

MENTES EN JUEGO



Masonic Games

Game Design Document de Mentes en Juego

ÍNDICE

Visión del juego.....	2
Género.....	2
Argumento.....	3
Guión literario para cinemática y “Storyboard”.....	3
Arte y diseño.....	18
Gamificación.....	31
Mecánicas.....	33
Estrategia y planificación empresarial.....	35
Iteración y testeo.....	40

Equipo de Desarrollo:

Developer: **Diego Álvarez.**

Environment & prop artist: **Luis Benages.**

Character artist: **Adrián Granell.**

Character & concept artist: **Fernando Herrero.**

Environment: **Àlvar Ortiz.**

Character artist: **Iván Ramos.**

Visión del juego

Mentes en juego se presenta como una experiencia inmersiva, donde los jugadores se sumergen en un mundo virtual aparentemente repleto de maravillas por explorar pero encontrando en realidad una mazmorra recóndita, siniestra y oscura que alberga infinidad de peligros.

El laberinto en el que se encuentra atrapado el protagonista, Exylarion Nova, es el escenario central del juego. Cada nivel del laberinto ofrece desafíos únicos y peligros, con monstruosos guardianes que representan obstáculos tanto físicos como psicológicos para los jugadores. La atmósfera del juego es opresiva y misteriosa, con una sensación constante de tensión y peligro acechando en cada esquina.

Los gráficos y efectos visuales del juego han sido uno de los pilares de nuestra producción, con escenarios detallados y criaturas terroríficas que cobran vida en la pantalla. En términos de jugabilidad, los jugadores deben utilizar su ingenio y habilidades tácticas para superar los desafíos del laberinto, explorando y acabando con los diferentes enemigos. La mecánica de supervivencia también es crucial, ya que los jugadores deben administrar sus recursos y mantenerse alerta ante los peligros que acechan por los pasillos.

En resumen, "Mentes en Juego" ofrece una experiencia de juego inmersiva y desafiante, donde los jugadores se enfrentan a una lucha desesperada por la supervivencia en un mundo virtual que se convierte rápidamente en una pesadilla.

El propósito de este proyecto es sacar al mercado un producto mejorado respecto a la demo actual. Un producto que si bien tiene todo lo que un roguelike puede incluir, contará más adelante con componentes de rol, lore e historia que lo harán diferenciarse de otros títulos del género roguelike.. Hemos aprendido de nuestros competidores y hemos hecho un juego dirigido a un público maduro, crítico y con ganas de disfrutar de una emocionante aventura en cortos periodos de tiempo.

Género

Mentes en Juego es un roguelike que se caracteriza por tener ciertas características comunes de este género, como la generación de niveles procedurales y enemigos aleatorios, así como las continuas muertes y repeticiones de partidas. Pero lo que hace verdaderamente especial a nuestro juego es que a diferencia de la mayoría de roguelikes, que suelen ser juegos de hack-and-slash y vista isométrica, "Mentes en Juego" es un shooter en primera persona donde la acción es la gran protagonista. De esta manera combinamos frenéticos combates con la posibilidad de rejugar niveles contando con el beneficio de la experiencia anterior y diversos boosts en armas y habilidades. Así logramos que cada partida sea única, emocionante y nada repetitiva.

Argumento

En un futuro distante, la humanidad se sumergió en una realidad virtual sin igual. Era el lanzamiento de "Virtual World Online", un MMORPG que prometía un mundo lleno de ciudades, bosques y maravillas por explorar. Pero lo que parecía un viaje de aventuras se convirtió rápidamente en una pesadilla.

Un detective llamado Exylarion Nova recibe un caso importante. Siguiendo una serie de pistas, se propone recabar datos sobre un brillante científico llamado Dr. Richard Hayes, quien supuestamente estaba involucrado en una misteriosa tecnología que fusiona realidad virtual y conciencia en uno solo. Gracias a una fuente de confianza, Nova recibe información de que en el gran lanzamiento del juego "Virtual World Online", se reunirá con un dirigente de una empresa anónima que suministraba material médico a cambio de cantidades exorbitantes de dinero.

En el día del lanzamiento, Nova se conecta al servidor propuesto para espiar a Hayes, contando con la excusa perfecta. Sin embargo, pronto se da cuenta de que algo ha salido terriblemente mal. No puede desconectarse y se encuentra atrapado en una vasta y sombría mazmorra, sin ventanas ni puertas, sólo en un interminable laberinto de piedra.

En la mente de Nova resonaba la voz del creador del juego, conocido solo como "El Espectro". Reveló que la única forma de escapar era alcanzar el último piso del laberinto. Sin embargo, cada nivel presentaba un monstruoso guardián que debía ser derrotado para avanzar. El horror era palpable: si perecía en el juego, sufriría daños irreversibles en cuerpo y mente en el mundo real. Una carrera contrarreloj se desataba para salvar a los otros jugadores conectados y permitirles continuar con sus vidas.

Nova, armado con astucia e ingenio, se enfrentaba a un desafío monumental. Recorría el oscuro y enigmático laberinto, enfrentándose a la incertidumbre en cada paso. Cada nuevo piso lo sumergía en un misterio más profundo, con inscripciones adornando las salas y manuscritos cuyas historias se entrelazan con las sombras del futuro prometido.

A medida que se aventuraba en lo más profundo del laberinto, Nova descubre un propósito oculto en esta realidad virtual. Se daba cuenta de que el creador, en realidad el Dr. Richard Hayes, había diseñado el juego como un estudio retorcido de la psicología humana. Quería observar cómo los jugadores se adaptan a la vida en un mundo virtual bajo circunstancias extremas. Quiénes serían capaces de superar el horror y desear vivir a pesar del entorno en el que se encontraban.

Guión literario para cinemática y "StoryBoard" (pendiente de desarrollo)

Debido a limitaciones de tiempo y recursos, aún no se ha desarrollado la cinemática. Sin embargo, se ha elaborado un guión literario detallado que establece la trama, los personajes involucrados y los eventos importantes que se presentarán en esta secuencia. El propósito de esta cinemática es establecer el contexto y la atmósfera del juego, así como introducir a los jugadores en la historia y los personajes principales. Se espera que esta cinemática aumente la inmersión del jugador y establezca las motivaciones iniciales

para embarcarse en la aventura. El storyboard realizado abarca desde la presentación del detective Nova y sus investigaciones hasta el momento en que finalmente se conecta al videojuego y para su sorpresa aparece en la lúgubre mazmorra en la que se desarrolla la aventura.

A pesar de que aún no se ha producido visualmente, el guión literario proporciona una base sólida para el desarrollo futuro de las cinemáticas.

- Guión en castellano:

ESCENA 1: OFICINA DE EXYLARION NOVA - MAÑANA

El detective Nova, con una mirada de determinación, se sienta frente a su escritorio, rodeado de expedientes y pantallas parpadeantes que proyectan información sobre el renombrado científico, Dr. Richard Hayes. Nova se sumerge en un mar de datos desenterrando pistas que apuntan a actividades sospechosas y experimentos fuera de lo común llevados a cabo por el enigmático Doctor.

Suena de fondo el televisor. Nova inclina la cabeza, con el ceño fruncido concentrado, raya de manera constante un papel desgarrado.

EXYLARION NOVA (leyendo un informe)

Me parece curioso que un Doctor tan reputado en su campo compre nanodispositivos neuronales ... Hace un tiempo se rumoreaba que un grupo del sudeste asiático compraba microchips para el control neuronal, pero se dijo que era un bulo por parte de la inteligencia china.

Absorto en sus pensamientos, Nova apenas presta atención al monótono zumbido de las noticias de fondo. Sin embargo, sus oídos de repente se agudizan de repente al captar una frase que se desliza entre la transmisión.

PRESENTADOR DE NOTICIAS

¡Mañana prepárate para el lanzamiento más esperado del año! "Virtual World Online" promete llevar la experiencia de juego a otro nivel, ¡con una inmersión total en un mundo de fantasía donde todo es posible!

El brillo azulado de la pantalla refleja la determinación en los ojos de Nova, que se endurecen con una mezcla de sospecha y propósito.

(El teléfono vibra, Rompiendo el ensimismamiento de Nova, que agarra el teléfono).

NÚMERO DESCONOCIDO

A las 23:00 horas, como siempre.

ESCENA 2: LUGAR DE ENCUENTRO - NOCHE

En la oscuridad opresiva de un almacén abandonado, Exylarion Nova se encuentra con una figura sombría cuya presencia se desvanece en la penumbra. Ambos hombres se envuelven en capas de misterio, sus rostros apenas visibles bajo la tenue luz que se filtra entre las grietas del techo.

NOVA
(susurrando con cautela)

"Dime, ¿tienes algo interesante esta vez?"

INFORMANTE
(en tono confidencial)

"Puede que tenga algo sobre tu científico favorito. He estado investigando y parece que está tramando algo para mañana a medianoche. No tengo detalles sobre el qué ni el dónde, pero no parece que vaya a abandonar la ciudad ni su laboratorio."

NOVA
(urgentemente)

"¿Eso es todo?"

INFORMANTE
(dubitativo)

"Bueno... hay algo más, pero no estoy seguro de que sea relevante..."

NOVA
(implacable)

"Escúpelo".

INFORMANTE

"Últimamente ha mostrado un peculiar interés por los videojuegos y la realidad virtual. No esperaba que alguien como él se involucrara en tales asuntos, pero supongo que cada uno tiene sus pasatiempos."

Después de un momento tenso, le entrega un sobre al informante y se desliza en la oscuridad. Nova se sume en un silencio pensativo, su mente trabajando a toda velocidad decidido a desentrañar los misterios que rodean al Dr. Hayes.

ESCENA 3: CASA DE NOVA - NOCHE

Inmerso en la oscuridad de su oficina, Exylarion Nova examina cada documento y archivo digital con implacable determinación. Con cada pulsación de tecla, desenreda una red cada vez más intrincada de conexiones entre el Dr. Hayes y el enigmático juego. La evidencia se acumula, revelando una colaboración

secreta entre el científico y la creación del juego, como si sus mundos estuvieran entrelazados en un tenebroso enigma.

