



OUCH

# SERVICE DECK

# NUESTRA IDENTIDAD: TECNOLOGÍA DE VANGUARDIA



OUCH GAMES es un estudio independiente de videojuegos con base en Chile, diseñado para romper la brecha entre el desarrollo indie y los estándares internacionales de un juego AAA.





# OUCH

No solo somos desarrolladores; somos instructores y especialistas. Nuestro equipo está liderado por un **Unreal Engine Authorized Instructor**, asegurando que tanto el código como cada sistema de juego alcance los estándares globales de Epic Games.

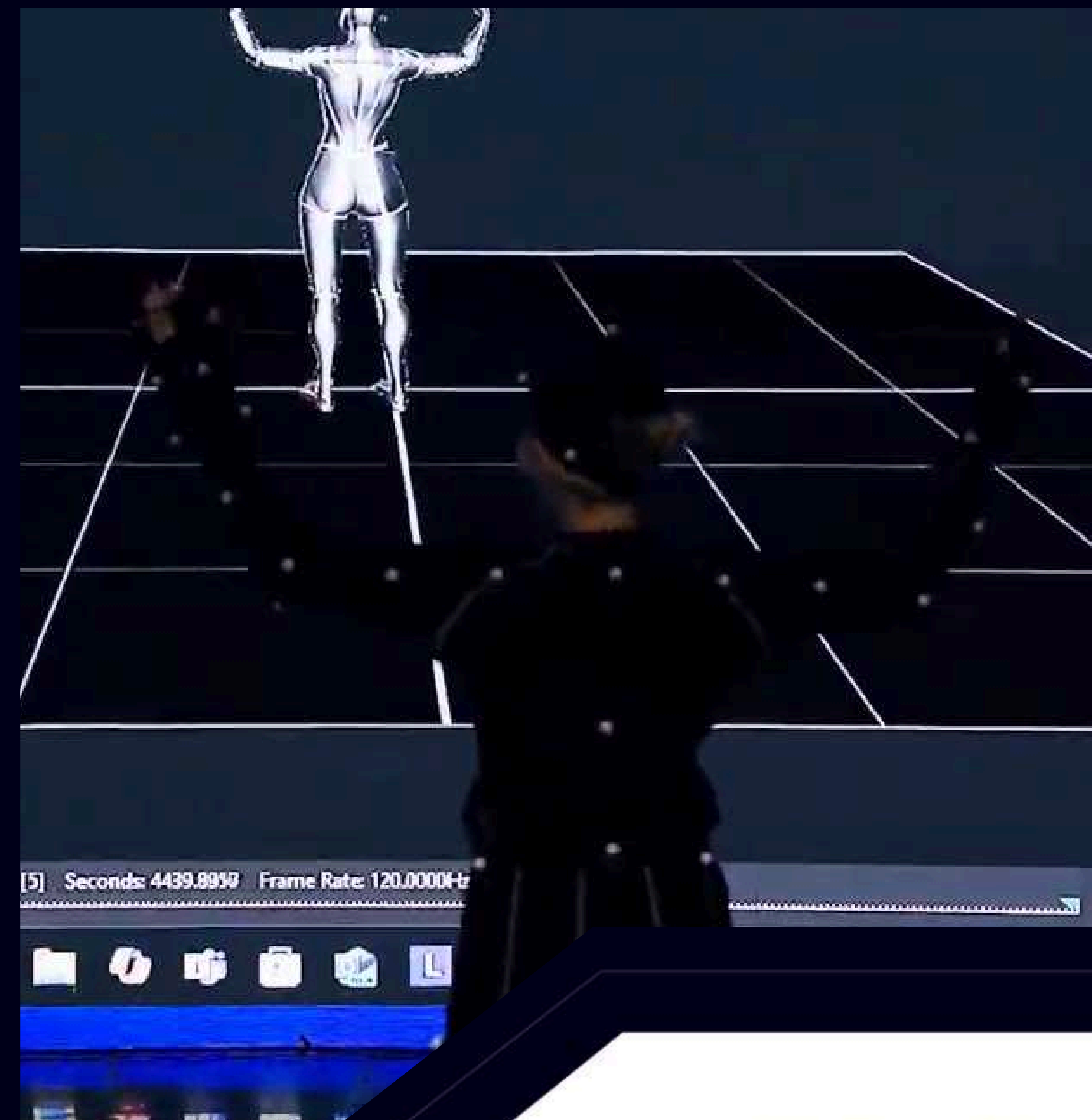
## ¿NUESTRA MISIÓN?

Democratizar el acceso a tecnologías de alta gama para crear experiencias narrativas y técnicas de clase mundial.

 OUCH

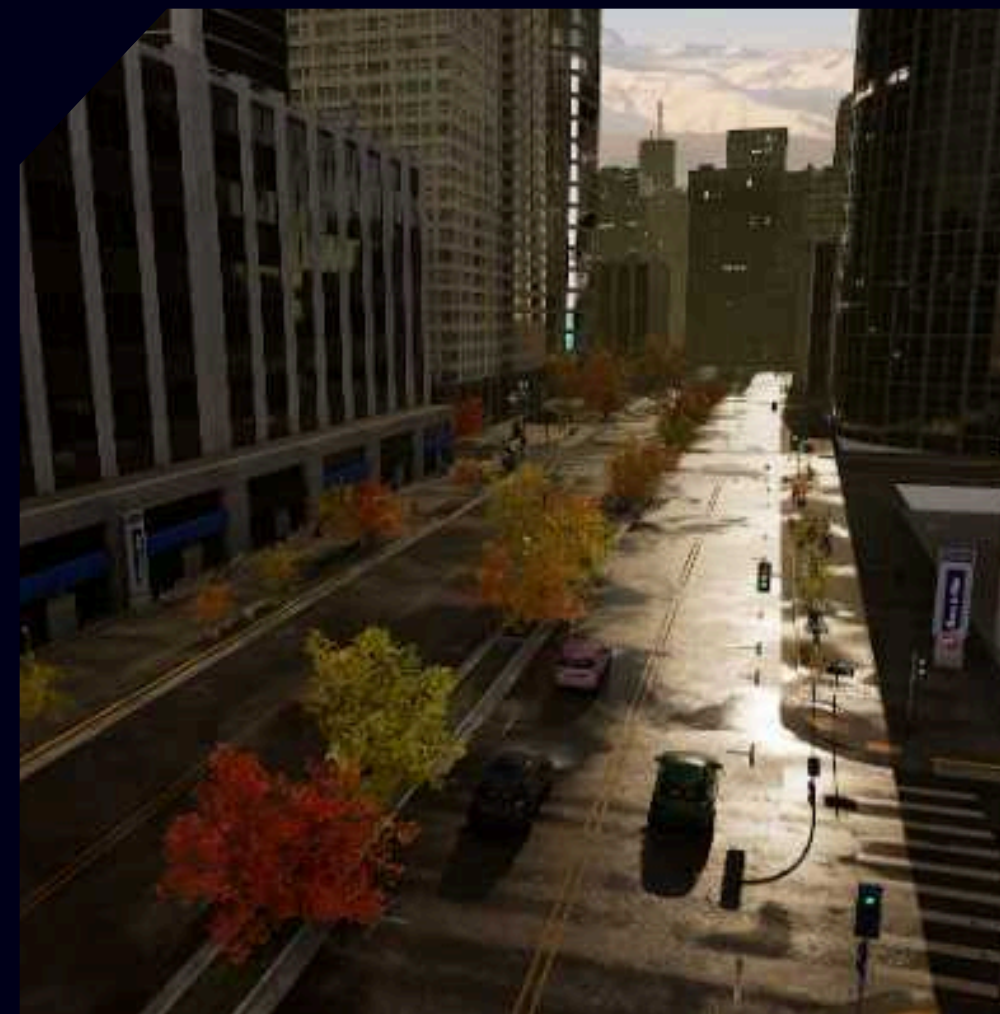
## MOCAP AS A SERVICE (VICON)

