

**HYPE**

ÍNDICE:

1. TRATAMIENTO.....	1
2. ESPECIFICACIONES FUNCIONALES.....	7
3. ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO.....	12
4. ESPECIFICACIONES TECNOLÓGICAS.....	16
5. NEGOCIOS Y MARKETING.....	18

## 1. TRATAMIENTO:

### TAGLINE:

Ellos controlan la galaxia.

Tú controlas el futuro.

### CONTEXTO:

La historia comienza con la aparición de un artefacto milenario en tu planeta natal, Naovis. Eres la hija (Siempre serás un personaje femenino en el juego) de unos trabajadores de una de las tantas granjas de humanos repartidas por toda la galaxia, unos campos de trabajos regulados por la federación espacial para proporcionar trabajo básico y sustento a la raza humana. La aparición de este artefacto es pasada por alto por la mayoría de los habitantes de Naovis hasta la llegada de un grupo de cazarrecompensas. Atraída por la idea del tesoro, decides investigar por tu cuenta y, guiada por un extraño magnetismo, la encuentras antes que los cazarrecompensas. El artefacto es un brazalete con unas marcas que desconoce y decides probarlo. El click del brazalete es lo último que recuerdas antes de desvanecerte.

### SINOPSIS:

Te despiertas a tiempo de escapar de los cazarrecompensas que te han encontrado inconsciente. Consigues escapar por los pelos y montarte en una de las naves de los cazarrecompensas. A través de diferentes visiones, aprendes que el brazalete forma parte de una serie de artefactos dispersados por la galaxia por una raza aparentemente extinta millones de años atrás, recibes la localización de otro de los artefactos, así como una serie de mensajes crípticos que no consigues interpretar. A partir de este momento eres libre de buscar los artefactos a tu ritmo, cada uno proporciona una serie de ventajas a coste de un grado de humanidad. Siempre que encuentres un artefacto, tienes la opción de destruirlo, esto provoca una emisión de gases que te provocará mutaciones de manera gradual y conforme te expongas a ese material radiactivo. Si por último decides venderlos a algunas de las facciones existentes en la galaxia, aumentarás tu afinidad con ellos, lo que te proporcionará acceso a diferente equipo y ventajas tácticas. Habrá ocasiones en las que tendrás que decidir entre varias opciones y destinos y esto provocará que puedas recuperar ciertos artefactos o no. Estos artefactos

son recuperados por los cazarrecompensas que te persiguen y los venderán a un alto precio a una sociedad religiosa conocida como los Tecnócratas, fanáticos obsesionados con esta tecnología. Siempre podrás recuperarlos y usarlos o destruirlos a tu antojo, pero el precio será elevado (aunque rebajado por tu nivel de no-humanidad).

Debido a la naturaleza del videojuego, la historia se puede bifurcar en diferentes tramas y subtramas dependiendo de tu nivel de humanidad, mutación y tu afinidad con otras facciones. Esto te abrirá acceso a diferentes misiones secundarias donde obtendrás información sobre las facciones y las culturas con las que coincidas, así como repercutirá en cómo un personaje reaccionará ante un encuentro con tu personaje.

PLOT POINTS (Señalados en rojo los que entran en el juego)

-¿? (Fecha desconocida – Miles/Millones de años atrás): Auge, convivencia y desaparición de Los Arquitectos.

-2550: Los humanos crean la tecnología del salto interdimensional y con ella aparece la Federación espacial para viajes y las fronteras

-2568: Creación de los paladines fronterizos

-2572: Dos décadas después de la invención del salto interdimensional se procede a la apertura de las fronteras, ampliando fronteras y provocando el descubrimiento de nuevos planetas y razas.

-2581: Construcción de la primera granja de humanos en Lenus.

-2583: Descubrimiento del primer artefacto de los Arquitectos.

-2599: Primer contacto con los sectoides y el comienzo de la guerra.

-2654: Descubrimiento del primer mutante.

-26XX: Nacimiento de la secta de los Tecnócratas

-2758: Alto al fuego entre Sectoides y Humanos.

-2984: Primer contacto con los Sin Rostro.

- 2986: Construcción de la primera granja de humanos en Naovis.
- 305X: Se forman el grupo de cazarrecompensas el Vestal Rojo.
- 3061: Nacimiento de la protagonista de HYPE
- 3072: Auge de los Mutantes
- 3079: Activación del artefacto en Naovis
- 3080: Los cazarrecompensas llegan a Naovis y nuestra protagonista roba el artefacto y huye.
- 3082: Caída de la federación especial y comienzo de la gran guerra civil en los planetas federados.
- 3082: Comienzan las revueltas en las granjas de humano.
- 3084: Reaparición de Los Arquitectos.
- 3085: El declive de la humanidad.
- 3086: Muerte del último miembro del Vestal Rojo
- 3086: Nuestra protagonista lucha contra Los Arquitectos.
- 3087: El fin de la galaxia.
- 38XX: El nuevo despertar.

#### CARACTERIZACIÓN Y ACTITUD:

Humanos: Los humanos siguen siendo una raza poderosa en el universo después de la apertura de las fronteras y los acuerdos a los que la federación espacial llegó a tomar con las diferentes especies que se han ido encontrando en los últimos 5 siglos. Su expansión por el espacio provocó la creación de las granjas de humanos, unas colonias de trabajo eminentemente manual donde los trabajadores reciben condiciones equitativas independientemente del sistema o el planeta en el que se encuentren. Dentro de los humanos existen diferentes facciones y alianzas con otras razas.