NOVA
(susurrando con precaución)

"¿Qué estás haciendo? Pronto lo descubriremos".

Con los últimos cabos atados y la verdad asomando entre las sombras, Nova toma una decisión trascendental. Sin vacilar, se suscribe y adquiere el juego, consciente de que su inmersión en este mundo virtual podría desvelar los secretos más oscuros y peligrosos que han permanecido ocultos hasta ahora.

El leve susurro del tiempo se desliza por la habitación, acompasado con la respiración profunda de Nova. Sus ojos siguen la lenta danza de las manecillas del reloj, acercándose inexorablemente a la hora señalada. Se acomoda en su sillón de cuero preferido, sirve un toque de whisky y saca su pipa, que llena el aire con su olor inconfundible. Tras unos momentos de reflexión, se enfunda el casco de realidad virtual, preparándose mentalmente para sumergirse en "Virtual World Online" y desentrañar los secretos y peligros que aguardan en su interior.

ESCENA 4: LANZAMIENTO DE HOME.GAME - NOCHE

Nova entra en el mundo virtual y observa una pantalla donde una cuenta regresiva que parpadea, marcando los últimos momentos antes del lanzamiento de "Virtual World Online". Antes de que pueda asimilar lo que está por suceder, una figura se materializa ante él, envuelta en una oscuridad inquietante. Es "EL ESPECTRO", cuya presencia despierta un temor inexplicable en Nova.

EL ESPECTRO
(emergiendo en una niebla oscura)

Por fin ha llegado el momento que tanto había esperado.

Nova da un paso atrás, desconcertado.

EL ESPECTRO
(con risa fría y espeluznante)

Yo soy el creador de este mundo.

(Su nombre aparece en la parte superior izquierda)

Escucha con atención, Tienes una tarea que cumplir si deseas salir ileso de este juego. Debes ascender por cada piso de este laberinto y enfrentar a los guardianes que protegen este mundo. Pero recuerda, si tu vida en el juego llega a cero, también lo hará en el mundo real. Aquel que logre alcanzar el último piso tendrá el poder de liberar a todos los que están atrapados aquí. Buena suerte.

ESCENA 5: MAZMORRA.

Nova se adentra en la oscura mazmorra, el sonido de gotas que caen y los pasos resonando a su alrededor. Un destello en la penumbra revela un arma descansando en el suelo. Se agacha y la recoge, inspeccionando con precaución si hay municiones en su interior.

Avanza cautelosamente, explorando cada rincón en busca de cajas que contengan munición y posibles objetos para curar sus heridas. En la siguiente sala, se topa con enemigos rápidos y feroces que atacan sin piedad. Nova se mantiene alerta, ajustando su puntería y mejorando su habilidad para hacer frente a los desafíos que se avecinan.

A medida que progresa, las salas adquieren un aire cada vez más siniestro, con velas parpadeantes y restos humanos esparcidos por el suelo. La sensación de putrefacción y náusea se apodera de él, sumergiéndose aún más en la ilusión de este mundo virtual.

En su exploración, rompe cajas que ocultan armas nuevas, equipando cada una estratégicamente para adaptarse a los desafíos cambiantes. Cada arma tiene su propio sonido distintivo y su animación única, ofreciéndole la ventaja necesaria contra enemigos específicos.

En ocasiones, se encuentra con NPCs ocultos, dispuestos a ofrecerle armaduras, armas especiales o misiones que desbloquean habilidades especiales. Nova aprende a administrar sus recursos con astucia, consciente de que la munición puede agotarse en cualquier momento, obligado a recurrir a golpes con culata o a la búsqueda desesperada de cajas de munición.

Los desafíos son implacables, poniendo a prueba su resistencia y habilidad. Con cada derrota, consciente de que cada habitación puede ser la última.

ESCENA 6: IDENTIDAD DEL JEFE FINAL REVELADA.

En la amplia y lúgubre sala, Nova se enfrenta a un avatar monstruoso, una creación aterradora de Spectre. El gigante desata ataques imparables, desafiando a Nova a utilizar todo su ingenio y destreza para derrotarlo. Los rugidos ensordecedores se entremezclan con las estrategias desesperadas de Nova, que lucha con valentía y persistencia.

Con cada golpe certero, Spectre se va debilitando, revelando trozos de carne desgarrada y una furia incontrolable. A medida que el enfrentamiento alcanza su clímax, la bestia comienza a hablar en una voz humana, lanzando amenazas y revelando su verdadera identidad: el Doctor Richard Hayes.

Finalmente, la figura del doctor se materializa ante Nova, revelando su motivación retorcida. Explica su experimento social macabro, diseñado para observar cómo las personas se comportan bajo extremo estrés y la lucha por la supervivencia en situaciones límite.

Nova se enfrenta a la revelación, contemplando las implicaciones de esta experiencia distorsionada y la oscura psicología que yace detrás del "Virtual

World Online". El doctor deja al descubierto su inquietante comprensión de la naturaleza humana, obligando a Nova a reflexionar sobre las complejidades de la mente y el alma en un entorno virtual distorsionado.

ESCENA 7: EL DESPERTAR.

Con el sol de la mañana filtrándose a través de los edificios, las personas de "Virtual World Online" despiertan en sus hogares, mirando a su alrededor con ojos nuevos, pero con el peso de una experiencia que los ha marcado para siempre. Se reúnen en silencio, compartiendo historias de valentía y supervivencia, pero también de pérdida y sacrificio. Las miradas se entrelazan, reflejando una comprensión mutua de la atrocidad virtual que han vivido, una pesadilla que parecía demasiado real para ser solo un juego.

Algunos se aferran a la sensación de alivio, saboreando el sabor dulce de la libertad recién descubierta. Otros luchan con el trauma persistente, recordando a aquellos que perecieron en la búsqueda desesperada por superar el juego. Las lágrimas silenciosas y los susurros de despedida llenan el aire, honrando la memoria de los caídos y reconociendo la fortaleza de aquellos que permanecen.

En los días que siguen, las personas se dan cuenta de que han sido transformadas por la experiencia, llevando consigo las lecciones aprendidas en el mundo virtual. Abrazan la vida con un renovado sentido de gratitud y determinación, prometiendo no olvidar nunca los peligros y las maravillas de la existencia real.

A medida que la ciudad se despierta lentamente y la rutina diaria se reanuda, las cicatrices del pasado se entrelazan con la esperanza de un futuro mejor. Los recuerdos de "Virtual World Online" se desvanecen lentamente, pero la profunda huella que dejó en cada corazón perdurará, recordando a todos que, aunque la realidad virtual puede ser escapismo, la vida real es la verdadera prueba de valentía y humanidad.

- Guión en inglés:

SCENE 1: EXYLARION NOVA'S OFFICE - MORNING

Detective Nova, with a determined look, sits at his desk, surrounded by files and flickering screens projecting information about the renowned scientist, Dr. Richard Hayes. Nova immerses himself in a sea of data, unearthing clues that point to suspicious activities and unusual experiments carried out by the enigmatic Doctor.

The television hums in the background. Nova tilts his head, furrowing his brow in concentration, as he continuously scratches on a torn paper.

EXYLARION NOVA

(reading a report)

I find it curious that such a reputable Doctor in his field would be buying neural nanodevices... There were rumors some time ago about a group in Southeast Asia

purchasing microchips for neural control, but it was said to be a hoax by Chinese intelligence.

Absorbed in his thoughts, Nova barely pays attention to the monotonous buzz of the background news. However, his ears suddenly perk up upon catching a phrase slipping through the broadcast.

NEWS PRESENTER

Tomorrow, get ready for the most anticipated launch of the year! "Virtual World Online" promises to take the gaming experience to another level, with total immersion in a fantasy world where anything is possible!

The bluish glow of the screen reflects the determination in Nova's eyes, which harden with a mixture of suspicion and purpose.

(The phone vibrates, interrupting Nova's reverie. He picks up the phone.)

UNKNOWN NUMBER

At 11:00 PM, as usual.

SCENE 2: MEETING PLACE - NIGHT

In the oppressive darkness of an abandoned warehouse, Exylarion Nova encounters a shadowy figure whose presence fades into the darkness. Both men are shrouded in layers of mystery, their faces are barely visible under the faint light filtering through the cracks in the ceiling.

NOVA

(whispering cautiously)

"Tell me, do you have something interesting this time?"

INFORMANT

(in a confidential tone)

"I might have something about your favorite scientist. I've been investigating, and it seems he's plotting something for tomorrow midnight. I don't have details on what or where, but it doesn't seem like he's leaving the city or his laboratory."

NOVA

(urgently)

"Is that all?"

INFORMANT

(dubiously)

"Well... there's more, but I'm not sure if it's relevant..."

NOVA

(relentlessly)

"Spit it out."

INFORMANT

Lately, he's shown a peculiar interest in video games and virtual reality. I didn't expect someone like him to get involved in such matters, but I guess everyone has their hobbies.

After a tense moment, he hands an envelope to the informant and slips into the darkness. Nova falls into thoughtful silence, his mind racing as he is determined to unravel the mysteries surrounding Dr. Hayes.

SCENE 3: NOVA'S HOUSE - NIGHT

Immersed in the dimness of his office, Exylarion Nova scrutinizes every document and digital file with relentless determination. With each keystroke, he unravels an increasingly intricate web of connections between Dr. Hayes and the enigmatic game. The evidence accumulates, revealing a secret collaboration between the scientist and the creation of the game, as if their worlds were intertwined in a sinister enigma.

NOVA

(whispering intensely)

"What are you up to... We'll soon find out."

With the final loose ends tied and the truth emerging from the shadows, Nova makes a monumental decision. Without hesitation, he subscribes and purchases the game, aware that his immersion in this virtual world could reveal the darkest and most dangerous secrets that have remained hidden until now.