Servicio integral de captura de movimiento in-house. Incluye seteo de volumen de captura con 12 cámaras VICON, con dos trajes completos de captura de movimiento para recepción de datos corporales, captura facial y retargeting a rig de destino y limpieza de datos (data cleanup). Garantizamos fluidez de movimiento estándar AAA para integración directa en motor.



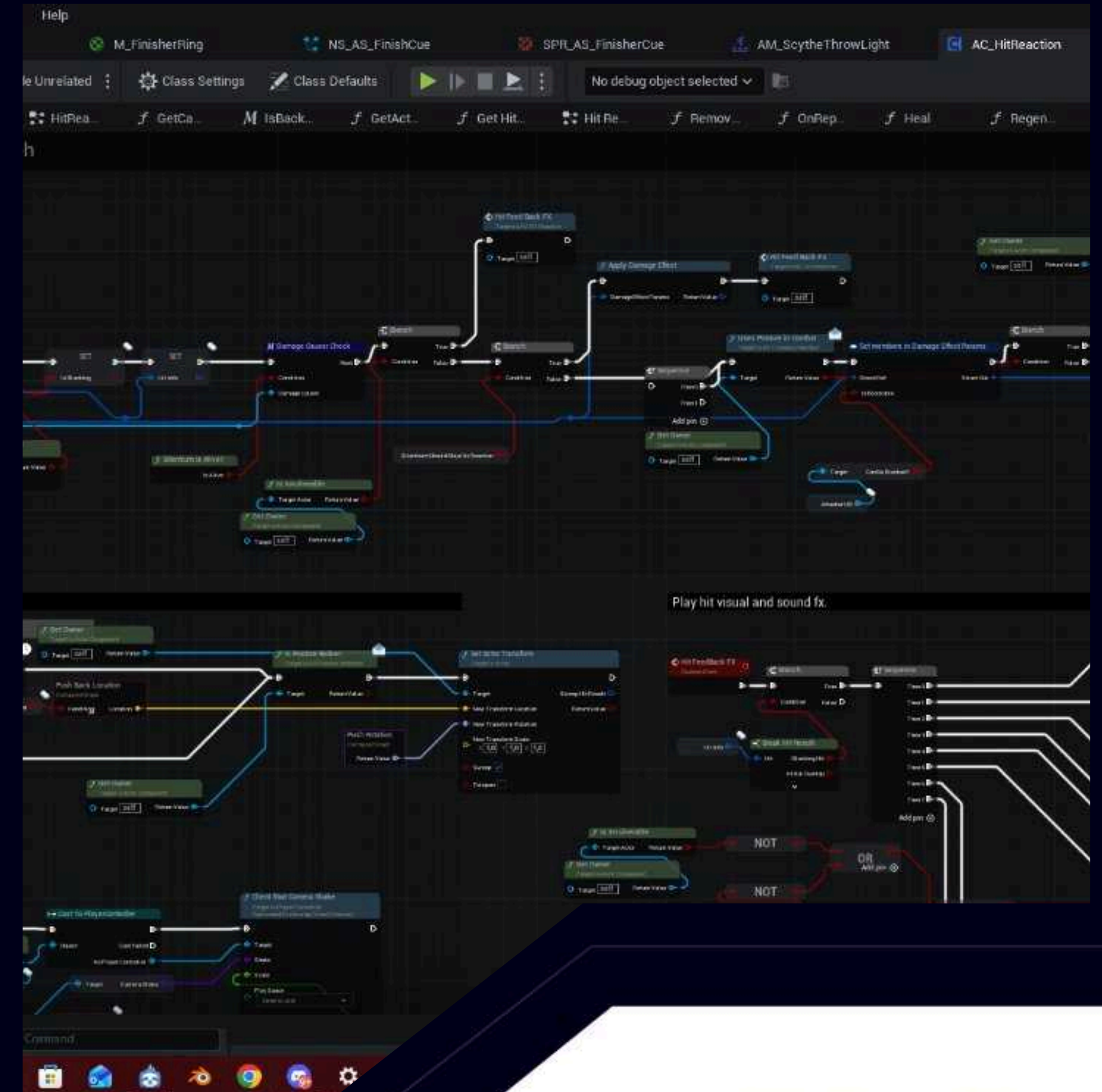
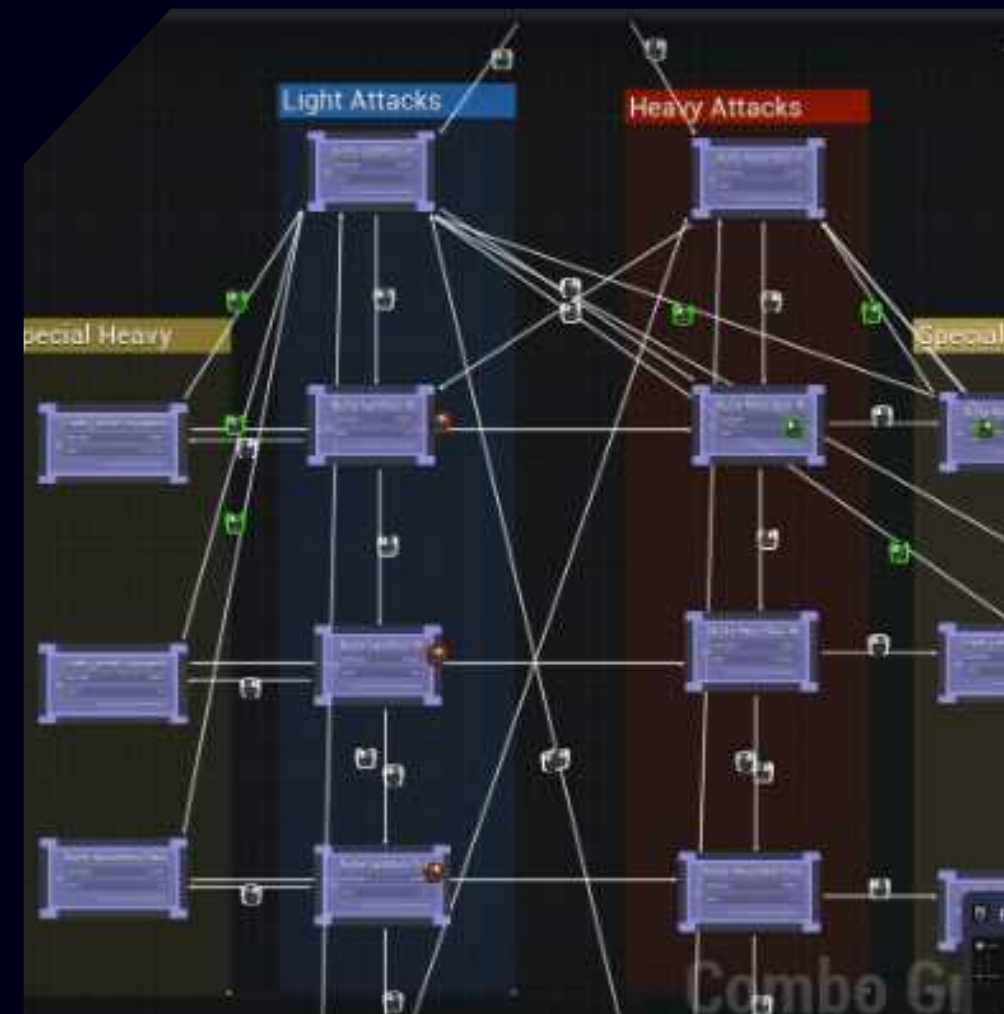
# ENTORNOS 3D PARA VIRTUAL PRODUCTION

