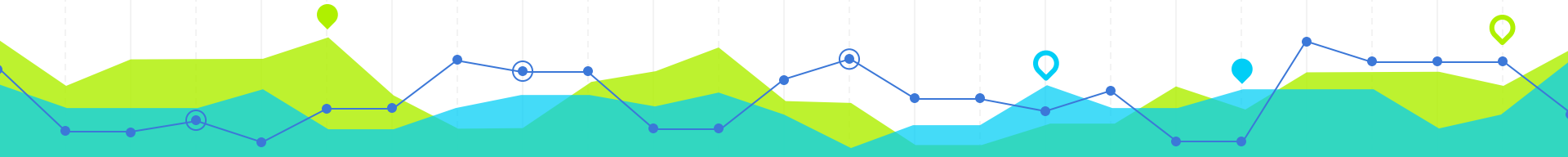


ESTILO 2

“

*No puedo cambiar la dirección del
viento, pero puedo ajustar las velas
para alcanzar mi destino.*

Jimmy Dean



ESTILO

La **gran** mayoría de MOBAs son en 3D y tienen un estilo y gameplay muy similar a los del LoL y DOTA.

GunBattle Arena es:

- 2D
- Estilo retro
- Cámara top-down





AUDIENCIA 3



%70

Jugadores de MOBA son hombres

25-35 años

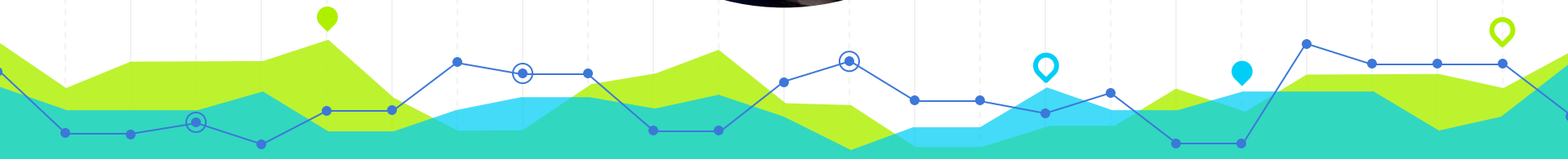
Es el rango de edad mayoritario

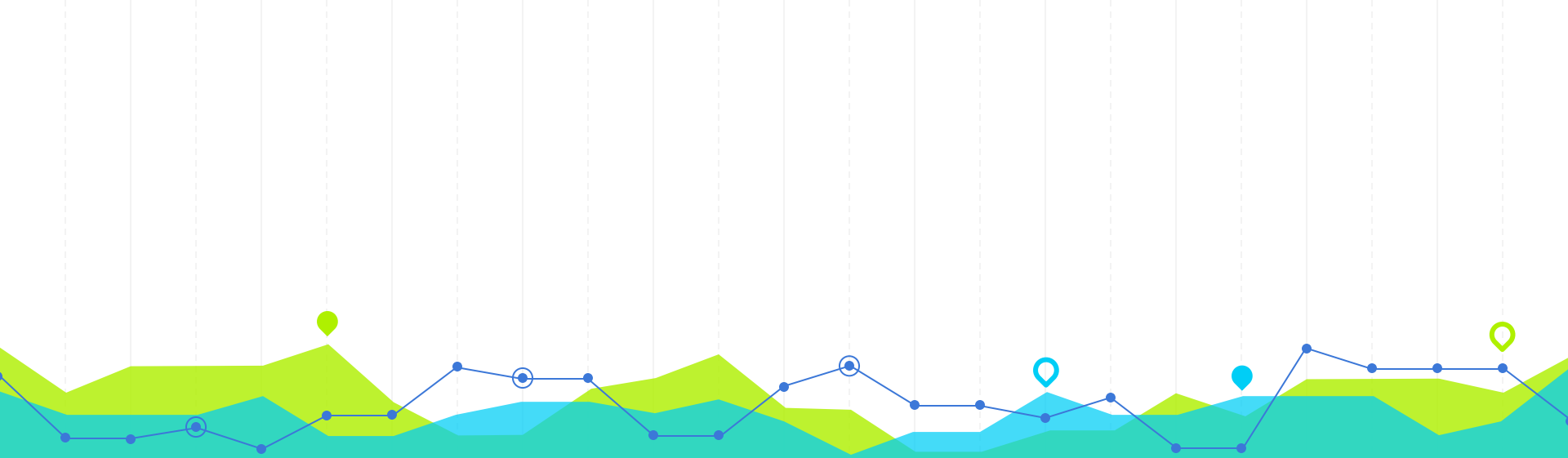
AUDIENCIA

Nuestro foco va a estar
centrado en jugadores
entre 16 y 35 años



Nuestro estilo retro
puede cautivar
audiencias entre 25 y 35
años





PLATAFORMA 4

PC

El estilo y nuestra idea de juego
generaría una mejor
experiencia a jugadores que