The faint whisper of time glides through the room, accompanied by Nova's deep breaths. His eyes follow the slow dance of the clock's hands, inexorably approaching the appointed hour. He settles into his favorite leather armchair, pours himself a glass of whiskey and takes out his pipe, which fills the air with its unmistakable scent. After a few moments of reflection, he puts on the virtual reality headset, mentally preparing himself to immerse into "Virtual World Online" and unravel the secrets and dangers that await within.

SCENE 4: HOME.GAME LAUNCH - NIGHT

Nova enters the virtual world and sees a screen with a flashing countdown, marking the final moments before the launch of "Virtual World Online". Before

he can grasp what is about to happen, a figure materializes before him, shrouded in an unsettling darkness. It is THE SPECTER, whose presence awakens an inexplicable fear in Nova.

THE SPECTER

(emerging in a dark mist)

The moment I have long awaited has finally arrived.

Nova steps back, bewildered.

THE SPECTER

(with cold and eerie laughter)

I am the creator of this world.

(His name appears in the upper left)

Listen carefully. You have a task to fulfill if you wish to emerge unscathed from this game. You must ascend through each floor of this labyrinth and confront the guardians that protect this world. But remember, if your life in the game reaches zero, so will it in the real world. Whoever manages to reach the last floor will have the power to free all those trapped here. Good luck.

SCENE 5: DUNGEON.

Nova ventures into the dark dungeon, the sound of dripping water and footsteps echoing around him. A glimmer in the shadows reveals a weapon resting on the ground. He stoops down and picks it up, cautiously inspecting if there are any rounds inside.

He advances cautiously, exploring every corner in search of boxes containing ammunition and possible items to heal his wounds. In the next room, he encounters fast and fierce enemies that attack mercilessly. Nova remains alert, adjusting his aim and improving his ability to face the impending challenges.

As he progresses, the rooms take on an increasingly sinister air, with flickering candles and human remains scattered on the floor. The feeling of decay and nausea takes hold of him, immersing him even further in the illusion of this virtual world.

In his exploration, he breaks boxes that conceal new weapons, strategically equipping each one to adapt to the changing challenges. Each weapon has its own distinctive sound and unique animation, providing him with the necessary advantage against specific enemies.

At times, he comes across hidden NPCs willing to offer him armor, special weapons, or missions that unlock special abilities. Nova learns to manage his resources cunningly, aware that ammunition can run out at any moment, forcing him to resort to butt strikes or the desperate search for ammo boxes.

The challenges are relentless, testing his resilience and skill. With each defeat, he is aware that each room could be the last.

SCENE 6: FINAL BOSS IDENTITY REVEALED.

In the wide and gloomy room, Nova faces a monstrous avatar, a terrifying creation of Spectre. The giant unleashes unstoppable attacks, challenging Nova to use all his wit and skill to defeat him. The deafening roars blend with Nova's desperate strategies as he bravely and persistently fights.

With each precise blow, the monster weakens, revealing torn pieces of flesh and uncontrollable rage. As the showdown reaches its climax, the beast begins to speak in a human voice, issuing threats and revealing his true identity: Doctor Richard Hayes.

Finally, the figure of the doctor materializes before Nova, revealing his twisted motivation. He explains his macabre social experiment, designed to observe how people behave under extreme stress and the struggle for survival in extreme situations.

Nova confronts the revelation, contemplating the implications of this distorted experience and the dark psychology behind the so-called "Virtual World Online." The doctor exposes his unsettling understanding of human nature, forcing Nova to reflect on the complexities of the mind and soul in a distorted virtual environment.

SCENE 7: THE AWAKENING.

With the morning sun filtering through the buildings, the people of "Virtual World Online" awaken in their homes, looking around with fresh eyes but with the weight of an experience that has marked them forever. They gather in silence, sharing stories of bravery and survival, but also of loss and sacrifice. Their gazes intertwine, reflecting a mutual understanding of the virtual atrocity they have lived, a nightmare that seemed too real to be just a game.

Some cling to the sense of relief, savoring the sweet taste of newly discovered freedom. Others grapple with persistent trauma, remembering those who perished in the desperate quest to overcome the game. Silent tears and whispers of farewell fill the air, honoring the memory of the fallen and acknowledging the strength of those who remain.

In the days that follow, people realize they have been transformed by the experience, carrying with them the lessons learned in the virtual world. They embrace life with a renewed sense of gratitude and determination, promising never to forget the dangers and wonders of real existence.

As the city slowly awakens and the daily routine resumes, the scars of the past intertwine with the hope of a better future. The memories of "Virtual World Online" slowly fade, but the deep imprint it left on every heart will live on, reminding everyone that, while virtual reality may be a way of escape, real life is the true test of courage and humanity.

THE END

- Storyboard

Production		Episode		Page 1	
Sc. 1		Sc. 1		Sc. 1	
Action	Plano dorsal de Nave en su escritorio, rodeado de pantallas. Habitación oscura iluminada por las pantallas.	Action	La cámara se acerca más a Nave.	Action	Primer plano de Nova. Habla consigo mismo. Las pantallas iluminan su rostro y se reflejan en sus gafas.
Dialogue		Dialogue		Dialogue	NOVA: Me parece curioso que un Doctor tan reputado en su campo compre nanodispositivos neuronales ... Hace un tiempo se rumoreaba que un grupo del sudeste asiático compraba microchips para el control neuronal, pero se dijo que era un bulo por parte de la inteligencia china.
Notes		Notes		Notes	

Sc. 1



Action

De repente algo llama la atención de Nova, que estaba absorto en sus pensamientos.

Dialogue



Notes



Sc. 1



Action

Es un anuncio lo que capta su atención. Se escucha la voz del presentador.

Dialogue

PRESENTADOR: ¡Mañana prepárate para el lanzamiento más esperado del año! "Virtual World Online" promete llevar la experiencia de juego a otro nivel, con una inmersión total en un mundo de fantasía donde todo es posible!

Notes



Sc. 1



Action

Nova reflexiona sobre lo que acaba de escuchar, frunce el ceño, como preocupado.

Dialogue



Notes



Sc. 2



Action

Su teléfono vibra, rompiendo el ensimismamiento de Nova.

Dialogue



Notes



Sc. 2



Action

Plano de Nova, percatándose del teléfono.

Dialogue



Notes



Sc. 2



Action

Nova agarra el teléfono.

Dialogue



Notes



Sc. 1



Action

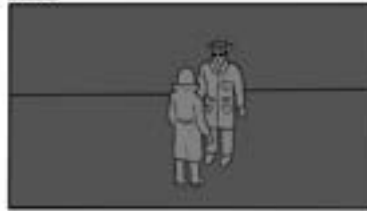
Se ve el mensaje de un n.º desconocido.

Dialogue

Desconocido: A las 23.00 h. donde siempre

Notes

Sc. 2



Action

Plano picado de Nova con un desconocido en un lugar oscuro

Dialogue

Notes

Sc. 3



Action

Primer plano de Nova. Nova susurra con cautela

Dialogue

NOVA: Dime, tienes algo interesante esta vez?

Notes

Sc. 2



Action

El informante contesta a Nova

Dialogue

INFORMANTE:
"Puede que tenga algo sobre tu científico favorito. He estado investigando y parece que está tramando algo para mañana a medianoche. No tengo detalles sobre el qué ni el dónde, pero no parece que vaya a abandonar la ciudad ni su laboratorio."

Notes

Sc. 2



Action

Nova contesta con urgencia.

Dialogue

NOVA: ¿Eso es todo?

Notes

Sc. 2



Action

Informante contesta

Dialogue

INFORMANTE:
Bueno... hay algo más, pero no estoy segura de que sea relevante ...

Notes

Sc. 2



Action

Nova contesta. Implacable

Dialogue

NOVA: Escúpelos.

Notes

Sc. 2



Action

El informante le contesta.

Dialogue

INFORMANTE:

Últimamente ha mostrado un peculiar interés por los videojuegos y la realidad virtual. No esperaba que alguien como él se involucrara en tales asuntos, pero supongo que cada uno tiene sus pasatiempos.

Notes

Sc. 2



Action

Inter cambian un sobre

Dialogue

Notes

Sc. 2



Action

Acabado el encuentro, el detective Nova se adentra en la oscuridad y desaparece.

Dialogue

Notes

Sc. 3



Action

Casa de Nova. Nova sigue investigando con determinación. Examina documentos y pruebas.

Dialogue

Notes

Sc. 3



Action

Nova reflexiona sobre lo que acaba de escuchar. Frunce el ceño, como preocupado.

Dialogue

Nova: ¿Qué estáis tramando? Pronto lo descubriremos...

Notes

Sc. 3



Action

Después de haber todos los cables, el Detective Nova decide adquirir el juego "Virtual World Online"

Dialogue

Notes

Sc. 4



Action

Ya es casi medianoche, el lanzamiento de Virtual World Online está a punto de suceder. Nova apura una copa de Whisky y termina su cigarrillo.

Dialogue

Notes

Sc. 4



Action

Nova mira impaciente el reloj. Ya quedan solo unos minutos.

Dialogue

Notes

Sc. 4



Action

La hora se acerca. Nova se enfunda su casco de realidad virtual.

Dialogue

Notes

Sc. 4



Action

De plano medio corto a primer plano. La cámara se acerca al rostro de Nova. El casco emite una luz.

Dialogue

Notes

Sc. 5



Action

P.O.V de Nova dentro del juego. Se observa un cuenta atrás. De 10 a 0 segundos

Dialogue

Notes



Arte y diseño

El apartado de arte y diseño de nuestro juego no solo busca crear un mundo visualmente cautivador, sino también transmitir la esencia y la atmósfera únicas que hacen que nuestra experiencia sea inolvidable. Desde la creación de personajes icónicos hasta la elaboración de entornos inmersivos, pasando por la cuidadosa selección de la música y el diseño de la portada, cada elemento está meticulosamente diseñado para sumergir al jugador en un universo que va más allá de la pantalla. A continuación exploraremos en detalle cómo cada aspecto del arte y diseño contribuye a la narrativa, la jugabilidad y la experiencia emocional de nuestro juego.