Creación de escenarios real-time en Unreal Engine 5 optimizados para diferentes producciones con paredes LED, sets virtuales, cromas, etc. Uso avanzado de Nanite para geometría densa y Lumen para iluminación global dinámica. Entregamos entornos listos para rodaje con control de cámara e iluminación en tiempo real.



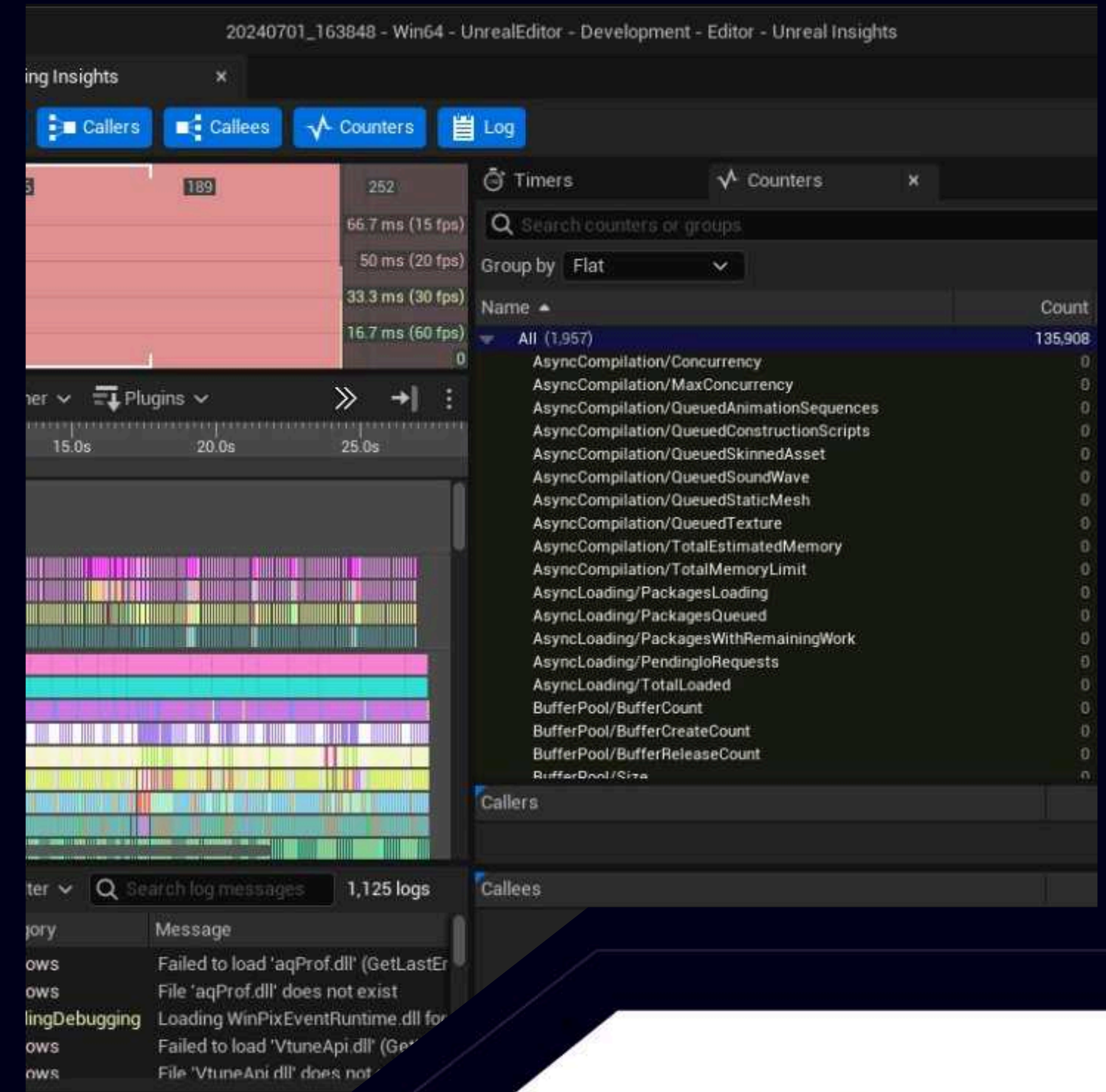
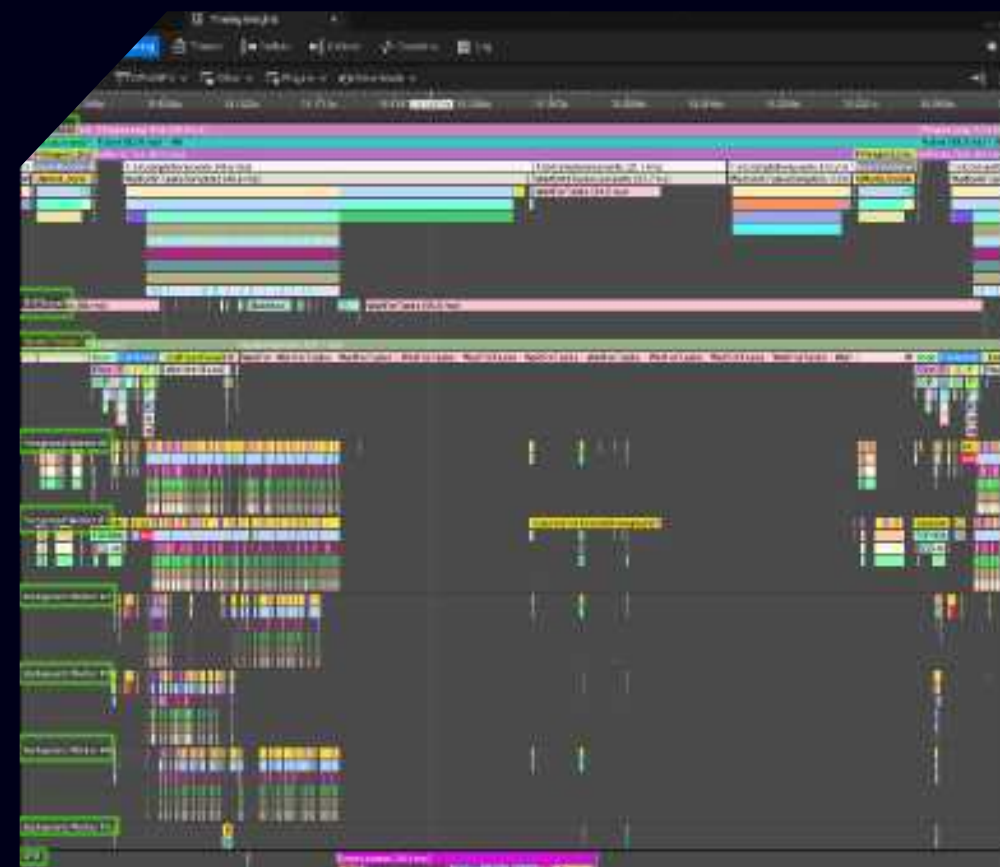
# GAME SYSTEM DEVELOPMENT