utilicen la PC



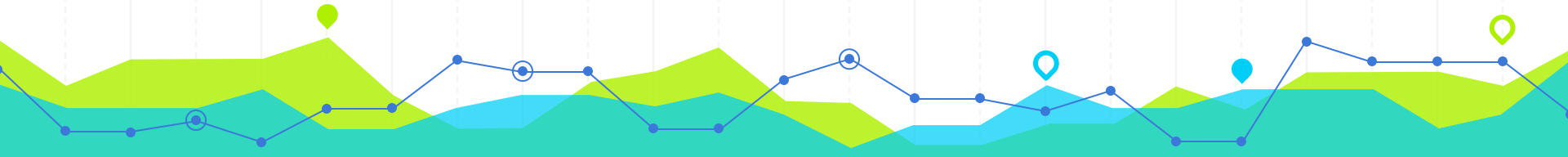
OTRAS POSIBILIDADES

CONSOLA

Debido al hecho de que el juego es 2D, el movimiento del jugador para apuntar sería posible de realizar con el analógico derecho de los joysticks

MOBILE

Utilizando la tecnología Force Touch de Apple, podría crearse una jugabilidad aceptable pero muy orientada al ecosistema Apple



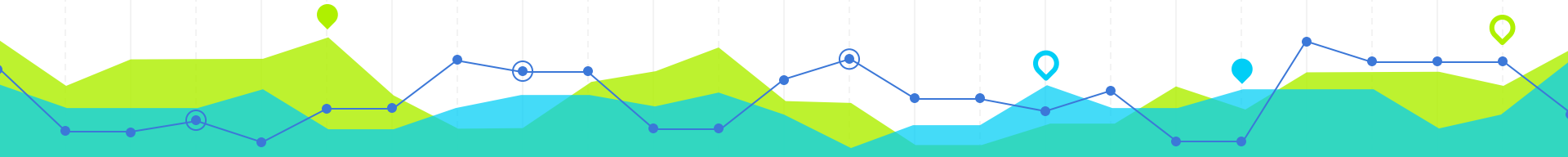


GAMEPLAY

5

GAMEPLAY

- Utilización del teclado para moverse y mouse para apuntar y disparar (posibilidad de usar joystick)
- Objetivo: destruir la base del equipo enemigo
- 2 líneas defendidas por torres y un carril vertical con un objetivo global
- Mayor importancia a la estrategia que a la habilidad
- La generación de minions es parte de la estrategia