Personajes:

- Detective Exylarion Nova: protagonista del juego. Es un astuto y concienzudo detective dispuesto a lo que sea con tal de desentrañar misterios y resolver casos. En nuestro juego está tras la pista del Dr. Hayes y su conexión con el videojuego "Virtual World Online". Es una persona valiente, decidida, curtida en mil batallas y con experiencia militar.



Cuando entra en el universo de “Virtual World Online” , Nova utiliza el avatar que suele utilizar en el resto de plataformas y juegos de realidad virtual. Un avatar de aspecto femenino y que esconde su rostro para así pasar desapercibido.



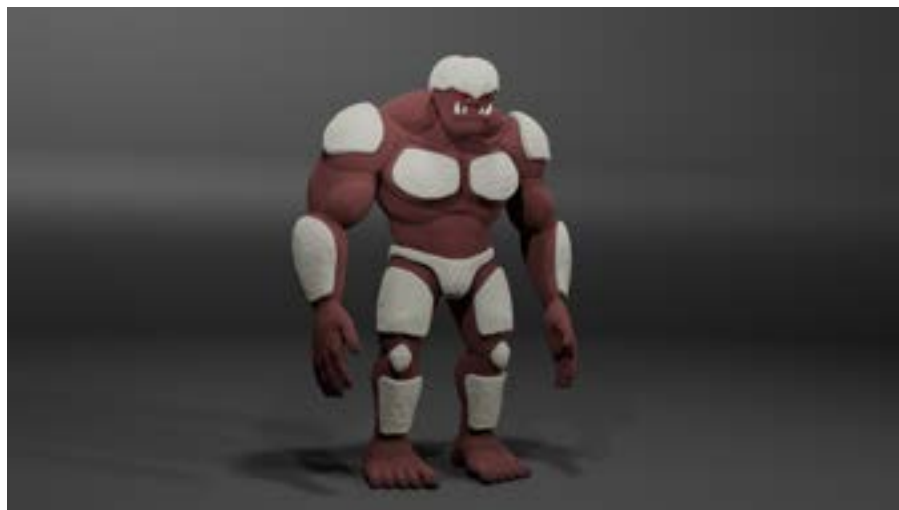
- Dr.Hayes/El Espectro: Tras la apariencia del Espectro, enemigo del videojuego en el que entra nuestro protagonista, se esconde en realidad el Dr.Hayes, científico al que Nova está investigando. Es un científico despiadado, que no tiene inconveniente en experimentar con personas con tal de lograr sus objetivos. En el juego es quien se encuentra detrás de todo lo ocurrido. Quien utilizó la plataforma de “Virtual World Online” para atrapar a todos los jugadores y a Nova en una peligrosa trampa. Su objetivo es recopilar datos de todos los usuarios y observar cómo actúa el ser humano en condiciones límite, como funciona la mente frente al horror y la desesperación.



- Enemigo nº 1 (Garras): Es un peligroso monstruo, pequeño pero muy ágil y veloz, mortal en las distancias cortas. Correrá hacia el protagonista para cortarle con sus afiladas garras. Difícil de alcanzar y de poca durabilidad, pero en ocasiones ataca en manada, complicando aún más la supervivencia.



- Enemigo nº 2 (Acorazado): Este imponente monstruo quizás no sea tan rápido como los Garras, pero cuenta con una gran durabilidad y fuerza. Su cuerpo tiene partes protegidas por un exoesqueleto. Avanzará hacia el protagonista sin descanso, absorbiendo una gran cantidad de daño y si consigue conectar un golpe sus efectos serán devastadores.

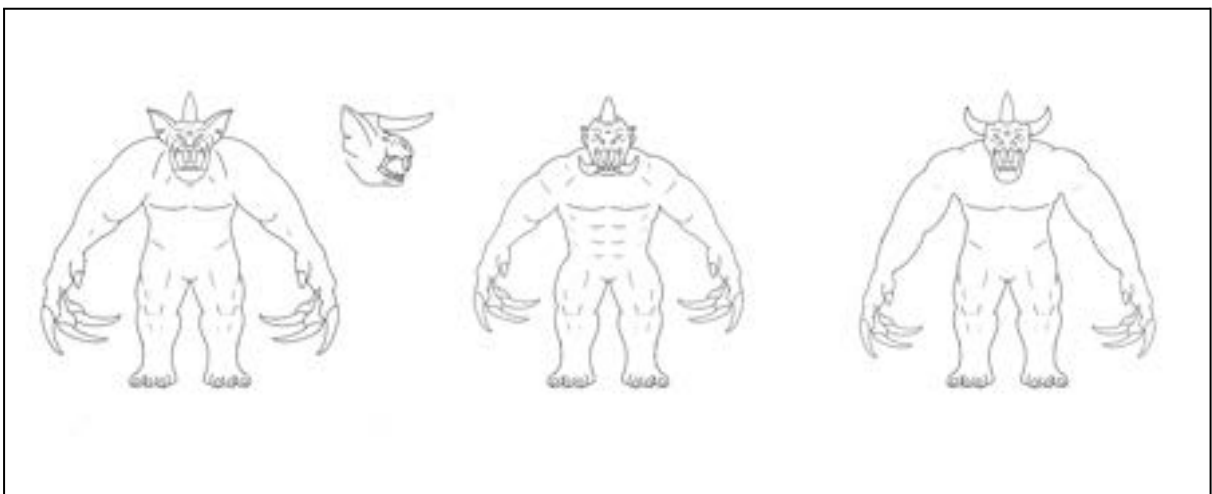
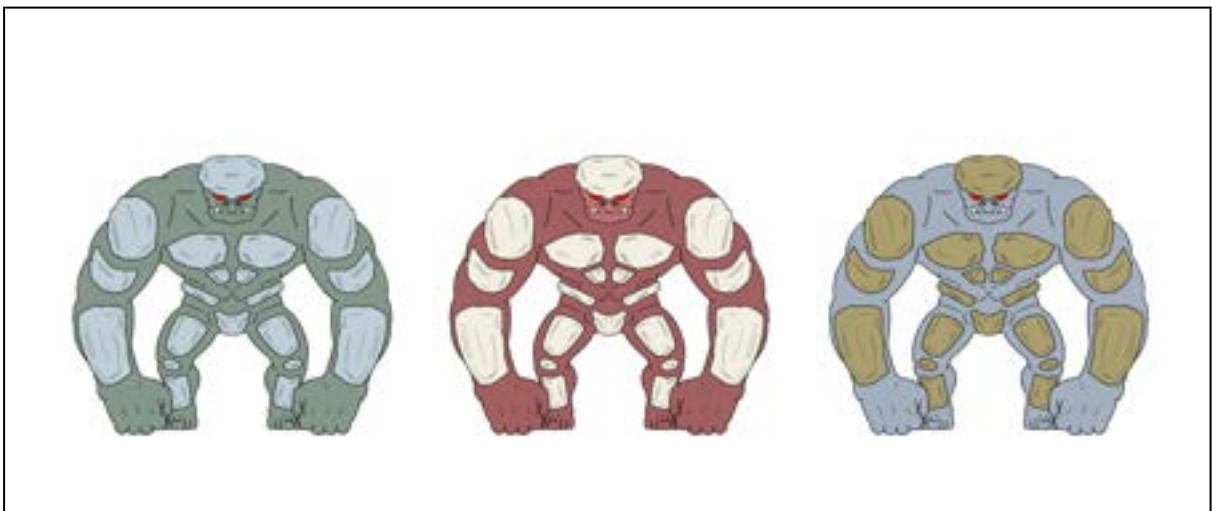
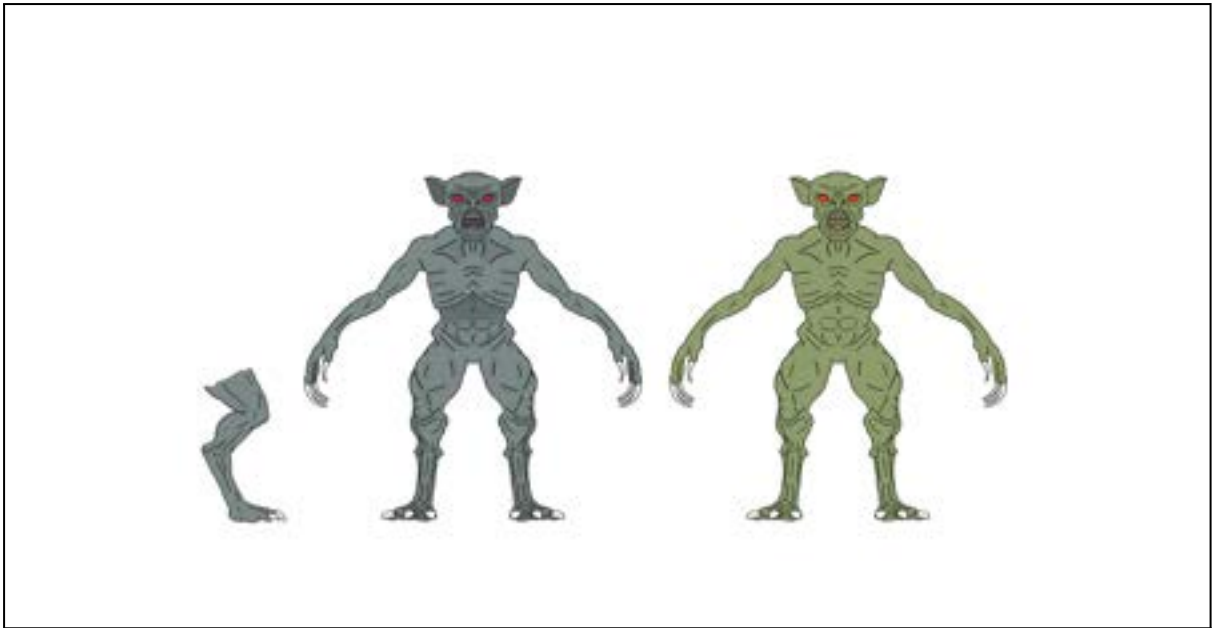


- Forma final del Espectro convertido en un monstruo: para la batalla definitiva el Dr.Hayes adopta la forma de esta temible criatura. Un monstruo fuerte y veloz, que se adentra en túneles que rodean al protagonista y que usa para atacar desde cualquier flanco. Cuenta tanto con alta durabilidad como con alto daño de ataque.



