DISEÑO DE VIDEO JUEGOS II

Comenzando con el GDD

Oscar Sanchez

Noviembre 2013

Indice

[1- Antecedentes para la Idea 3](#_Toc372252122)

[2- Concepto del Juego 3](#_Toc372252123)

[3- Público Objetivo 3](#_Toc372252124)

[4- Mecánica Base del Juego 3](#_Toc372252125)

[5- Objetivos del Proyecto 4](#_Toc372252126)

# Antecedentes para la Idea

La idea se basa en la película argentina “Camila” rodada en 1984. La misma fue nominada al Oscar y la actriz principal (Susú Pecoraro) gano el festival de la Abana.

La película trata el caso real de un romance entre [Camila O'Gorman](http://es.wikipedia.org/wiki/Camila_O%27Gorman) ([Susú Pecoraro](http://es.wikipedia.org/wiki/Sus%C3%BA_Pecoraro" \o "Susú Pecoraro)) y el sacerdote Ladislao Gutiérrez ([Imanol Arias](http://es.wikipedia.org/wiki/Imanol_Arias)), en la primera mitad del [siglo XIX](http://es.wikipedia.org/wiki/Siglo_XIX), en [Buenos Aires](http://es.wikipedia.org/wiki/Buenos_Aires), durante el gobierno de [Juan Manuel de Rosas](http://es.wikipedia.org/wiki/Juan_Manuel_de_Rosas). Los cuales fueron ejecutados por tener un romance oculto. En ese momento Camila se encontraba embarazada por lo que la ley permitía que fuera absuelta pero por presión del Clérigo no se le dio esa garantía.

No hay video juegos que se basen en la película.

Se utilizara la generación de atmosfera aportada por el juego “Myst” de la firma Cian, por medio de sonidos y graficas adecuadas.

# Concepto del Juego

El concepto se basa en Fantasmas y atmosfera de suspenso.

El juego se basa en la historia de una persona que luego de visitar el Museo Histórico Regional de San Martín **"Brig. Gral. Don Juan Manuel de Rosas"**, lugar donde fueron sentenciados “Camila y Ladislao” empieza a tener sueños extraños relativos al lugar en el cual ve que hay una niña con un bebe en brazos que siempre mira al suelo y al quedársela viendo gira de la espalda. Una noche, luego de despertarse de una pesadilla decide poner fin a esto y se dirige al museo. Al llegar al mismo ve que hay una luz y una forma humana en una de las ventanas. Intrigado por el hecho decide ingresar recorriendo el lugar para poder develar el misterio que entrañan las imágenes que ve en sus sueños.

# Público Objetivo

Dada la historia en la que se base este juego se orienta principalmente hacia el público local residente en argentina y como público secundario EE.UU haciendo énfasis en el concepto de Fantasmas y atmosfera de suspenso. Está pensado para un público mayor de edad de entre 20 y 45 años con poder adquisitivo medio.

# Mecánica Base del Juego

El juego es una mezcla de los géneros aventura gráfica, point-to-click, pixel finder y resolución e Puzles. La vista es en 3ra persona por lo cual se ve el personaje. Al personaje se lo comanda por medio de opciones según el contexto en donde se encuentre. Un ejemplo de ello sería seleccionar a donde debe ir el personaje por medio del point-to-click. Para avanzar en el juego se deben encontrar objetos ocultos mediante pixel finder, los cuales serán utilizados para poder resolver los Puzles que se presenten.

# Objetivos del Proyecto

El juego está pensado para las plataformas PC y Consola.

Se Utilizara el Engine Unity 3D.

La calidad de graficas se orientara a DX11 shader model 5 para el caso de PC y Consola (Xbox).

Los canales de ventas serán:

* Steam para la plataforma PC
* Xbox Live para la plataforma Consola
* Para el caso de argentina se podrá adquirir el medio físico (DVD)

La promoción del juego se hará de la siguiente forma:

* Video de promoción (Tiser) en youtube
* Creación de un sitio en Facebook
* Vitalización por medio de twitter
* Opción de Descarga de “Demo Jugable” hasta el primer Plot Point de unos 15 a 30 minutos según la habilidad del jugador
* Utilizar el canal de promoción que provee la firma Unity 3D en la sección “Hecho con Unity 3D”, dicho canal también se viraliza por twitter.

Para la promoción local se hará:

* Propaganda televisiva de 10 segundos.
* Noticia en los noticiosos que posean micros relativos a informática.

El plazo para concretar el video juego será de 180 dias hábiles para el desarrollo.

La modalidad de contratación será Frelance en el caso de los perfiles:

* 1 Músico
* 1 Escritor/ guionista
* 1 diseñador grafico

El equipo inicial estará formado de la siguiente forma:

* 1 desarrolladores Senior Unity 3D.
* 1 diseñador grafico
* 1 Game Designer
* 1 Músico / Especialista en Sonido
* 1 Escritor/ guionista

Promediando los 60 dias hábiles el equipo tendrá la siguiente forma:

* 2 desarrolladores Senior Unity 3D.
* 1 Diseñador grafico
* 1 Game Designer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Rol | Valor Hora | Horas | Total |
| Dev 1 Sr unity | 55 | 1440 | 79200 |
| Dev 2 Sr unity | 55 | 960 | 52800 |
| Diseñador 1 | 45 | 960 | 43200 |
| Game Designer | 45 | 1440 | 64800 |
| Musico / Esp. Sonido | 20 | 480 | 9600 |
| Escritor/guionista | 20 | 480 | 9600 |

Total: $260.000

+ $40.000 publicidad

Valor total: $300.000

El valor de cada copia será de u$s10. Se planea vender un total de 5000 copias. Entre el 1er y 5er mes. Se calcula un valor de 10000 copias en un año.

10000 \* u$s10 = u$s100.000

siendo el valor de cambio aprx. u$s1 = $6.0

Ganancia total: $600.000

Porcentaje del canal de venta = 30%.

Ganancia: $480.000

El ROI seria de un 60% ($180.000) de la inversión en un año.

Se planea hacer un secuela al 1 ½ de la edición.