Sectoides: Los sectoides fueron la primera raza con la que los humanos tuvieron contacto. Debido a su aspecto intimidador y a la incapacidad de estos para comunicarse de manera oral, provocó el

rechazo y diferentes guerras durante los primeros años de encuentro entre sectoides y humanos. Tras casi dos siglos de conflictos y diferentes avances tecnológicos, se construyeron sistemas de comunicación bastante primitivos para llevar a cabo, de manera recíproca, el alto al fuego. A día de hoy, casi cinco siglos más tarde, siguen existiendo crímenes de odio entre ambas razas, por lo que no es extraño encontrar humanos o sectoides que no se lleven bien con la otra raza.

**Sin Rostros:** Los sin rostro son una especie alienígena incorpórea. Esta raza contactó por primera vez con los humanos a principios del cuarto siglo después de la apertura de las fronteras por parte de la federación espacial. Debido a su naturaleza, los sin rostro hacen uso de una tecnología diseñada por una raza ya extinta que les concede un cuerpo físico a través de unos mecanismos parecidos a una armadura. Estos mecanismos han sido investigados y mejorados tanto por sectoides como por humanos. Se comunican de un modo muy básico, a través de un sistema de luces, colores y sonidos altamente identificables y diferenciables. A día de hoy se sabe poco de su procedencia o sus intenciones, pero su carácter pacífico, hasta el extremo de no defenderse ante ataques de odio por parte, principalmente, de los humanos, ha provocado la empatía de muchos humanos.

**Mutantes:** Existe una gran cantidad de especies no identificadas y de diferentes comportamientos que han mantenido contacto con los humanos en los últimos siglos. Muchas de ellas comparten rasgos físicos parecidos y una gran mayoría, los llamados comúnmente mutantes, emite una toxina no letal para los humanos. Muchas subespecies mutantes han sabido adaptarse bien en colonias plurales donde conviven humanos, sectoides y sin rostros, pero suelen ser objetivo de ataques en otras colonias con menos diversidad. Esta toxina parece estar relacionada con los gases que emite la destrucción de los artefactos, aunque su vinculación no está del todo confirmada.

**Los Arquitectos:** Los arquitectos son una raza extinta de la que apenas queda registro. Son, teóricamente, los creadores de los artefactos dispersados por la galaxia y de muchas estructuras y ruinas que se encuentran en los parajes más remotos de los planetas más escondidos. Poco se sabe de ellos pero los mutantes y los sin rostros parecen estar relacionados con ellos o su legado. En cualquier caso, en algún momento del pasado, se desvanecieron dejando atrás estos artefactos que hasta hace relativamente poco, se encontraban inactivos.

**Tecnócratas:** Los tecnócratas son una secta fanática obsesionada con el legado de los arquitectos. La activación de estos artefactos les hace creer en su inminente regreso. Pese a ser aparentemente inofensivos, se someten a diferentes procesos quirúrgicos y modificaciones genéticas que muchos considerarían una manera de flagelación. Su aspecto mecánico deja entrever algún resto de su pasado humano, aunque en los casos más extremos, los llamados Altos Sintéticos, este resto es inapreciable y solo los engranajes y el metal sobresalen en su cuerpo mecánico.

**Federación espacial:** Tras la victoria tecnológica que supuso el salto interdimensional, los humanos crearon esta federación para regular los viajes y saltos, así como estipular una serie de fronteras para preservar su dominio sobre la galaxia sin que este se dispersase o escapase a su control. Muchas de sus medidas han sido cuestionadas por gran parte de la humanidad, pero la condición de inmunidad que poseen sus altos mandos les otorga impunidad frente a las medidas que tomen. Existen diferentes teorías sobre la identidad de estos cargos y la naturaleza de los mismos. Entre estas teorías, la más extendida, es que todo es un gran teatro en el que los hilos son movidos por una inteligencia artificial.

**Paladines fronterizos:** Compuesto principalmente por humanos, se encargan de velar por el cumplimiento de los contratos y leyes impuestos por la federación espacial. Es una unidad militar que patrulla y controla tanto las granjas de humanos como las fronteras interplanetarias, cuyo objetivo común son los cazarrecompensas y los mercenarios que trabajan a la sombra de la federación.

**Cazarrecompensas:** Los grupos de cazarrecompensas, también conocidos como piratas espaciales, trabajan de manera autónoma sin un jefe o alto mando evidente. Se encargan de saquear diferentes colonias, buscar minerales preciosos y sabotear a comerciantes y mercaderes a su paso. Son perseguidos constantemente por los paladines, excepto unos cuantos afortunados que pueden permitirse los contactos seguros y los sobornos, algo nada fácil tras la ley de apertura de comunicaciones de la federación espacial. El grupo más conocido es el "Vestal Rojo", que opera directamente con los tecnócratas y mantiene una aparente inmunidad política con la federación.

Otras facciones: Existen una gran variedad de facciones y subfacciones en el universo de HYPE, muchas de ellas te prestarán su ayuda y otras se mostrarán hostiles, es posible encontrar el aliado más inesperado en la situación más comprometida, así como entrar en la boca del lobo justo cuanto más a salvo te encuentres. Debido a la variedad de razas, conflictos sociales y políticos y lo fracturado y lo extenso del mundo de HYPE, cualquier situación podrá ser usada tanto a tu favor como en tu contra. Tu grado de humanidad, mutación y tu afinidad pública con otras facciones provocará las situaciones más inesperadas a lo largo de tu aventura. Explorar cada rincón de este universo puede traer recompensas, pero también riesgos.

#### ESCENARIOS CENTRADOS EN EL USUARIO:

Target: 16-26 años, masculino y femenino, jugador habitual de juegos de aventura, RPG, fans de películas de ciencia ficción o distopías futuristas, además de las series de animación, enfocadas a una narrativa y a un estilo más adulto.