Concept art de personajes:





Armamento:

En la versión inicial de Mentés en Juego el jugador cuenta con 3 armas con las que hacer frente a los enemigos.

- Pistola básica: arma con la que comienzas el juego.



- Revólver: arma con un cargador más reducido y menor cadencia de fuego pero que provoca mucho daño.



- Rifle de asalto: arma automática con mayor cadencia de fuego y capacidad de cargador.



Concept art y referencias de las armas:





Sonido:

El sonido en nuestro juego desempeña un papel fundamental en la creación de una atmósfera inmersiva y tensa que envuelve al jugador en la oscura y misteriosa mazmorra en la que se convertirá "Virtual World Online". Desde los efectos de sonido que acompañan los movimientos sigilosos de Detective Nova hasta las imponentes reverberaciones que resuenan cuando se enfrenta a los monstruosos enemigos, cada

elemento auditivo está diseñado para intensificar la experiencia del jugador y aumentar la sensación de peligro inminente.

La banda sonora, compuesta por tonos oscuros y melódicos, refleja el ambiente sombrío y opresivo de la mazmorra, mientras que los efectos de sonido, como el eco de pasos en las paredes de piedra y el susurro de las sombras, añaden una capa de tensión palpable a cada momento del juego.

Cuando el jugador se enfrenta a los enemigos, el sonido cobra vida con la furia de la batalla: el estruendo de las garras del Enemigo de garras rasgando el aire, el impacto contundente de las armas de fuego contra los cuerpos de sus oponentes, y el retumbar ominoso que anuncia la llegada del temible boss final, encarnado en la figura del Espectro.

La variedad de armas disponibles para Detective Nova también se refleja en el diseño sonoro. El sonido distintivo de cada arma, desde el chasquido metálico de la pistola hasta el estruendo ensordecedor del fusil, proporciona al jugador una retroalimentación auditiva instantánea que resalta la diferencia táctica entre cada una y contribuye a la sensación de poder y peligro que emana de enfrentarse a los desafíos de la mazmorra.

Para ello, hemos trabajado en estrecha colaboración con expertos en sonido y hemos utilizado recursos de bibliotecas de sonido de dominio público o licencias que permiten su uso comercial y no comercial sin infringir derechos de autor. Esto nos ha permitido seleccionar cuidadosamente cada efecto de sonido para garantizar que se ajuste perfectamente a la atmósfera y la acción del juego, sin comprometer la integridad legal del proyecto. Además, hemos llevado a cabo un riguroso proceso de verificación para asegurarnos de que todos los sonidos seleccionados cumplan con las normativas y directrices de derechos de autor pertinentes en cada jurisdicción donde se distribuirá el juego, proporcionando así una experiencia auditiva de alta calidad y sin riesgos legales para nuestros jugadores.

Estilo visual:

El arte visual en nuestro proyecto es una parte fundamental de la experiencia de juego. Debido a un gran sentimiento de mejora respecto a nuestros competidores hemos adoptado un estilo estilizado mezclado con realismo y con la premisa de distanciarnos de las influencias directas de juegos ampliamente conocidos de nuestro sector para forjar una identidad visual propia y memorable. *Mentes en juego* te ofrece más y de mejor calidad.

La elección de un estilo estilizado se basa en una cuidadosa consideración de las necesidades narrativas y de diseño de nuestro roguelike, especialmente dada su ambientación en una mazmorra. Este enfoque estético no solo aporta cohesión visual al juego, sino que también permite una flexibilidad creativa para explorar conceptos y temas únicos en un entorno imaginativo y envolvente. Nuestro equipo ha utilizado una amplia gama de recursos en línea, incluyendo plataformas como Pinterest y ArtStation, como fuentes de referencia e inspiración. A cada miembro del equipo se le asignan responsabilidades específicas, tanto en el diseño de personajes como en la

conceptualización de entornos, fomentando así la diversidad de ideas y la excelencia artística en todas las áreas del juego.

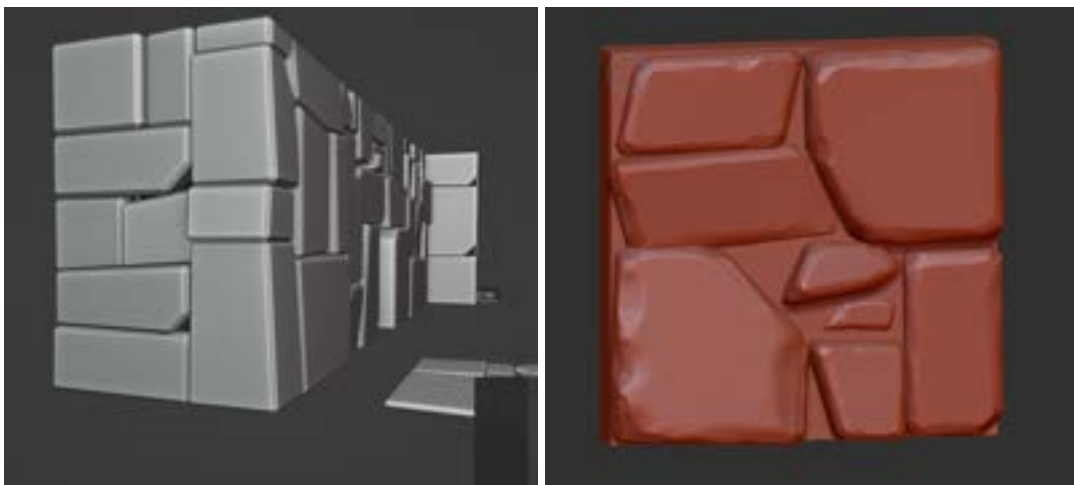
Hemos llevado a cabo sesiones de brainstorming y revisiones periódicas para refinar y mejorar continuamente nuestros diseños, asegurándonos de que cada elemento visual contribuya de manera coherente a la atmósfera y la narrativa del juego. Este proceso iterativo nos ha permitido explorar una amplia variedad de estilos y técnicas artísticas, desde la creación de personajes expresivos y la elaboración de entornos detallados y evocadores hasta armas realistas en donde los jugadores estarán como locos buscando por la mazmorra.

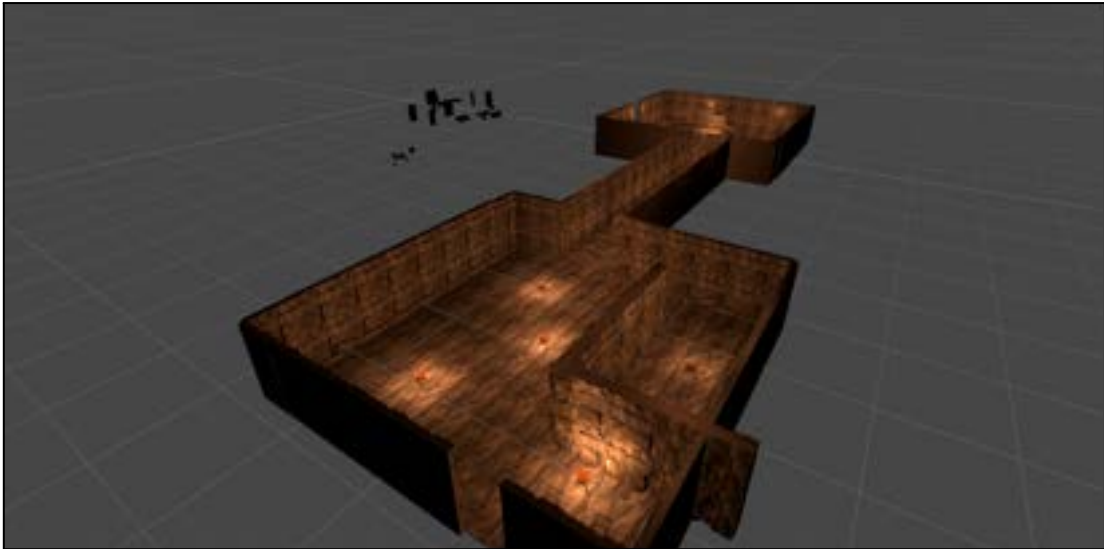
El arte visual en nuestro proyecto es más que simplemente estético, es una expresión de nuestra creatividad colectiva y un medio para sumergir a los jugadores en un mundo rico y vibrante. Estamos comprometidos a seguir innovando y perfeccionando nuestro trabajo artístico para ofrecer una experiencia de juego inolvidable y visualmente impactante para nuestros jugadores.

Environment y props:

Tanto los props como cada pieza modular del environment fueron modelados y esculpidos por el equipo de Masonic Games, utilizando diferentes programas como Blender, Autodesk Maya y Zbrush. Tan solo se recurrió a un Vfx de fuego del pack de assets que facilita Unity.

A continuación mostramos imágenes de algunos escenarios y props:







Trailer:

Para llegar a la mayor cantidad de gente posible, hemos ideado un tráiler in-game que ofrece una visión cautivadora y dinámica de la experiencia que aguarda a los jugadores en nuestro juego. Desde los primeros compases, los espectadores son transportados a las profundidades de la mazmorra, donde se encuentran con el falso mundo de "Virtual World Online". Con una narrativa hábilmente entrelazada con secuencias de juego emocionantes, el trailer sumerge a los espectadores en la historia de Detective Nova y su desesperada lucha por sobrevivir en un entorno hostil y desconocido. A medida que se despliegan escenas de acción intensa y enfrentamientos con los temibles enemigos de la mazmorra, se destaca la variedad de armas y habilidades a disposición del jugador, así como los desafíos estratégicos que enfrentarán en su búsqueda por la libertad. Con una combinación de imágenes impactantes, efectos visuales impresionantes y una banda sonora envolvente, nuestro trailer in-game ofrece un adelanto emocionante y convincente de la experiencia de juego inmersiva que espera a los jugadores en *Mentes en juego*.