Desarrollo de arquitectura técnica y sistemas base para mecánicas de juego principales: sistemas de combate frame-perfect, sistemas de inventario modulares e Inteligencia Artificial (IA) compleja a la medida necesaria del proyecto, controladores de Animaciones de personajes, etc. Código y arquitectura limpia, escalable y documentada.



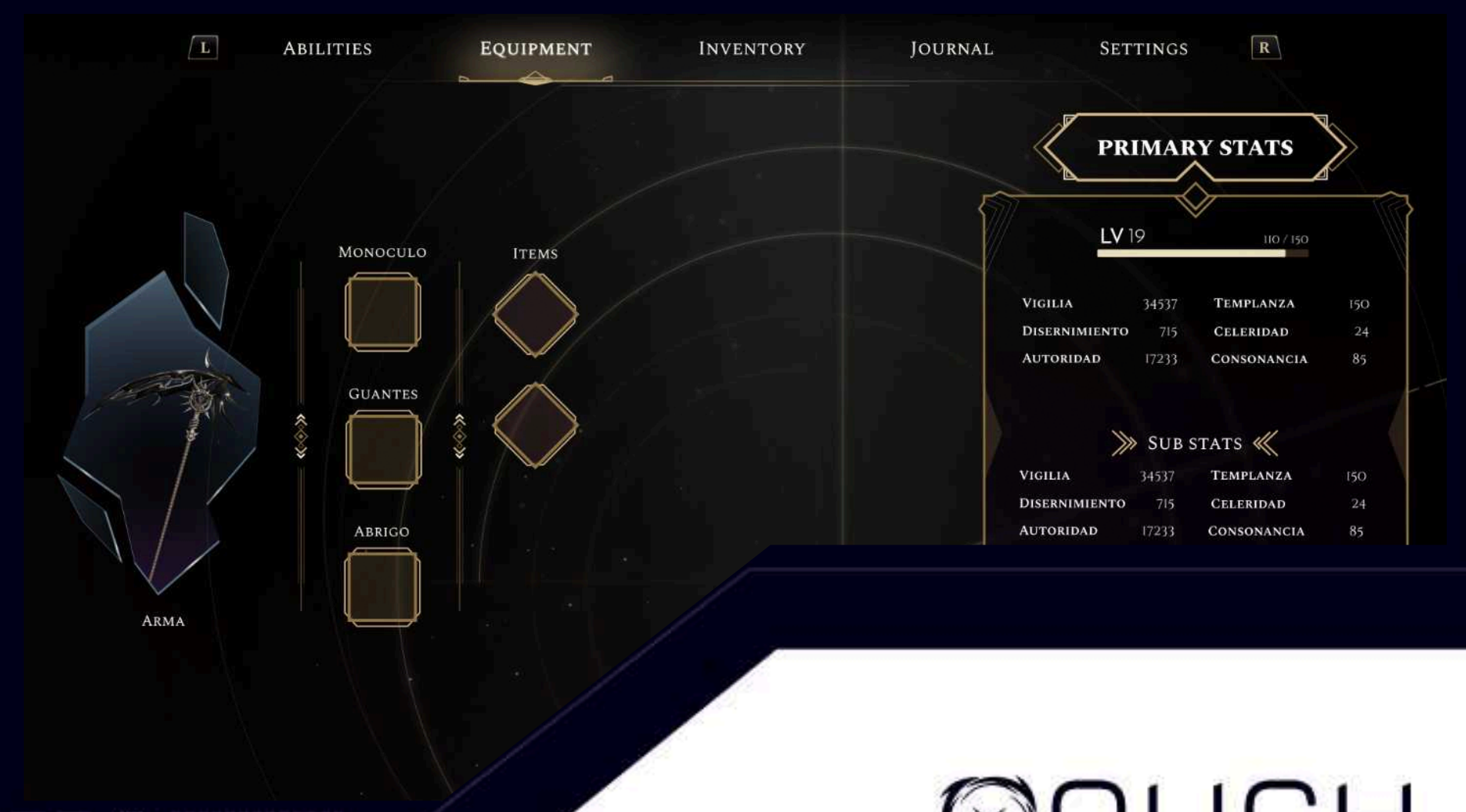
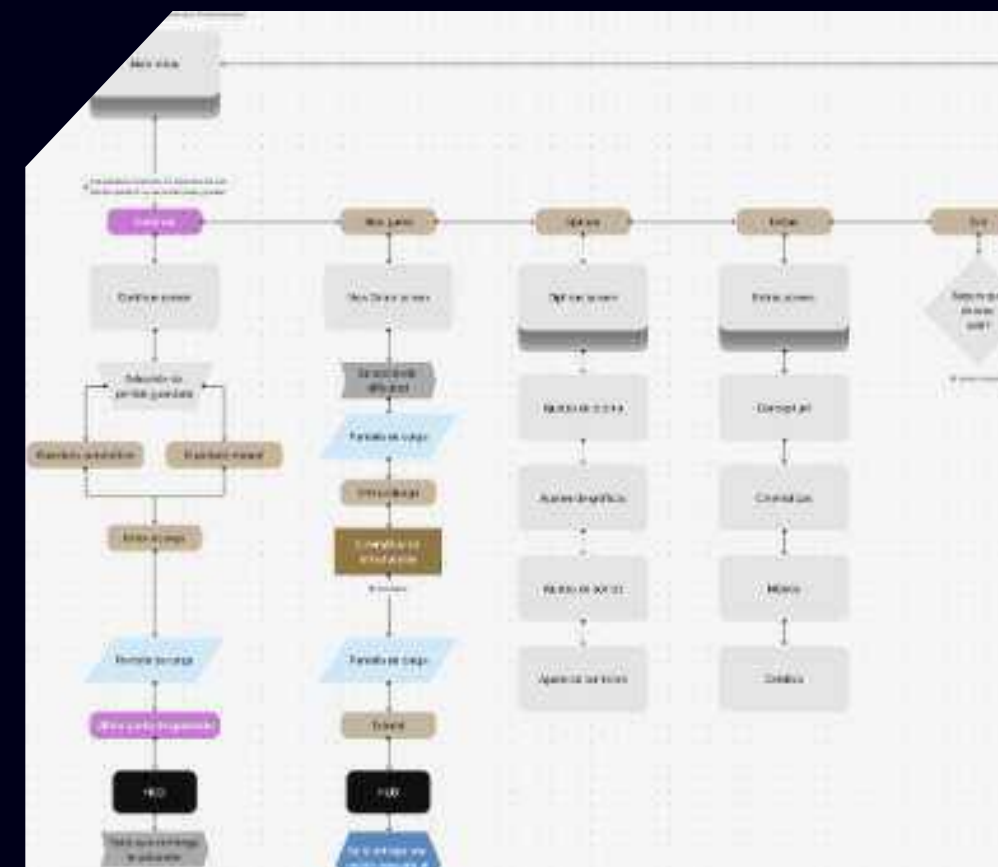
# TECHNICAL BACKUP (OPTIMIZACIÓN Y MIGRACIÓN)