Individuo 1: Chica, de 26 años, fan de las series de la ciencia ficción, fanfictions, usuaria de tumblr, y artista de pixel art. Su interés en la creciente oferta de juegos con estética pixel art, la lleva a acercarse al universo de HYPE, por haber visto concept art, imágenes del propio juego, y algunas viñetas del cómic en internet. El amplio mundo de HYPE la atrapa, como si de una novela se tratara, y los diseños de los personajes la inspiran para hacer fanarts del universo de HYPE. No tarda en adquirir el juego y los cómics, que usa como referentes para hacer nuevos dibujos y diseños, mientras ve la webserie, como buena amante de la animación.

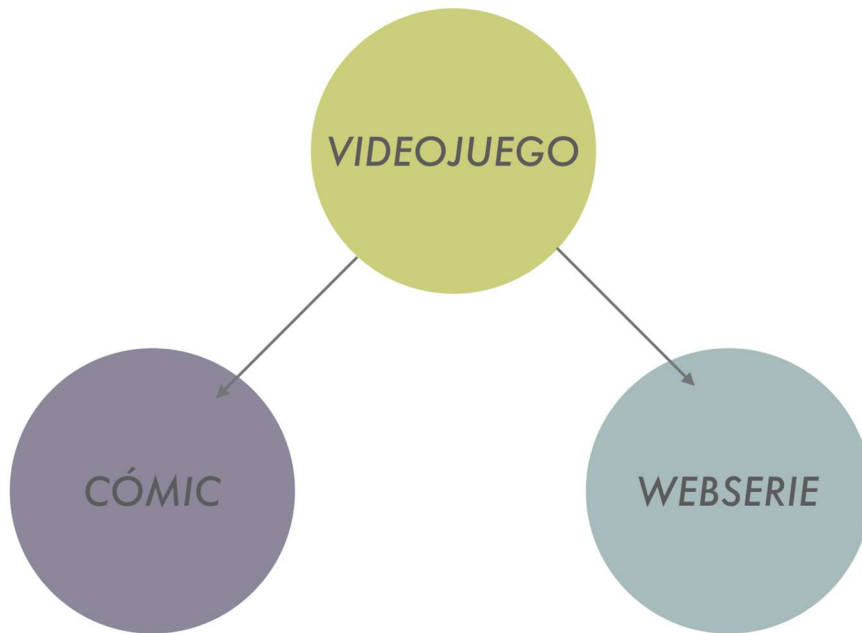
Individuo 2: Chico, de 18 años, interesado en videojuegos RPG. Su búsqueda de una experiencia compleja y atractiva le lleva a las recomendaciones en los foros de Steam de un nuevo juego, HYPE, exigente, un completo reto. En poco tiempo, con la webserie, se introduce de lleno en el universo de la saga, y no tarda en acceder a la wiki y comprar el videojuego, para descubrir más sobre los personajes de HYPE, para, una vez jugado, comprarse las grapas, con ganas de ampliar y alargar más su experiencia, hasta la salida de algún nuevo contenido descargable.



## 2. ESPECIFICACIONES FUNCIONALES:

### PLATAFORMAS Y CANALES:

HYPE se desarrollará en tres plataformas, una principal, que es el videojuego, una webserie animada,



y cómics físicos de grapa.

El videojuego sirve como inicio para la historia y la presentación de uno de los personajes, dejando libre elección sobre a qué bando se unirán.

Tanto el videojuego, la serie animada como el cómic cumplen una función meramente narrativa, completando con los otros servicios para expandir y profundizar en la experiencia.

El videojuego sería un juego para usuarios experimentados, y se vendería como tal, para los aficionados al género que busquen un reto y una historia profunda y bien desarrollada, con tropos que ellos entiendan y les sean afines.

**Saga de Los Arquitectos:** En esta serie de cómics se narra el pasado difuso de Los Arquitectos, quiénes eran y cómo desaparecieron. Estos misteriosos personajes convivían pacíficamente con una variedad inusual de razas alienígenas y sus artefactos les permitían controlar a la gran mayoría de estas razas. La historia se posicionará desde el punto de vista de un historiador, Lamarck, y los hechos serán narrados según los antiguos escritos rescatados por exploradores durante varios siglos. Este historiador será un NPC en el juego principal y te proveerá de misiones secundarias y diferentes accesorios durante tu partida.

**Saga del Vestal Rojo:** Esta miniserie abarca la formación del grupo de cazarrecompensas más famoso de la galaxia y de cómo de la noche a la mañana, y de manera accidental, encuentran el primero de los artefactos legado por los Arquitectos. Toda la historia la veremos a través de los ojos de Shark, el miembro más joven del Vestal Rojo. Este arco abarca desde la creación del grupo hasta su encuentro con la protagonista del juego donde Shark resulta gravemente herido y dejado atrás en la huida de la protagonista. Del mismo modo, se profundizará en la historia detrás de los acuerdos entre el Vestal Rojo y los Tecnócratas.