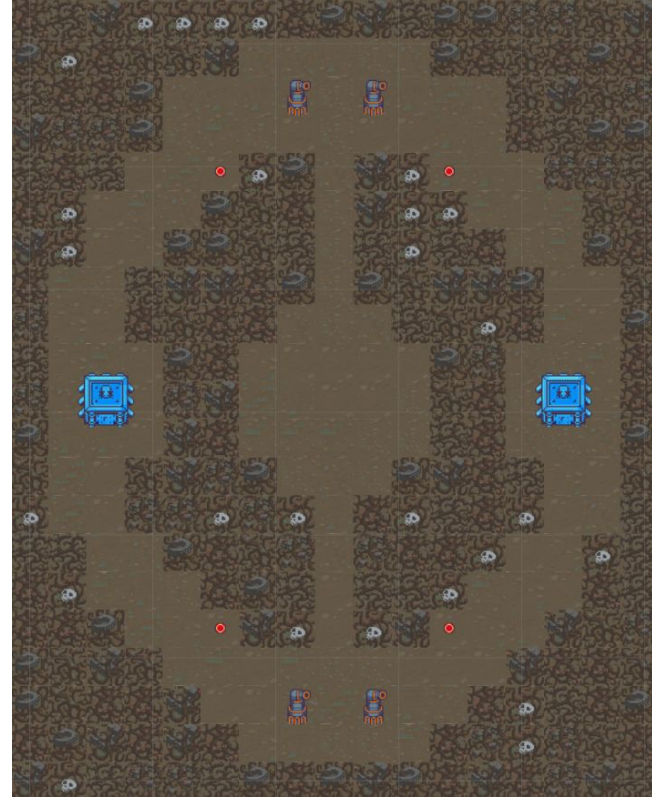
MAPA

2 líneas con torres

1 base por equipo

Zona central con posible objetivo

1 sola línea puede tener minions



GAMEPLAY

Partidas cortas

Tiempo entre partidas

Equipos

Entre 3 y 5 jugadores

Torneos

Oficiales con posibilidad de streaming

Rankings

Ganar partidas otorga puntos





MONETIZACIÓN

6

1,700,000,000 \$

Fue el ingreso del LoL en 2016

27 millones usuarios

Juegan LoL todos los días (%66)



73,000,000 views

4,200,000,000 horas

De streaming en vivo y VODs tuvo el mundial de LoL
2017



FREE TO PLAY
SKINS DE PERSONAJES PAGOS
FUERTE FOCO EN TORNEOS
SPONSORS





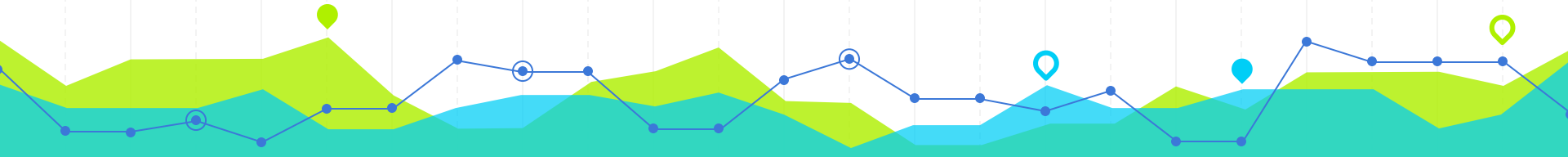
COSTOS 7

DESARROLLO V1

**MULTIJUGADOR
ONLINE**

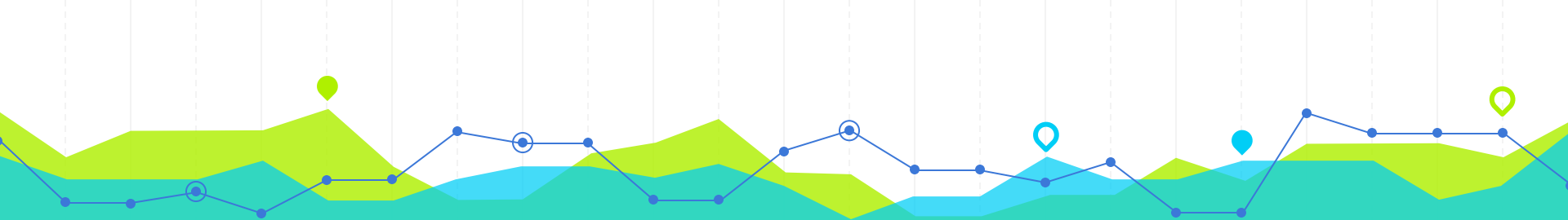
**AL MENOS 10
PERSONAJES ÚNICOS**

**BALANCE Y
CONTROLES**



6-8 meses
4 desarrolladores
1 diseñador
pruebas con usuarios





USD 70,000

GRACIAS!

Preguntas?



FUENTES

- <https://www.tweaktown.com/news/55605/league-legends-generated-1-7-billion-revenue-2016/index.html>
- <http://steamcharts.com/app/570>
- https://www.reddit.com/r/DotA2/comments/2ybvzq/results_of_demographics_survey_for_r_dota2/
- <https://esc.watch/tournaments/lol/2017-world-championship>