Soporte técnico especializado para estudios o proyectos en fase crítica. Realizamos auditorías de rendimiento, optimización de draw calls, diagnósticos y soluciones en base a Profiling detallado, refactorización de código C++/Blueprints y soporte/compilación/migración a Unreal Engine Source, asegurando estabilidad y cumplimiento de framerates en consolas o plataformas necesarias.



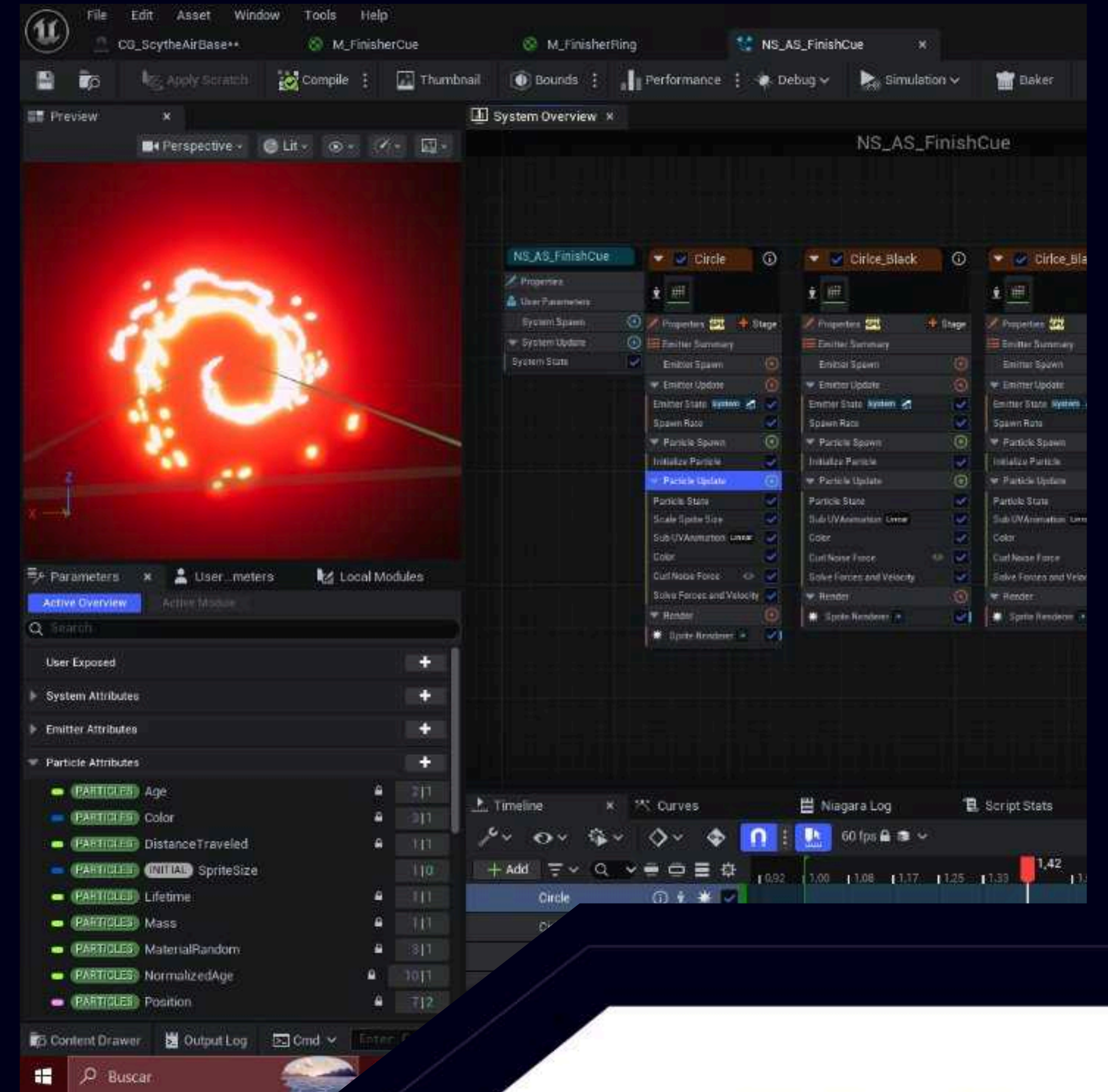
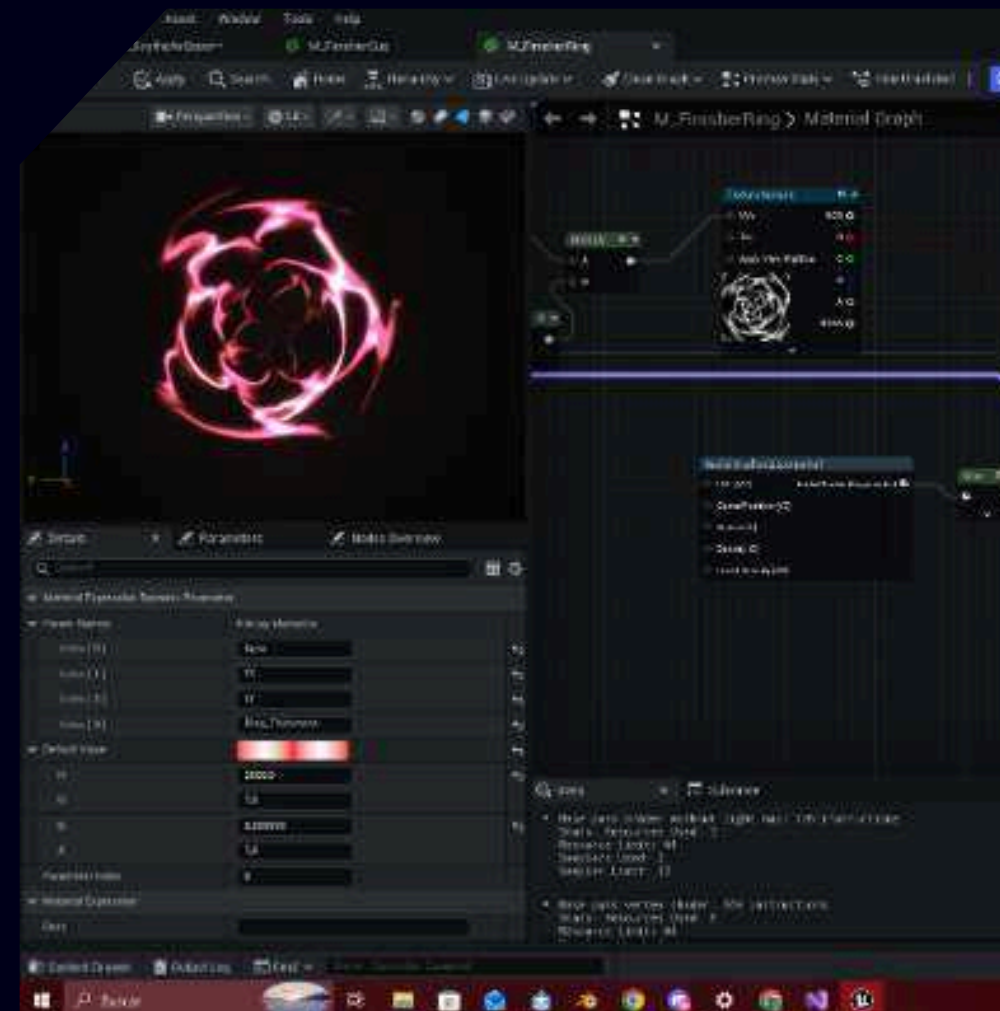
# UX/UI DESIGN & IMPLEMENTATION