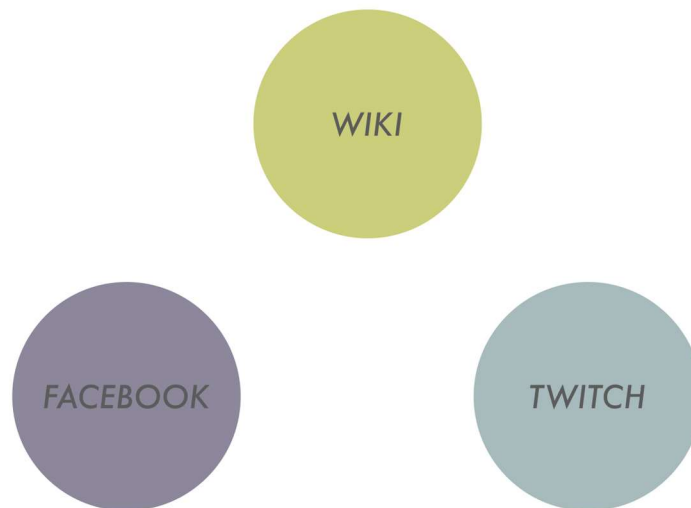
**Saga de los Paladines Fronterizos:** Una serie de historias cortas que abarcan hechos de la creación de esta división, su relación directa con la federación y diferentes eventos e implicaciones como su papel durante la guerra contra los sectoides.

**Saga de los Sectoides:** A pesar de que muchos NPCs te darán datos sobre esta gran guerra, en estos cómics se narra de manera cronológica desde el punto de vista de los humanos, desde su primer encuentro con los sectoides hasta el alto al fuego dos siglos más tarde, contado en su mayoría a modo de crónica.

La webserie consistiría en una pequeña serie de episodios que se centrarán no en historias concretas sino en elementos específicos del Lore como “¿Quiénes son los tecnócratas?”, “¿Por qué desaparecieron los Arquitectos?” o “¿Quién dirige la federación espacial?”. Esta serie de episodios cortos serán narrados en estilo documental con voz en off a excepción de pequeños fragmentos narrativos con la inclusión de personajes claves y diálogos. Es una serie que pretende ampliar la

experiencia del jugador y hacer atractivo el mundo de HYPE, para atraer nuevos jugadores, así como dar respuesta a las muchas preguntas generadas durante el juego.

Todo lo que ocurre, tanto en la webserie o en el cómic, son hechos que afectan a la historia principal.



Por otro lado, tenemos los canales no narrativos, que serían la wiki, el canal de Twitch, y la página de Facebook.

La wiki funcionaría como una enciclopedia virtual que recogería datos sobre el universo, aportados por los propios usuarios, así como un foro y punto de encuentro entre ellos.

La página de Twitch, serviría como canal público y de acceso gratuito para presentar cualquier novedad sobre el universo.

La página de Facebook, serviría como tablón donde se recogerían todos los datos de lo explicado en el Twitch, así como página donde incluir enlaces sobre noticias, trailers y cualquier tipo de información relevante para los usuarios.

## ENGAGEMENT:

Cada producto se puede disfrutar de forma independiente, pero para profundizar en la experiencia, se exige cierto nivel de implicación del usuario en la historia del juego, la consecución de objetivos principales y de misiones secundarias dentro de este, además de una comprensión alta del universo de HYPE, en las tres vertientes del proyecto. Como forma de completar la experiencia, se crearía además una página web, una wiki, que serviría como enciclopedia para recolectar todo el contenido que rodea a este universo, terminología, personajes, objetos y eventos, tanto del videojuego, como de la webserie y el cómic. Es un universo vasto y lleno de contenido, por lo que la red de relaciones entre personajes daría lugar a diversas teorías y discusiones, que los fans de HYPE podrían discutir en el propio foro de la wiki, además de poder aportar contenido a la misma. Además, se crearía una página de fb que serviría como muro para recoger todas las novedades que se anunciarían en página de Twitch de HYPE, en la que, cada mes, celebraría un evento online en el que se mostraría en primicia adelantos de nuevos episodios de la serie, trailers y teasers del juego y sus futuras expansiones, diarios de desarrollo, bocetos, adelantos de próximas entregas del cómic, merchandising y cualquier noticia que tuviera relación con el mundo de HYPE.

## VIAJE DEL USUARIO:

VIDEOJUEGO				Lanzamiento del juego	-Lanzamiento de DLCs -Lanzamiento de herramientas MOD
FACEBOOK	Presentación del proyecto	Presentación Concept Art	Presentación Storyboards	-Lanzamiento -Anuncio de DLCs gratuitos y herramientas MOD	Concurso creación material
WIKI			Apertura de Wiki	Ampliación de la wiki	Inclusión de material de usuarios
TWITCH	Presentación del proyecto	-Making Of -Q&A	Alpha/Beta jugable en directo		
COMIC			Saga de Vestal Rojo	-Saga de Los Arquitectos -Saga de los Paladines fronterizos	-Saga de los Sectoides
WEBSERIE		-Vídeo Granjas Humanos	-Vídeo de la federación espacial -Vídeo de Los Arquitectos		
>		TIMELINE		>	

El viaje del usuario se comprende de 5 bloques, cuyo lanzamiento no tiene ninguna fecha estipulada, siendo así la fecha el momento en el que se termina de realizar todo el contenido de cada bloque vertical.

#### EVENTOS PRINCIPALES Y LÍNEA TEMPORAL:

1º: Presentación del proyecto en el canal de Twitch, y apertura simultánea del canal de Facebook y de Twitch.

2º: Presentación del concept art, de un diario de desarrollo y de entrevistas en el canal de Twitch, además de apertura del canal de Youtube donde se mostraría el primer video promocional de la serie, sobre las llamadas “Granjas de humanos”.

3º: Presentación del Storyboard, con la presentación en directo de la beta del juego y apertura de ésta. Simultáneamente, creación de la wiki para introducir los primeros conceptos y elementos de la historia, desde sinopsis, a personajes y razas que aparezcan. Además, se lanzarían nuevos vídeos de la Webserie, explicando aún más contenido del universo, y con la presentación de la Beta, se anunciaría el lanzamiento del primero número del cómic.