Portada:



Gamificación

En "Mentes en Juego", reconocemos el poder de la gamificación como una técnica fundamental en el diseño de nuestro juego y aplicación. Implica la incorporación de elementos de juego para aumentar la participación y motivación del usuario, lo que nos permite crear una experiencia envolvente y satisfactoria para nuestros jugadores. La gamificación se basa en la comprensión profunda de cómo los desafíos, las recompensas y la progresión continua pueden influir positivamente en el comportamiento y la experiencia del usuario. En nuestro juego, la sucesión de eventos es crucial, ya que estructura la manera en que los jugadores interactúan con el juego, enfrentándose a retos progresivos y obteniendo logros que refuerzan su compromiso. Cada acción y decisión del jugador tiene un impacto significativo en su desarrollo y progreso en el juego.

Nuestro objetivo en "Mentes en Juego" es proporcionar una experiencia de juego gratificante y envolvente, donde cada interacción del jugador se sienta significativa y conduzca a un crecimiento personal dentro del juego. A través de la gamificación, creamos un entorno donde el desafío, la recompensa y la progresión se combinan para mantener el interés y la participación activa de nuestros jugadores a lo largo del tiempo. La historia envolvente del juego motiva a los jugadores a seguir jugando para descubrir más sobre el misterio detrás del juego y su creador, el Dr. Richard Hayes.

Cada partida en "Mentes en Juego" presenta un conjunto único de niveles generados procedualmente, asegurando que cada experiencia de juego sea fresca y desafiante. A medida que los jugadores avanzan, los niveles se vuelven más difíciles, manteniendo el juego estimulante. Introducimos una diversidad de enemigos con distintos patrones de ataque y comportamientos para mantener la experiencia de juego interesante y desafiante, obligando a los jugadores a desarrollar y ajustar continuamente sus estrategias para superar los obstáculos que se les presentan.

En nuestro juego, hemos puesto un énfasis particular en evitar la monotonía y fomentar la rejugabilidad al ofrecer a los jugadores una amplia gama de opciones y libertad en la resolución de problemas. Proporcionamos un amplio arsenal de armas, cada una con sus propias características y estilos de juego. Desde armas de largo alcance para un enfoque táctico hasta armas con poca capacidad en el cargador donde los jugadores tendrán que pensar bien cuando utilizar esas pocas balas. Diseñamos niveles con múltiples caminos o rutas que los jugadores pueden tomar, permitiendo así que el jugador elija su propio enfoque. Animamos a los jugadores a aprovechar elementos del entorno, como trampas u obstáculos, para obtener ventaja en el combate o la evasión. Esto fomenta la creatividad y el pensamiento estratégico. Finalmente, los jugadores deben tomar decisiones tácticas en el momento, adaptándose a las situaciones cambiantes que los niveles presentan, lo que añade un elemento de tensión y emoción al juego.

En el diseño de "El Laberinto de las Almas", hemos optado por incorporar un sistema procedural para la generación de niveles, que combina elementos de diseño preestablecidos con la flexibilidad de un algoritmo de generación coherente. Aquí está cómo funciona este enfoque:

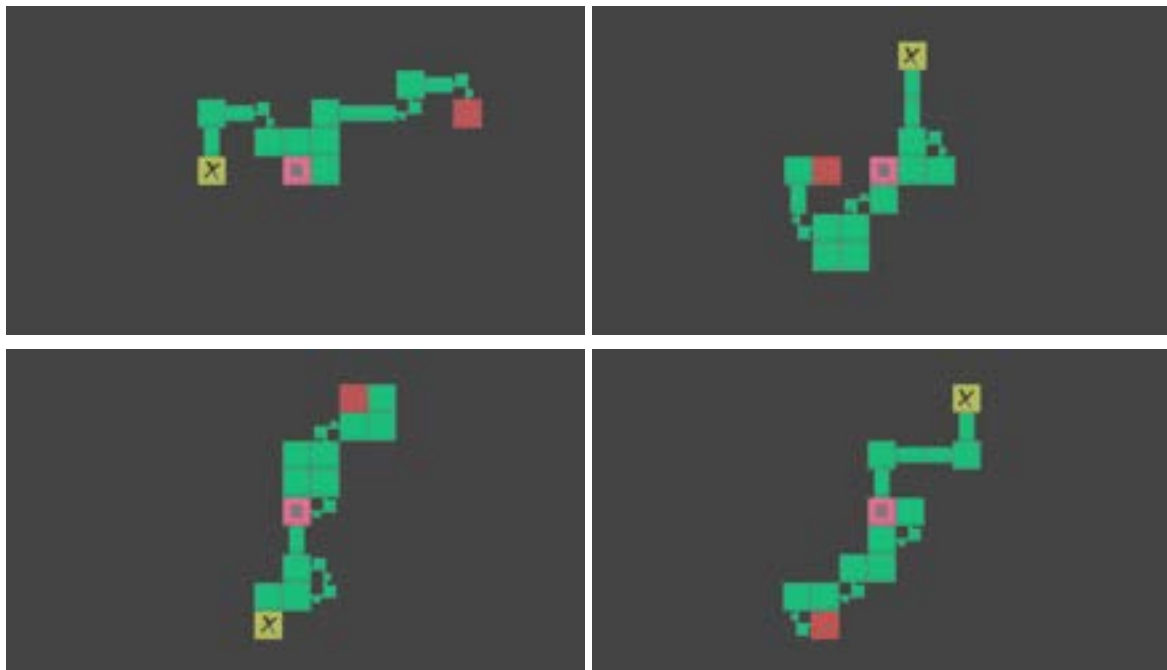
Establecemos una serie de salas previamente diseñadas, y un algoritmo se encarga de generarlas de manera coherente. A medida que las salas se alejan de la central, la

difficultad aumenta progresivamente, escalando desde niveles fáciles hasta desafíos más difíciles.

La generación de salas sigue dos caminos distintos: uno conduce hacia la sala del jefe final y otro hacia la sala del arma. Esto proporciona a los jugadores opciones sobre cómo quieren progresar a través del laberinto y qué desafíos desean enfrentar primero.

Durante la creación de las salas, tenemos la capacidad de seleccionar qué tipos de enemigos se generarán en cada nivel de dificultad. Esto garantiza que una misma sala presente desafíos distintos según su posición en el laberinto. Además, también tenemos control sobre la distribución de objetos en las salas, pudiendo determinar si los mismos aparecerán al inicio o al final de cada sala. Los objetos varían en calidad, siendo más probable encontrar aquellos de menor calidad en las primeras salas, lo que refleja la progresión del jugador a lo largo del juego.

Este enfoque ofrece a los jugadores una experiencia dinámica y desafiante, donde la progresión se refleja tanto en la complejidad de los enemigos como en la calidad de los objetos que pueden adquirir. La combinación de salas preestablecidas y generación procedural garantiza variedad y frescura en cada partida, mientras que la capacidad de ajustar la dificultad y los elementos de juego asegura un equilibrio adecuado entre desafío y recompensa.

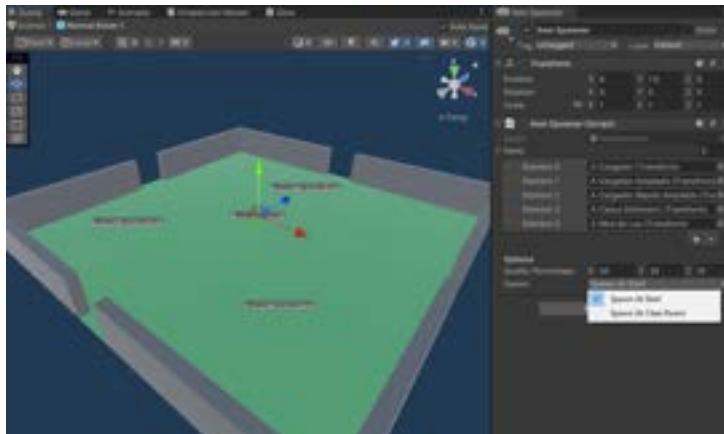


En el proceso de creación de habitaciones, seguimos una serie de pasos meticulosos para garantizar la diversidad y la coherencia en la experiencia del jugador.

En primer lugar, realizamos una breve planificación de la forma y la función de la habitación. Esto incluye definir el tipo de habitación (inicial, normal, arma o jefe) y especificar en qué paredes pueden haber puertas, asegurando que la generación funcione sin problemas.

Una vez establecida la estructura básica de la habitación, tenemos la opción de añadir Spawners, elementos versátiles que controlan la aparición de enemigos y objetos en la sala. Los Spawners ofrecen al creador de la habitación la flexibilidad de decidir cuándo, dónde y cómo aparecerán estos elementos durante el juego. Por ejemplo, pueden configurarse para que los enemigos aparezcan al entrar en la sala o después de derrotar a otros enemigos presentes.

El Item Spawner permite al creador de la sala arrastrar una variedad de objetos al Spawner, de los cuales se seleccionará aleatoriamente uno durante el juego. Cada objeto tiene asignada una calidad, lo que afecta la probabilidad de encontrarlo durante la partida. Por ejemplo, los objetos de baja calidad tienen una mayor probabilidad de aparecer que los de alta calidad, siguiendo un porcentaje predefinido. Por otro lado, el Enemy Spawner funciona de manera similar, pero con enemigos en lugar de objetos. El creador de la sala puede seleccionar qué enemigos aparecerán en cada nivel de dificultad, asegurando que las habitaciones aumenten su desafío progresivamente a medida que el jugador avanza en el juego.