Diseño de experiencia e interfaz de usuario con enfoque en usabilidad técnica. Nos preocupamos desde la definición de la experiencia general del usuario al interactuar con el producto/servicio, hasta la definición de la parte visual, el concepto visual (wireframes y estilo) y la implementación funcional dentro de Unreal Engine utilizando UMG (Unreal Motion Graphics), incluyendo animaciones de interfaz y lógica de navegación.



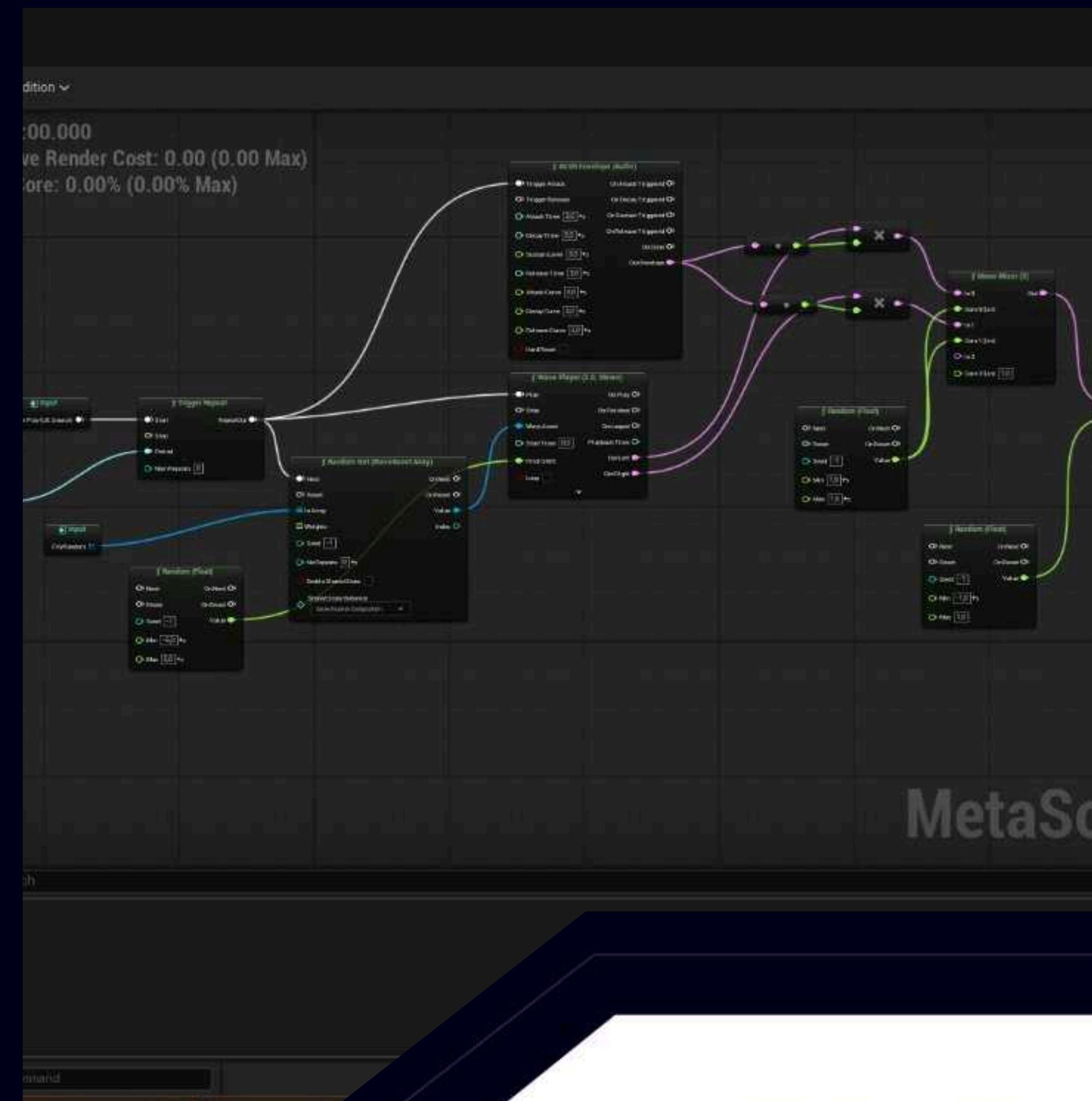
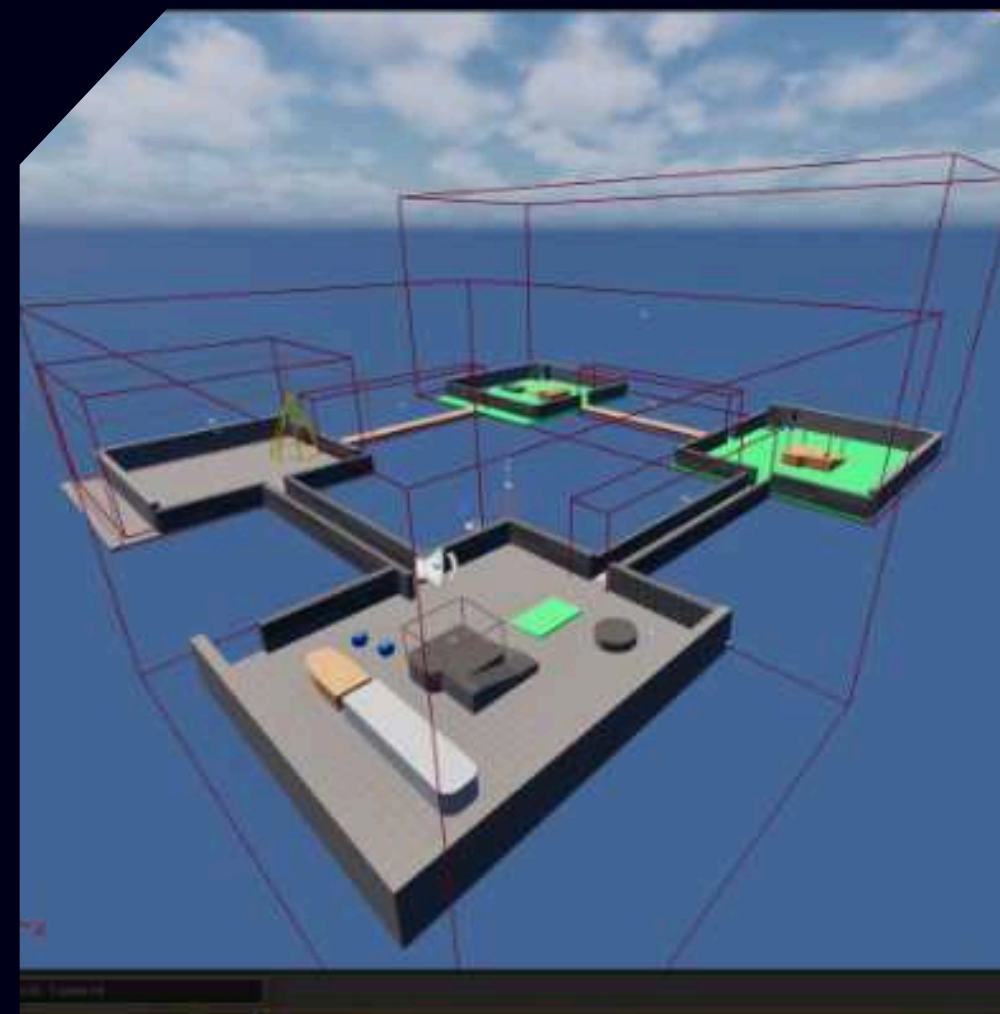
# VFX & TECHNICAL ART (NIAGARA)