4º: Lanzamiento del juego, tras conseguir la suficiente financiación. Con ello, se ampliaría la wiki, lo cual lo llevaría a cabo el equipo desarrollador. Tras el lanzamiento, a los pocos días, se anunciaría (esta vez por Facebook) nuevo contenido descargable próximo, para dar a entender que se pretende prolongar la vida del producto. Lanzamiento simultáneo de nuevos números del cómic, con la saga de los arquitectos y de los padalines fronterizos.

5º: Lanzamiento de nuevo contenido descargable, financiado con la campaña de Kickstarter, pero desarrollado a posteriori. Llamada a la acción para la participación de los usuarios, para que aporten ideas para la creación de contenido, por Facebook, y por la wiki, al abrirse ésta a la participación de cualquier usuario. Por último, con el lanzamiento del contenido descargable, se lanzaría una nueva saga de los cómics de HYPE, como material promocional e independiente.

### 3. ESPECIFICACIONES DE DISEÑO:

#### ESTÉTICA:

La estética de HYPE se mueve en torno al carácter medieval, con sus espadas y armaduras de metal, y el cyberpunk, con sus grandes tecnópolis y su diversidad racial. Los contrastes serán continuos mientras exploremos la galaxia y encontraremos planetas desiertos con ruinas y recursos salvajes en contraposición con grandes colonias, con habitantes, comercios y diferentes opciones de entretenimiento. Con un tratamiento maduro en cuanto al control político espacial, así como en las luchas de poder y el juego en la sombra de diferentes facciones, HYPE nos sitúa en un mundo fracturado, afectado por la corrupción y el consumo. Detrás del telón de prosperidad y expansión que promueve la federación encontramos un universo turbio dirigido por reyes del crimen, un nuevo mercado de drogas sintéticas y crímenes sin resolver a la sombra de algún callejón. La epicidad de nuestra misión se ve contrastada con diferentes peticiones de extraños y posibles aliados, con sus propios intereses y un pequeño papel que jugar. Todo esto queda envuelto en el misterioso propósito de los arquitectos. ¿Quiénes eran? ¿Por qué se fueron? ¿Es cierto que volverán? Lo cierto es que, con ellos o sin ellos, tendrás que luchar para sobrevivir en esta galaxia. Eres tú quien decide cuándo y cómo luchar.

#### GUÍA DE DISEÑO:

El videojuego tendría un estilo de pixel art, elaborado sobre dibujos vectoriales.



Con una atmósfera adulta, turbia, mostrando un mundo en decadencia, la mezcla de elementos de ciencia ficción y medievales dota al universo de una estética de profundos contrastes, algo que se traspasaría también a la webserie y al cómic, siendo ésta su marca principal.

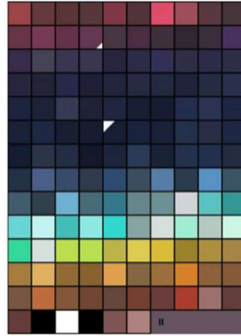
En el cómic, con un estilo de dibujo occidental, no se seguiría una estética de pixel art, como si se haría en la serie, pero sí que sería fiel al diseño original del concept art de los personajes principales. La webserie, por su parte, sí que seguiría un estilo de animación con dibujos pixelizados, como si de cinemáticas del propio videojuego, se tratase, poniendo especial cuidado en realizar una animación fluida, acorde con el diseño de la serie.

Logo:



## GUÍA DE ESTILO:

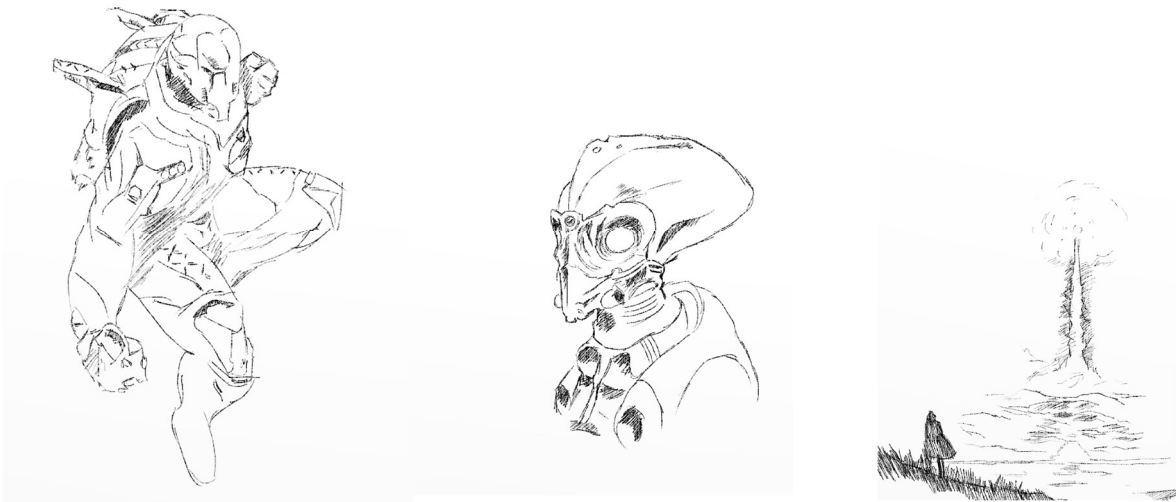
La gama de colores es la siguiente:



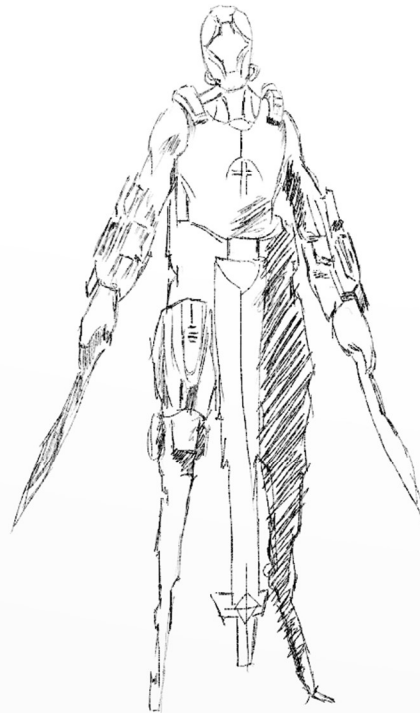
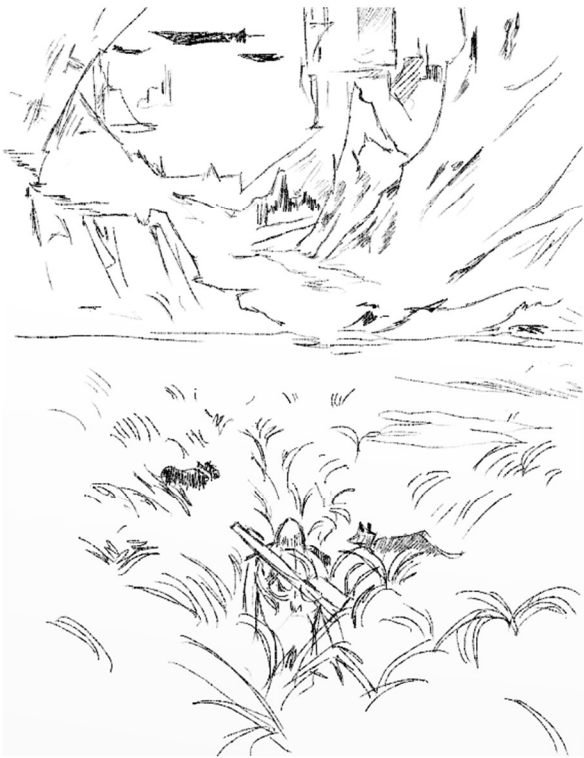
Colores rojizos, azules y marrones, que acercan al universo a otras obras de ciencia ficción distópica como Mad Max o Deus Ex, sin dejar de lado los colores propios de una obra de carácter medieval como por ejemplo Castlevania o Dark Souls.

Rompiendo con la estética de pixel art, aun siendo impropio de este tipo de videojuegos, la música que acompañaría a éste y a la webserie sería música orquestal, como la mostrada en el Pitch Reel, y no música de 8bits o chiptune. Acercándose aquí al carácter más épico y medieval, se evidencia la hibridación de estilos, a la vez que se desmarca del estilo de otras obras de la competencia.

## ARTE CONCEPTUAL:







Los diseños de personajes y los entornos se realizan a partir de estos bocetos, más detallados, y luego se simplifican al pixelizarse. El mundo de HYPE combina elementos antiguos y modernos, unificándolos con su estilo de Pixel art, haciendo viable la existencia de distintas especies, armamento, objetos y localizaciones, como ya lo haría el videojuego Mass Effect, al compartir además una misma estética y la visión de un mundo en decadencia.

Las distintas vestimentas y armas servirían, además, para diferenciar a cada clase, clan y especie del universo, en el que seres alienígenas, androides y humanos conviven. Sus diferentes culturas, rasgos y creencias se evidenciarían así en su apariencia, que en todo momento respetaría la principal característica del proyecto, de mezclar en su estética elementos medievales y futuristas.

Exceptuando la wiki, que tendría un estilo propio de una enciclopedia online, como la de cualquier serie o videojuego, el canal de Twitch seguiría un estilo y estética similares a los noticieros de Nintendo, los “Nintendo direct”. Es decir, un vídeo ya grabado y montado, en el que se muestran las novedades de la compañía con montajes, entrevistas y trailers.