Mecánicas

Nos hemos esforzado por ofrecer controles básicos pero fluidos que permitan a los jugadores sumergirse completamente en la experiencia del juego. Aquí está cómo funcionan nuestros controles:

Movimiento: El jugador puede desplazarse utilizando las teclas WASD, lo que proporciona una navegación intuitiva y precisa por el entorno del juego. Además, manteniendo presionada la tecla Ctrl, el jugador puede correr para moverse rápidamente, mientras que pulsar Shift permite al jugador agacharse, ofreciendo opciones tácticas durante el combate.

Apuntar y disparar: El apuntado se realiza haciendo clic derecho, lo que permite al jugador tomar una posición precisa antes de disparar con el clic izquierdo. Esta mecánica

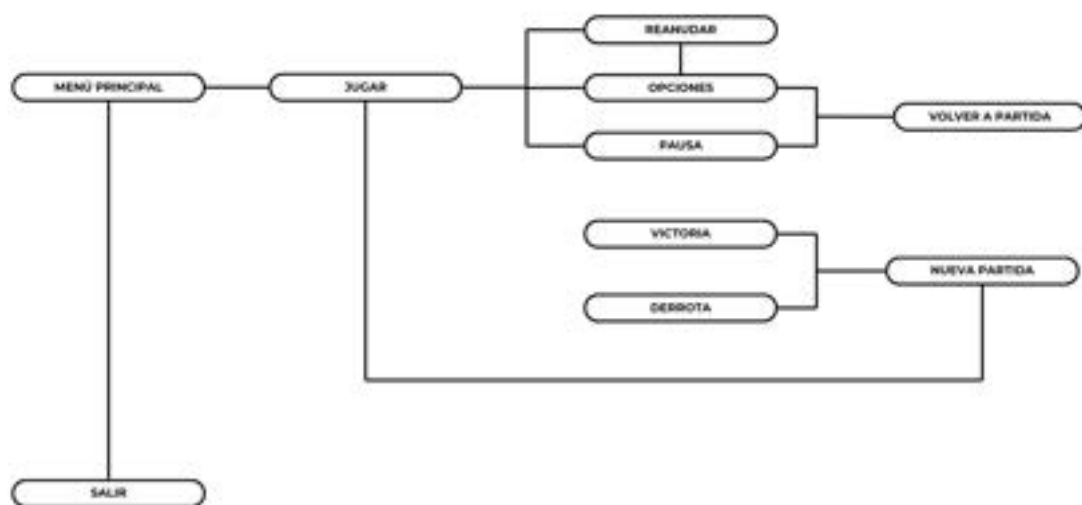
proporciona una sensación de control y precisión en los enfrentamientos con los enemigos.

Cambio de perspectiva: Con la tecla Tab, el jugador puede alternar entre la vista de la cámara en el hombro izquierdo y derecho, lo que facilita la estrategia al esconderse detrás de muros, cubrirse para disparar o simplemente cambiar la perspectiva según las necesidades de la situación.

Velocidad de movimiento: La velocidad del jugador varía según sus acciones. Hay seis velocidades distintas que cambian de manera fluida: agachado apuntando, agachado sin apuntar, caminando apuntando, caminando sin apuntar, corriendo y en el aire. Además, estas velocidades pueden ser influenciadas por objetos obtenidos que aumenten las estadísticas de velocidad de movimiento, lo que permite una mayor personalización del estilo de juego.

Sistema de disparo: Para garantizar una experiencia justa y táctica, hemos resuelto el problema de disparar estando detrás de un muro. Si el jugador intenta disparar cuando un muro obstruye la línea de visión entre el cañón del arma y el objetivo, aparece una cruz roja en la pantalla para indicar esta situación, evitando disparos frustrantes y proporcionando una retroalimentación clara al jugador.

Diagrama de flujo de pantallas:



Controles:

El control del personaje en el juego se realiza a través del teclado y el ratón, asegurando una experiencia de manejo intuitiva y precisa. Los movimientos se gestionan con las teclas AWSD: W para avanzar, A para moverse a la izquierda, S para retroceder y D para desplazarse a la derecha. El espacio se utiliza para saltar, permitiendo al personaje superar obstáculos y alcanzar plataformas elevadas. Para acciones de sigilo o cobertura, el Control permite agacharse, reduciendo la visibilidad del personaje y facilitando el acceso a

espacios reducidos. Además, se puede correr manteniendo presionada la tecla Shift, incrementando la velocidad de desplazamiento para escapar de peligros o cubrir distancias rápidamente.

Las acciones principales se llevan a cabo mediante los botones del ratón: el click derecho se utiliza para apuntar o bloquear, mientras que el click izquierdo se emplea para atacar, disparar o interactuar con objetos. Adicionalmente, la perspectiva de la cámara se puede ajustar con las teclas Q y E, cambiando la vista sobre el hombro izquierdo o derecho del personaje respectivamente. Esta disposición de controles permite una respuesta rápida y precisa durante el juego, además de proporcionar una ventaja táctica al adaptarse rápidamente a diversos escenarios y enemigos. En conjunto, estas mecánicas facilitan una jugabilidad dinámica y envolvente, adecuada para una amplia gama de géneros de videojuegos.

Estrategia y planificación empresarial: método y proceso para generar contenido.

Nuestra empresa se enfrenta a una serie de desafíos y oportunidades que hemos identificado a través de un análisis DAFO:

DEBILIDADES

- Falta de conocimiento técnico avanzado: El equipo carece de conocimientos técnicos avanzados en el desarrollo de videojuegos 3D, lo que puede resultar en un producto final de calidad inferior.
- Limitaciones en el presupuesto: Como empresa primeriza en el sector, carecemos de patrocinadores que puedan respaldar nuestro presupuesto.
- Problemas en el equilibrio del juego: Dado el diseño de mazmorras con habitaciones procedurales aleatorias, existe el riesgo de que algunas combinaciones de salas sean demasiado fáciles o difíciles, lo que afectaría la experiencia del jugador.
- Gráficos y diseño limitados: Debido a las restricciones presupuestarias y al tamaño reducido del equipo, enfrentamos limitaciones en la creación de gráficos y sonidos de alta calidad.

AMENAZAS

- Competencia intensa en el mercado: El género de nuestro juego es altamente competitivo, lo que podría dificultar la captación de nuevos jugadores ante la presencia de otros títulos que podrían eclipsar nuestro lanzamiento.
- Recepción crítica de la comunidad: Las expectativas de la comunidad de jugadores son altas en este género, y las críticas negativas o la falta de conexión con la comunidad podrían dañar la reputación del juego.

- Tecnología en rápida evolución: Los avances tecnológicos podrían hacer que la tecnología utilizada en nuestro juego se vuelva obsoleta rápidamente, afectando su atractivo para los jugadores.
- Ciclo de vida corto del juego: Dado que los juegos de este género tienden a tener un ciclo de vida corto, es crucial proporcionar suficiente variedad, contenido y actualizaciones para mantener el interés de los jugadores a largo plazo.

FORTALEZAS

- Equipo multidisciplinario: Contamos con un equipo diverso y multidisciplinario que abarca áreas clave como diseño, programación, arte y sonido.
- Pasión por los videojuegos: Los miembros del equipo tienen una profunda pasión por los videojuegos, lo que se refleja en su compromiso y comprensión de la industria.
- Flexibilidad en el desarrollo: La estructura del equipo permite una comunicación abierta y cambios flexibles en el desarrollo, lo que facilita la adaptación a las demandas del mercado y de los jugadores.
- Ubicación estratégica: Estar ubicados en España nos brinda acceso a talento creativo y cultural, lo que puede influir positivamente en la narrativa y el diseño del juego.
- Enfoque en un mercado de nicho: Especializarnos en el género roguelike para un shooter de acción puede generar una base de fanáticos leales y destacarnos en un mercado específico.

OPORTUNIDADES

- Crecimiento del mercado de videojuegos: La industria de los videojuegos está en constante crecimiento, lo que nos brinda la oportunidad de captar una base de jugadores más amplia.
- Colaboraciones y asociaciones: Colaborar con otras empresas o asociarnos con plataformas de distribución puede aumentar la visibilidad del juego y atraer a nuevos jugadores.
- Tendencias en juegos Indie: La tendencia hacia juegos independientes ofrece oportunidades para destacar y captar la atención de los jugadores que buscan experiencias únicas y creativas.
- Plataformas emergentes: Expandirnos a nuevas plataformas emergentes, como dispositivos móviles o consolas de próxima generación, puede abrir nuevas vías de ingresos y llegar a nuevos públicos.
- Apoyo de subvenciones y programas de financiación: Aprovechar las subvenciones y programas de financiación disponibles para proyectos de desarrollo de videojuegos en España puede proporcionarnos recursos adicionales.

- Comunidad de jugadores activos: Fomentar una comunidad activa alrededor del juego puede generar lealtad y proporcionar valiosos comentarios para mejorar el producto y generar marketing boca a boca.
- Facilidad de promoción: Las redes sociales ofrecen una plataforma económica y accesible para promocionar el juego y llegar a una audiencia más amplia.

Además de analizarnos a nosotros mismos con el DAFO, en el proceso de desarrollo de nuestro videojuego, hemos llevado a cabo una exhaustiva investigación de mercado para comprender a fondo el panorama de la industria de los videojuegos. Este análisis nos ha permitido identificar tendencias emergentes, demandas específicas de nuestro público objetivo y los competidores clave en nuestro espacio. A partir de esta investigación, hemos podido trazar una estrategia sólida para destacar en un mercado altamente competitivo. *Mentes en juego* va dirigido principalmente a un público maduro, consumidores de otros juegos roguelike, ya que tanto el arte visual como la modalidad de juego no es muy popular en un público infantil. Asimismo, está enfocado a jugadores que buscan partidas cortas, intensas y gratificantes. Por eso el género roguelike combinado con el de shooter son idóneos para facilitar esta experiencia.