Creación de efectos visuales sistémicos y de alto impacto mediante Niagara. Desarrollamos shaders personalizados y sistemas de partículas optimizados para mantener el rendimiento en diversas plataformas (PC/Consolas), alineados con la dirección de arte del proyecto.



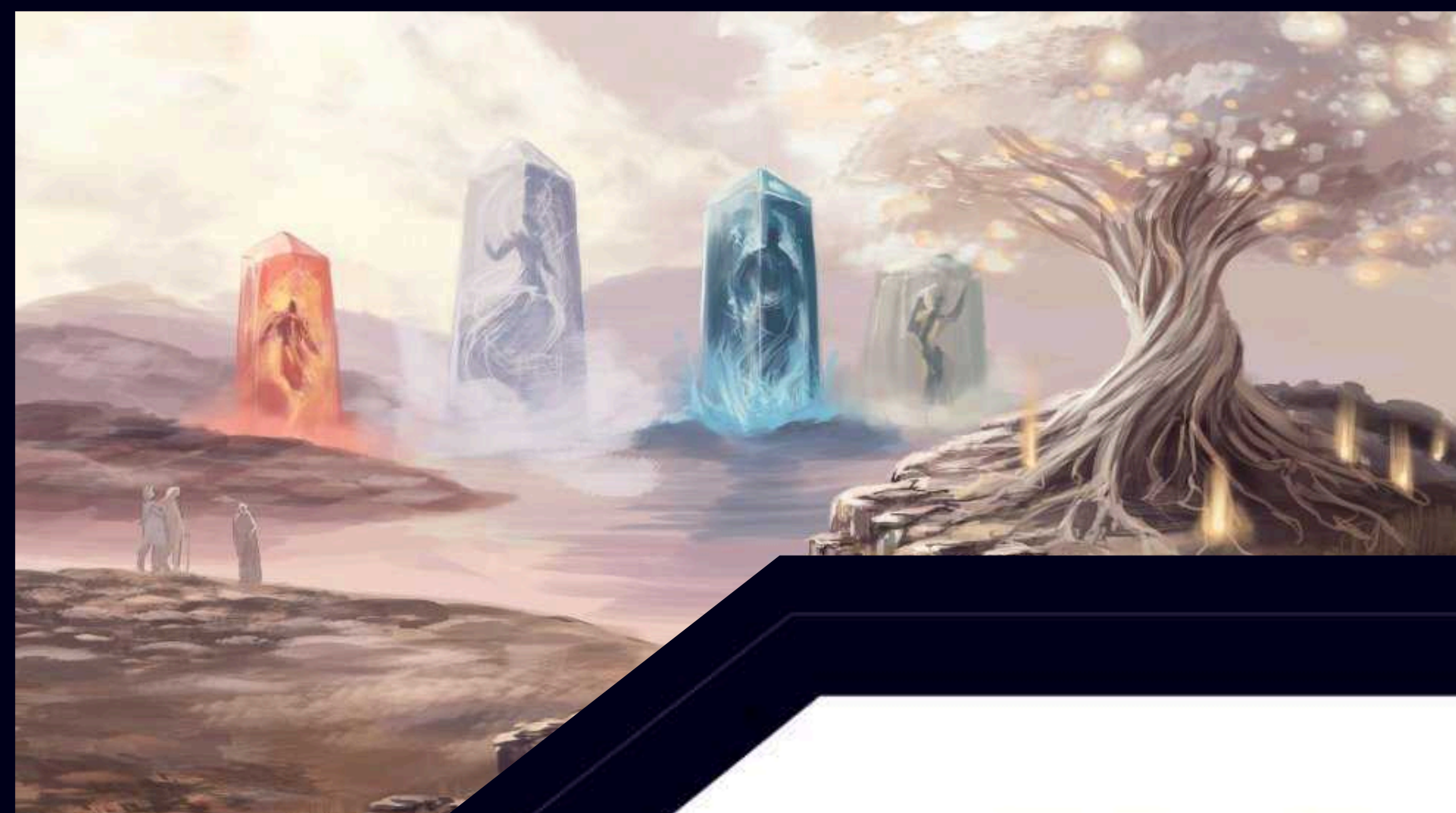
# AUDIO INTEGRATION (METASOUNDS / FMOD)

Diseño e implementación de audio sistémico y dinámico. Creamos paisajes sonoros que reaccionan a variables del juego en tiempo real utilizando MetaSounds o integración con FMOD/Wwise. Incluye mezcla espacial y optimización de bancos de memoria sonora.



# CONCEPT ART SERVICES

Traducción visual de ideas y narrativa. Desarrollo de diseño de personajes (character sheets), entornos, objetos (props) y guías de estilo. Entregamos material fundamental para la pre-producción y el equipo de modelado 3D.