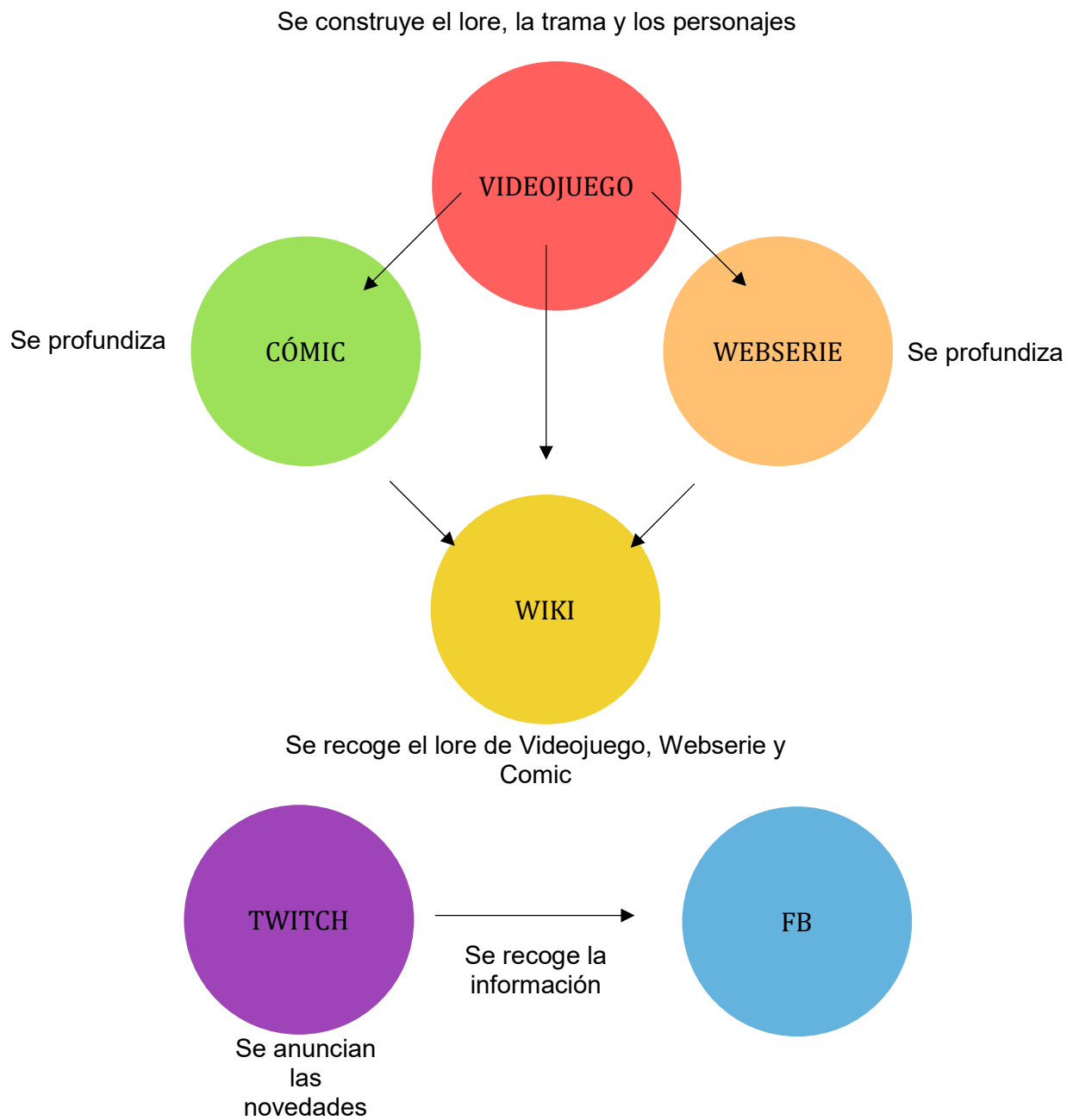
#### 4. ESPECIFICACIONES TECNOLÓGICAS:

##### PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS:

Tomando como referencia al videojuego, como producto principal del proyecto transmedia, HYPE se orienta como una experiencia para ser disfrutada en PC, Mac o Linux, ya sean portátiles o de sobremesa, ya que todos sus productos (exceptuando el cómic), tanto los narrativos como los no narrativos, están enfocados para ser disfrutados con tiempo y con cierto compromiso con el usuario. La existencia de una ya amplia comunidad en Kickstarter y Steam, el primero como medio de financiación, y el segundo como medio para vender el producto, asegura que, una vez situado en el mercado, pueda promocionarse a nivel internacional, a un target que además participa activamente en internet en foros, blogs de opinión, o incluso videoblogs o reviews en páginas de crítica. Además, el atractivo apartado gráfico, su jugabilidad, y la necesidad de tener un acceso rápido a páginas webs de extenso contenido escrito para completar y entender mejor la historia, hace de estas plataformas las mejores para su disfrute, frente a tablets, consolas o smartphones.

La conectividad entre la webserie, el videojuego, el canal de Twitch y la wiki son evidentes, ya que se puede disfrutar al mismo tiempo en el mismo dispositivo (ordenador) o, incluso, aunque no sea esta la intención principal para los usuarios, a través de otras plataformas, como (smartphones o tablets, se puede disfrutar de algunos de los subproductos no narrativos, para disfrutar del principal mientras se completa la experiencia.

ARQUITECTURA DE SISTEMAS:



## 5. NEGOCIOS Y MARKETING:

### OBJETIVOS:

- Crear una base sólida de fans.
- Un producto duradero y ampliable.
- La creación de un universo que funcione en base a la retroalimentación de contenido.
- Motivar a la comunidad para que participe en la creación y la ampliación del lore.
- Generar ingresos a partir de la venta del videojuego, usando como promoción y como forma de conseguir ingresos extras la webserie y el cómic.

### NECESIDADES DEL USUARIO:

Ante la existencia de una demanda cada vez mayor de videojuegos que supongan un reto para el jugador, además de universos extensos y abiertos a libre interpretación, que inspiren y se puedan enriquecer por la intervención de los usuarios, HYPE se muestra como una alternativa a los videojuegos independientes, cuyo desarrollo tienda a centrarse en un único producto, entendido como una obra única, con una vida no muy longeva.

## TARGET Y MARKETING:

Perfiles Socioeconómicos	Perfiles Mediaticos	Perfiles Tecnológicos
De 16 a 26 años. Masculino/Femenino. Jugador de videojuegos. Amante de la ciencia ficción.	Blogs/Webs. Cine.	Redes sociales. Activo en foros.

El target al que nos dirigimos es uno que esté dispuesto a participar de forma activa en el universo del proyecto. Es decir, un usuario habitual de internet, de foros de opinión y de redes sociales, que asegure la promoción del proyecto y su difusión en forma de arte, artículos o video críticas.