Una de las piedras angulares de nuestro enfoque ha sido el desarrollo de contenido. Reconocemos que la narrativa y el arte del juego desempeñan un papel crucial en la creación de una experiencia inmersiva y atractiva para los jugadores. Por lo tanto, hemos dedicado recursos significativos a la creación de contenido promocional que no solo sea visualmente impresionante, sino también relevante y atractivo para nuestro público objetivo. Creemos que el trailer in-game del juego va a ser una pieza fundamental para crear expectación a la hora del lanzamiento.

Además, hemos reconocido el valor de las colaboraciones estratégicas en la promoción de nuestro juego y por ende hemos llegado a la conclusión que las alianzas con influencers, streamers y medios especializados en videojuegos van a amplificar nuestro alcance y aumentar la visibilidad del juego. Estas colaboraciones nos permiten llegar a audiencias específicas y generar un mayor interés en nuestro producto. En términos de planificación de lanzamiento, hemos adoptado un enfoque escalonado y cuidadosamente planificado. Hemos identificado eventos clave en la industria de los videojuegos, como convenciones y ferias comerciales, para lanzar nuestro juego y generar expectación entre los jugadores y los medios de comunicación. Esta estrategia nos permite maximizar la cobertura mediática y asegurar un lanzamiento exitoso.

En cuanto a la monetización y el modelo de negocio de nuestro juego, hemos encontrado el equilibrio para generar ingresos de manera sostenible mientras proporcionamos una experiencia de juego excepcional para nuestros jugadores.

Nuestra principal fuente de ingresos será la venta del juego en plataformas de distribución digital líderes como Steam, PlayStation Store y Xbox Live por un precio de 25€. No obstante, las fuentes de ingresos podrían crecer con una buena financiación y cobertura. Podríamos ofrecer opciones de compra únicas, así como paquetes de edición

especial que incluyan contenido adicional para aquellos jugadores que deseen una experiencia aún más enriquecida.

Hemos decidido no implementar microtransacciones dentro del juego para dar a entender a la audiencia que nuestro juego es transparente y sobretodo que vaya de la mano con nuestra identidad como empresa, en la que nos enorgullecemos de brindar al jugador todas las herramientas para que pueda disfrutar de un muy buen juego, sin tener que recurrir a pagos añadidos para enriquecer de alguna manera la experiencia del jugador como hace algunos de nuestra competencia. Por último, tenemos previsto ofrecer una beta cerrada para aquellos que veamos que apoyen y quieran difundir nuestro proyecto por redes sociales, como streamers pequeños o creadores de contenido que disfrutan este tipo de títulos.

Nuestro propósito es claro y definido: queremos ofrecer a los jugadores una experiencia de juego inmersiva y desafiante que no solo cumpla, sino que supere sus expectativas. Nos hemos propuesto satisfacer las demandas de los jugadores ávidos de aventuras emocionantes y narrativas profundas, creando un mundo virtual en el que puedan sumergirse por completo y sentirse parte de una historia épica.

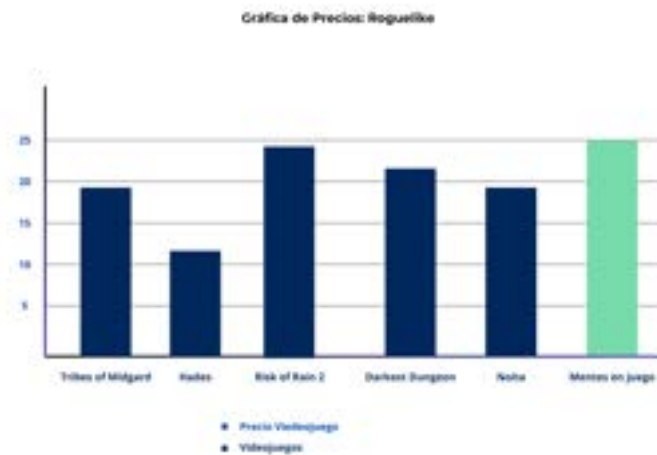
Al definir nuestra audiencia meta, hemos segmentado cuidadosamente a los jugadores que buscamos alcanzar. Nos dirigimos a un público maduro y crítico, personas que valoran las experiencias de juego complejas y emocionantes, así como las historias envolventes y atmosféricas. Estos jugadores están ansiosos por sumergirse en mundos virtuales que desafíen su intelecto y sus habilidades, y están dispuestos a invertir tiempo y recursos en juegos que satisfagan sus exigentes estándares.

Nuestros objetivos centrales reflejan nuestro compromiso con la excelencia en todos los aspectos del desarrollo y la comercialización de nuestro juego. Nos esforzamos por maximizar la satisfacción del jugador, asegurando que cada aspecto de la experiencia de juego sea cuidadosamente diseñado para deleitar y cautivar a nuestra audiencia. Además, buscamos fomentar el compromiso a largo plazo, creando un juego que inspire a los jugadores a regresar una y otra vez para descubrir nuevas aventuras y desafíos. Por último, pero no menos importante, nuestro objetivo es garantizar la rentabilidad del proyecto. Para lograr esto, nos comprometemos a implementar una combinación efectiva de estrategias comerciales y de marketing, asegurándonos de que nuestro juego alcance su máximo potencial tanto en términos de impacto en los jugadores como en términos de éxito financiero.

El desarrollo y lanzamiento exitoso de "Mentes en juego", nuestro videojuego del género Roguelike, depende en gran medida de un sólido plan de empresa que aborde aspectos económicos clave. En este apartado, se detalla nuestra estrategia para evaluar la viabilidad económica del proyecto, considerando tanto los ingresos potenciales como los gastos asociados.

Para garantizar la sostenibilidad financiera del proyecto, hemos identificado varias fuentes de ingresos. En primer lugar, esperamos obtener ingresos significativos a través de las ventas del juego. Basándonos en una estrategia de precio único de 25€, realizaremos proyecciones realistas considerando el análisis del mercado y la demanda prevista. Además, estamos dispuestos a invertir recursos financieros propios en el desarrollo del

juego y explorar opciones de financiación externa, como préstamos bancarios o inversores, para cubrir los costos iniciales y garantizar un lanzamiento exitoso.



Es fundamental comprender y gestionar eficazmente los gastos asociados al desarrollo y lanzamiento del juego. Esto incluye costos de desarrollo, como salarios del equipo, software y hardware, así como costos de marketing, como publicidad en redes sociales y participación en eventos de la industria. También debemos considerar costos operativos generales, como alquiler de oficina. Un detallado desglose de estos gastos nos permitirá realizar un seguimiento preciso de nuestros recursos financieros y garantizar una gestión eficiente de los mismos.

Con todos los datos financieros en mano, realizaremos un análisis exhaustivo de la viabilidad económica del proyecto. Esto incluirá la evaluación de indicadores financieros clave, como el punto de equilibrio, el período de retorno de la inversión y la rentabilidad proyectada. Identificar posibles riesgos y oportunidades nos permitirá tomar decisiones informadas y ajustar nuestra estrategia según sea necesario para garantizar el éxito económico del proyecto a largo plazo.



Nos centraremos en comunicar los aspectos más atractivos y distintivos de "Mentes en juego", como la generación procedural de niveles, la experiencia única en cada partida y el compromiso con la accesibilidad y la inclusión en el juego. Resaltaremos la narrativa profunda, el arte único y las mecánicas innovadoras para captar la atención de nuestra audiencia y generar interés en el juego.

Asignaremos un presupuesto específico para nuestras actividades de marketing, incluyendo publicidad pagada, colaboraciones con influencers y participación en eventos de la industria. Realizaremos un seguimiento continuo de las métricas de marketing clave, como el alcance, la participación y las conversiones, para evaluar el rendimiento de nuestras actividades y realizar ajustes según sea necesario. Este enfoque nos permitirá maximizar el impacto de nuestras iniciativas de marketing y garantizar una campaña dinámica y efectiva que genere interés y expectativa hacia el lanzamiento de "Mentes en juego".

Iteración y testeo

En "Mentes en juego", entendemos que el proceso de iteración y testeo es esencial para asegurar la calidad y la experiencia de juego deseada. Nuestro enfoque se compone de varios elementos clave que se llevan a cabo a lo largo de todo el desarrollo del juego:

Comenzamos con pruebas de juego internas, las cuales se realizan desde las primeras etapas de desarrollo. Estas pruebas son exhaustivas y se llevan a cabo en entornos controlados por nuestro equipo. Esto nos permite identificar errores, problemas de balance y posibles mejoras en la jugabilidad de manera temprana, permitiendo a nuestro desarrollador ajustar y mejorar el juego de manera proactiva.

La iteración continua es otro aspecto fundamental de nuestro proceso. Basándonos en los resultados de las pruebas internas, realizamos ajustes constantes y mejoras en el juego. Esto puede implicar cambios en la mecánica de juego, el diseño de niveles, el equilibrio de armas y enemigos, entre otros aspectos. Esta iteración constante nos permite refinar y pulir cada aspecto del juego para garantizar una experiencia óptima para los jugadores.

Además, llevamos a cabo pruebas de usabilidad con grupos de prueba externos a medida que el juego avanza en su desarrollo. Estas pruebas nos permiten evaluar cómo los jugadores interactúan con el juego, identificar posibles puntos de fricción o confusión, y recopilar comentarios sobre la experiencia general del usuario.

Mantenemos una comunicación abierta con la comunidad de jugadores a través de foros, redes sociales y eventos de la industria para que cuando nuestro juego salga a la luz recibamos y analicemos activamente el feedback de la comunidad para comprender las expectativas y preferencias de los jugadores. Este feedback es crucial para orientar nuestras decisiones de desarrollo y mejorar el juego de acuerdo a las necesidades y deseos de nuestra comunidad.

Finalmente, antes del lanzamiento oficial del juego, realizamos pruebas exhaustivas de estabilidad y rendimiento. Esto incluye pruebas de carga, pruebas de estrés y

optimización de recursos para garantizar que el juego funcione de manera óptima en una amplia gama de dispositivos y configuraciones de hardware. Nuestro objetivo es asegurar una experiencia de juego fluida y sin problemas para todos nuestros jugadores desde el momento en que se lanzan al mundo de "Mentes en juego".