



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y
Telecomunicaciones

Grado en Ingeniería Informática

Propuesta

TEMP NAME

Autor

Baldwin David Rodríguez Ponce

2022

Índice

1. Descripción	2
1.1. Características del juego	2
2. Género	2
3. Público Objetivo	2
4. Estudio de Mercado	3
4.1. Juegos similares	3
4.2. Género	3
4.3. Audiencia	3
4.3.1. Segmento demográfico	3
4.3.2. Plan de comercialización	3
4.4. Competidores	3
4.5. Human Fall Flat	3
5. Modelo de Negocio	3
Referencias	4

1. Descripción

TEMP NAME es un juego festivo de plataformas 2D en el que tú y tus amigos competís para ser el primero en llegar a la cima de la torre (NOMBRE TORRE) y destruir al malvado y demente (NOMBRE DEL JEFE FINAL) con el fin de liberarte de la maldición que éste te ha lanzado.

Deberás evitar caer en las manos de los múltiples monstruos, trampas y ataques de tus contrincantes mientras tú mismo te aseguras de erradicar el progreso de estos últimos usando magia olvidada y artefactos antiguos.

En TEMP NAME podrás escoger entre diferentes personajes, empezar a avanzar rápidamente a través de niveles cambiantes y aprovecharte de habilidades únicas para cada clase.

1.1. Características del juego

- Compite y juega con varias personas.
- Niveles generados proceduralmente.
- Niveles dinámicamente cambiantes durante la partida.
- Escoge de entre distintas clases y adapta tu estilo de juego.
- Distintas categorías de dificultad.
- Interrumpe o destruye el progreso de tus contrincantes para ganar.
- Descubre magia y artefactos olvidados por el tiempo.
- Encuentra secretos escondidos por la torre.
- Derrota enemigos, jefes y evita trampas en el entorno.

2. Género

Los dos géneros principales del juego son *Plataformas* y *Festivo* (*Party Game*, en inglés) con toques de *generación procedural*, *RPG* y algunos aspectos de *Battle Royale*.

3. Público Objetivo

El público objetivo de este videojuego está conformado por aquellas personas que tienen preferencia por los juegos de plataformas y desean jugar partidas rápidas casuales con amigos sin necesidad de mucha configuración previa. Algunas características adicionales de esta audiencia son:

- No desean jugar algo demasiado técnico o complejo.
- Tendrán una edad igual o mayor a 7 años, tomando en cuenta que el juego contendrá violencia caricaturesca e insultos no vulgares.
- No serán de ningún género en específico. No se considerará que el género vaya a ser un factor importante a la hora de seleccionar el juego.
- Serán de habla hispana. El juego será principalmente desarrollado en castellano, por lo que el público principal serán personas de habla hispana.

4. Estudio de Mercado

4.1. Juegos similares

3 videojuegos similares

1. Título 2. Compañía 3. Plataformas 4. Modelo de negocio 5. Web oficial 6. Captura de pantalla 7. Aspectos positivos 8. Aspectos negativos

Primer videojuego: MicroMages MorphCat Games PC y NES Buy-to-Play (<https://en.wikipedia.org/wiki/Buy-to-play>) <https://morphcatgames.itch.io/micromages> <https://www.youtube.com/watch?v=VFX401vvKTQ> (Captura aquí) (Aspectos positivos) (Aspectos negativos)

Segundo videojuego (quizás Kirby no, igual Ultimate Chicken Horse): Kirby Crystal Shards (Minigames) Nintendo + HAL Laboratory Nintendo 64 Buy-to-Play <https://kirby.nintendo.com/> (https://en.wikipedia.org/wiki/Kirby_64%3A_The_Crystal_Shards) (Captura aquí) (Aspectos positivos) (Aspectos negativos)

Tercer videojuego: Risk of Rain Hopo Games + Gearbox Publishing PC + others Buy-to-Play <https://www.riskofrain.com/> <https://riskofraingame.com/> https://store.steampowered.com/app/248820/Risk_of_Rain/ (Captura aquí) (Aspectos positivos) (Aspectos negativos)

4.2. Género

Platformer and Party Game

4.3. Audiencia

4.3.1. Segmento demográfico

People that want fast play

4.3.2. Plan de comercialización

Sold through Steam (Buy-to-Play)

4.4. Competidores

* Características destacadas: * Limitaciones:

4.5. Human Fall Flat

Super Meat Boy Celeste Fall Guys Pummel Party Stick Fight: The Game Ultimate Chicken Horse Jackbox Party Packs

5. Modelo de Negocio

Buy-to-play (este)

Referencias

- [1] Joseba Makazaga. *Ordenadore bidezko irudigintza*. Bilbo: Udako Euskal Unibertsitatea, 1998. ISBN: 84-86967-90-2.
- [2] Joseba Makazaga. *Gráficos por Ordenador*. Página web. Transparencias del tema de Transformaciones. 2020. URL: https://egela.ehu.eus/pluginfile.php/3813842/mod_resource/content/2/graficos-por-ordenador-transformacion.pdf.
- [3] Joseba Makazaga. *Gráficos por Ordenador*. Página web. Transparencias del tema de Cámaras. 2020. URL: https://egela.ehu.eus/pluginfile.php/3813849/mod_resource/content/3/graficos-por-ordenador-visualizacion.pdf.
- [4] Joseba Makazaga. *Control de cámara - Modo análisis*. Página web. URL: https://egela.ehu.eus/pluginfile.php/3813849/mod_resource/content/3/graficos-por-ordenador-visualizacion.pdf.
- [5] Joseba Makazaga. *Proyección en perspectiva - OpenGL*. Página web. URL: https://egela.ehu.eus/pluginfile.php/3813849/mod_resource/content/3/graficos-por-ordenador-visualizacion.pdf.
- [6] Joseba Makazaga. *Gráficos por Ordenador*. Página web. Transparencias del tema de Luces. 2020. URL: https://egela.ehu.eus/pluginfile.php/3813858/mod_resource/content/2/graficos-por-ordenador-iluminacion.pdf.
- [7] *OpenGL Programming Guide - Chapter 5 Lighting*. Página web. URL: <https://www.glprogramming.com/red/chapter05.html>.
- [8] *OpenGL/VRML Materials*. Página web. URL: <http://devernay.free.fr/cours/opengl/materials.html>.