Entendemos así un target corriente internacional, pues se buscaría traducir el videojuego, la webserie y el cómic a varios idiomas dependiendo de la acogida del proyecto, al tratarse de una historia que puede atraer a cualquier individuo a nivel global, que sería un usuario que participa activamente y que juega a videojuegos con asiduidad, y un target potencial, que sería cualquier persona que pueda estar interesada en la historia, en la estética, en el tipo de universo con reminiscencias del cine y de las series que consume, o incluso de novelas o sagas de libros. Para ello existen la webserie y el cómic, como forma de conseguir que el usuario que no sea visitante asiduo de páginas de videojuegos pueda conocer el universo, reconociendo los tropos que ya conoce de este estilo de historias, y a partir de ahí acceder al videojuego. La creación de la wiki y de la página de Twitch facilitarían la introducción del usuario en el universo, sin la necesidad de adquirir el videojuego, para así atraerlo a su posterior adquisición, ya que en todo momento, aunque sea una historia atrayente, está pensada para disfrutarse en un formato más visual.

Un público que, por tanto, sin necesidad de ser un jugador habitual de videojuegos, disfrute de la experiencia en dicho formato, y cuyo nivel adquisitivo no influya pues, exceptuando la adquisición del juego (con un precio estándar de 30-40 euros) y del cómic (cuyo precio no es muy elevado), el acceso al resto de formatos es gratuito.

Con todo, la participación del usuario sigue siendo vital, y para ello HYPE se servirá de los anuncios de su canal de Twitch, que servirán además de para presentar noticias, para que no se deje de hablar del proyecto en páginas de videojuegos, y en el propio foro del juego. La realización de

trailers y la presentación escalada de nuevas expansiones del proyecto prometen dar vida a su promoción durante un largo período.

#### MODELO DE NEGOCIO:

El proyecto inicial, el videojuego, se financiaría por crowdfunding en la página Kickstarter, siendo el único producto que necesitaría de una financiación considerable para llevarse a cabo, de entre 50.000 a 70.000 dólares, ya que tanto la webserie como el cómic serían productos low cost que servirían, desde un principio, para promocionarlo. Para todos aquellos que contribuyan desde un principio con el proyecto, se asegurará una clave de acceso a la beta, a partir de los 10 dólares, subiendo a 25 para asegurarse una copia del juego en su fecha de salida, y con diversos extras, contenidos in-game y beneficios varios si la contribución es aún mayor, llegando a conseguir contenido exclusivo que solo se podría conseguir durante la campaña de financiación, como una copia firmada del juego, una edición especial, acceso anticipado a futuras expansiones, capítulos de la webserie, o incluso una suscripción a los números del cómic, llegando para esto a un máximo de contribución de 2.000 dólares (puede ser más, pero el máximo de recompensas se encuentra en ese tope), que permitiría la participación directa en el desarrollo del juego, con la creación del diseño y de la historia de un personaje, desde cero.

El videojuego, una vez sale al mercado, sería un contenido de pago, de no más de 45 euros, que se vendería únicamente en formato digital por Steam (las copias físicas solo estarían disponibles como recompensas en Kickstarter). El acceso al resto del contenido sería gratuito, exceptuando los cómics en formato grapa, o en digital (si se pudiera financiar). El acceso gratuito no es equivalente a un contenido pobre o de muy bajo presupuesto, aunque no sea, obviamente, el fuerte del proyecto ni se destine mucha financiación. El acceso gratuito, o el de pago a bajo precio (cada grapa no valdría más de 4 euros) asegura que tanto webserie como videojuego sirvan como material promocional, y puente al producto principal, el videojuego.

Las ventas del juego supondrían los mayores ingresos del proyecto, además de la inclusión de publicidad en la wiki y en el canal de Twitch. Los ingresos del canal de Youtube en el cual se vería la serie serviría para pagar la realización de nuevos episodios, cuyo coste no sería muy elevado. El

cómic, otorgue o no ingresos, estaría realizado por los propios diseñadores del juego, lo cual aseguraría su permanencia en el mercado, al ser de un coste mínimo (a no ser que las ventas fueran demasiado bajas, en cuyo caso solo se utilizaría exclusivamente como material promocional).

#### EQUIPO DE PRODUCCIÓN:

Tomando como ejemplo a los equipos de desarrollo de videojuegos independientes actuales, el equipo estaría formado por no más de 3 o 4 personas, cumpliendo cada uno más de un rol.

#### Diseño artístico:

Encargados del diseño de personajes, arte conceptual, material promocional y los cómics. Alex Preston: Desarrollador de la historia y del arte de juegos como “Hyper Light Drifter”, el cual es un referente para el proyecto. Matt Rhodes: Artista conceptual de juegos de ciencia ficción como “Mass Effect”.

#### Programadores, webserie diseño gráfico:

Encargados del desarrollo del videojuego, de las animaciones y de parte del material promocional. Teddy Dief, que hizo parte del código de “Hyper Light Drifter”, y Sean Ward, animadora profesional de pixel art, que también trabajó en este proyecto.

#### Música:

Jack Wall, encargado de la banda sonora orquestal de “Mass Effect”.

#### SUMARIO:

HYPE es un proyecto que presenta los beneficios del desarrollo de videojuegos para ordenador en plataformas digitales, que se sirve además de la creciente demanda de videojuegos con una duración y una profundidad cada vez más elevadas, y que además goza de un diseño de personajes y una estética atrayente, con una estética como el pixel art, que está viviendo en este momento una gran

oferta y demanda, tanto de productos como de profesionales, y una temática como las distopías pseudofuturistas o de fantasía, que desde hace décadas inundan las salas de cine y las estanterías. En un mercado en el que la oferta de juegos de ordenador es mayor que en consolas, y en el que la inmersión por parte del usuario asegura una mayor vida del producto, con la existencia de prosumidores a lo largo del globo, que buscan experiencias que les permitan participar en una comunidad online, identificarse con un colectivo y, además, ser partícipes de una historia que no está del todo escrita, en la que puedan tomar decisiones, y construir nuevas teorías, interpretaciones, o historias a partir del producto original.