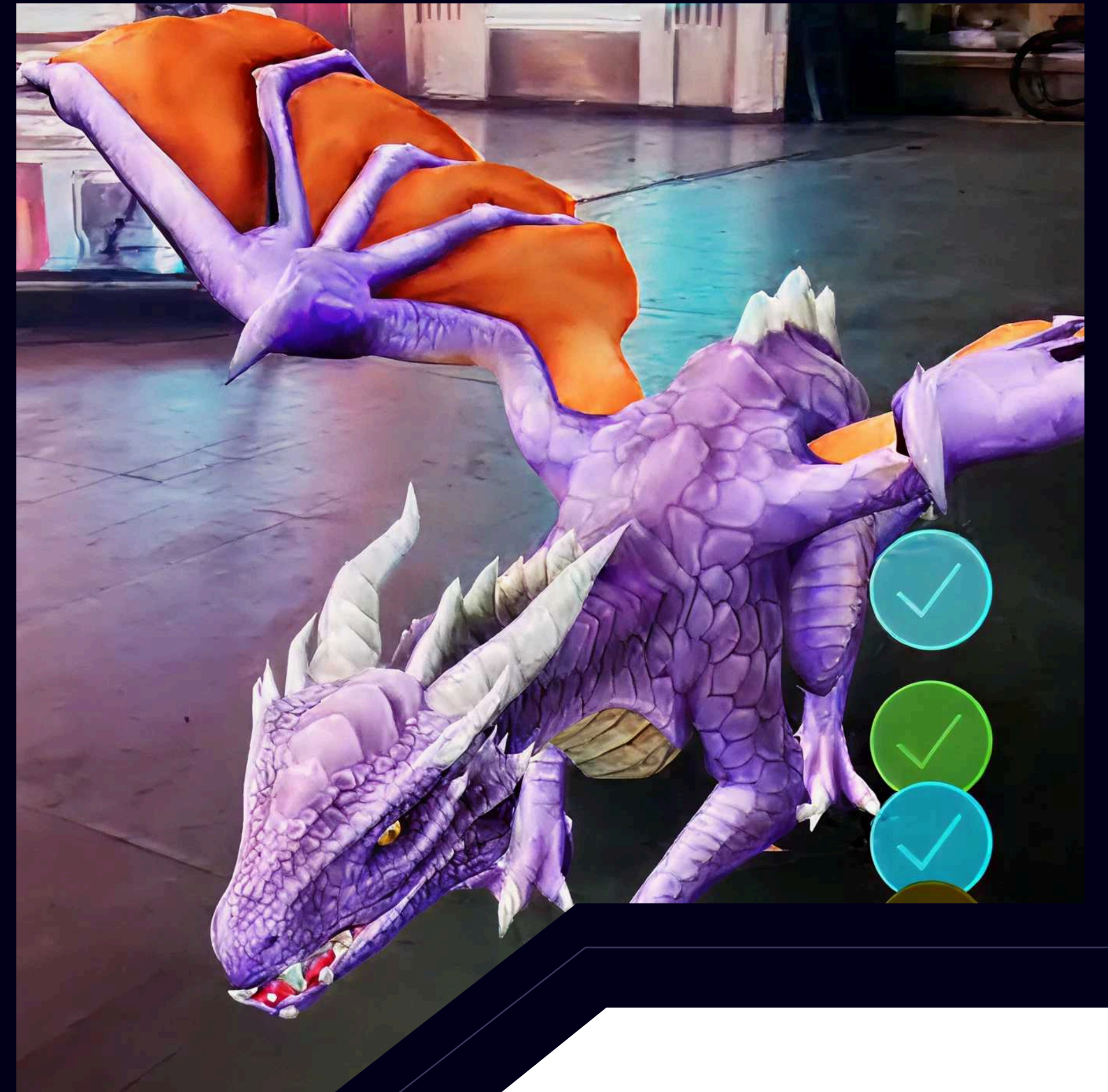
# METAHUMAN (UNREAL ENGINE)

Usamos MetaHuman Creator junto a nuestro pipeline de captura facial y MoCap VICON para construir personajes digitales con un nivel de detalle que rivaliza con producciones AAA internacionales. Cada elemento —piel, cabello, expresiones y movimiento— es trabajado dentro de Unreal Engine 5 para garantizar coherencia visual y rendimiento en tiempo real. El resultado son personajes que no solo se ven reales, sino que se comportan como tales.



# REALIDAD AUMENTADA (AR)

Desarrollamos experiencias de Realidad Aumentada que integran contenido digital directamente en el entorno del usuario, sin fricciones y con alta fidelidad visual. Utilizamos Unreal Engine como base para garantizar que los assets AR mantengan la misma calidad visual de nuestras producciones en tiempo real, asegurando coherencia entre plataformas y dispositivos. Desde prototipos hasta productos finales, acompañamos todo el proceso técnico y creativo.



# STUDIO LEADERSHIP

**MARCELO ROJAS:** Head of Studio | Level Designer | Environment Artist

**JAVIER GONZÁLEZ:** Technical Lead | Lead Programmer | Creative Director (UNREAL ENGINE AUTHORIZED INSTRUCTOR)

**RICARDO MUÑOZ:** Lead 3D Artist | Human Resources | Office Manager

**PABLO LARENAS:** Assistant Production

**JOSEPH LAMARTINE:** Game Designer | Gameplay Programmer

**ILIAN LEVIO:** Gameplay Programmer | Animations Programming & Integration

**GABRIELA BAEZA:** Art | 3D character Artist | Concept Artist

**EMILIA CORTÉS:** UX / UI Designer | UI Programmer | Graphic Designer

**JOSÉ ALFREDO MOLINA:** Lead Writer

**PABLO KAPPES:** Main Composer | Sound Programming | Sound Designer

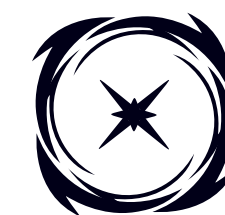
# NOTAS TÉCNICAS Y LEGALES

- **FACTIBILIDAD TÉCNICA:** Todo proyecto requiere una fase de Discovery previa para ajustar el presupuesto a la complejidad técnica real.
- **PROPIEDAD INTELECTUAL:** Cesión de derechos de uso exclusiva para el proyecto contratado tras la liquidación total de servicios.
- **EXCLUSIONES DE MOCAP:** Los valores no incluyen servicios de actuación, catering, ni traslados fuera de estudio.
- **DERECHOS DE PORTAFOLIO:** Ouch Games se reserva el derecho de uso de material para fines promocionales, sujeto a cronogramas de confidencialidad del cliente.

# MEDIOS Y CONTACTO

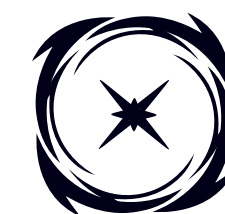


<https://www.ouchgames.cl>



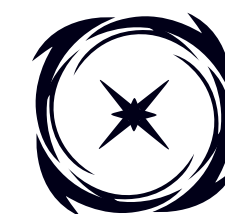
## EMAIL

[contacto@ouchgames.cl](mailto:contacto@ouchgames.cl)



## SOCIAL MEDIA

<https://www.instagram.com/ouchgames/>



## PHONE

+56 9 7642 8611 Marcelo Rojas. Head of Studio.



## YOUTUBE

<https://www.youtube.com/watch?v=lsnA8-ovbZg>