

Gem Fever

Versión 1.0

Índice

1 - Introducción	4
1-1 Breve descripción del concepto	4
1-2 Descripción breve de la historia y los personajes	4
1-3 Propósito, público objetivo y plataformas	4
2 - Monetización y modelo de negocio	4
2-1 Modelo de monetización	5
2-2 Tablas de productos y precios	5
3 - Planificación y costes	5
3-1 El equipo humano	5
3-2 Costes asociados	5
4 - Mecánicas y elementos de juego	8
4-1 Descripción detallada del concepto del juego	8
4-2 Descripción detallada de las mecánicas del juego	8
4-3 Controles	8
4-4 Niveles y misiones	8
4-5 Objetos y power ups	8
5 - Tránsito	9
5-1 Descripción detallada de la trama	9
5-2 Personajes	9
5-3 Entornos y lugares	10
6 - Arte	10
6-1 Estética general	10
6-2 Apartado visual	10
6-2.1 Concept Art	10
6-2.2 Modelado 3D y Animación	10
6-2.3 Gráficos y Shading	10
6-2.4 Integración de assets externos	10
7 - Sonido	10
7-1 Sonido ambiente y música	10
7-2 Efectos de sonido	10
8 - Interfaz	10
8-1 Diseño de interfaz	10
8-2 Diagrama de flujo	10
9 - Elementos externos	10
9-1 Arte externo	11
9-2 Sonidos externos	11

1 - Introducción

1-1 Breve descripción del concepto

Gold fever es un videojuego de scroll lateral PVP de hasta 4 jugadores. Se sitúa durante la época de la fiebre del oro (1850). Los jugadores competirán por obtener el mayor número de gemas posibles, picándolas de yacimientos y robándoselas unos a otros.

1-2 Descripción breve de la historia y los personajes

1-3 Propósito, público objetivo y plataformas

PEGI 7 (violencia suave y poco explícita) o 12 (violencia no realista hacia humanos). Para personas a las que les gustan los juegos multijugador y party games.

2 - Monetización y modelo de negocio

2-1 Modelo de monetización

Cosméticos comprados por moneda de juego (se obtiene jugando o se puede pagar).
Anuncios.

2-2 Tablas de productos y precios

3 - Planificación y costes

El equipo utilizará *Scrum* como metodología ágil para gestionar el desarrollo del proyecto, con meetings cada dos días y una *sprint review* semanal los domingos. De esta forma, se realizarán seis sprints hasta la entrega del primer capítulo del videojuego el 19 de noviembre. Como herramienta adicional para el desarrollo de esta metodología se utilizará [Trello](#) junto a [Github](#) para la organización del código y assets.

3-1 El equipo humano

Pijama Games está formado por las siguientes personas:

- Pedro Casas Martínez: Programador y Director de proyecto.
- Iván Sanandrés Gutiérrez: Artista 3D, Diseñador de juego y Gestor de redes sociales.
- Juan Manuel Carretero Ávila: Diseñador de sonido y Gestor de redes sociales.
- Alejandra Casado Ceballos: Programadora.
- Martín Ariza García: Guionista y Diseñador de niveles.
- Adrián Vaquero Portillo: Diseñador de juego y Concept artist

3-2 Costes asociados

Los costes del proyecto se han clasificado en directos (salarios, equipo informático, licencias, etc. Todo gasto que repercute directamente en el desarrollo del proyecto) e indirectos (mantenimiento, electricidad, etc. Todo gasto asociado al mantenimiento de las instalaciones del equipo).

A continuación se muestra una tabla con los salarios de cada empleado según su perfil profesional y el impacto mensual y a nivel de proyecto que estos tendrían.

Empleado	Salario	Horas extra
Pedro Casas (Programador)	1416€ al mes o 2430€ por proyecto	20.00€/hora
Iván Sanandrés (Artista 3D)	1000€ al mes o 1569€ por proyecto	16.00€/hora
Juan Manuel (Director de Sonido)	1300€ al mes o 2000€ por proyecto	17.00€/hora
Adrián Vaquero (Diseñador de Niveles)	1083€ al mes o 1672€ por proyecto	16.00€/hora
Martín Ariza (Guionista)	1640€ al mes o 2025€ por proyecto	18.00€/hora
Alejandra Casado (Programadora)	1416€ al mes o 2431€ por proyecto	18.00€/hora
Total	7855€ al mes / 12127€ por proyecto	

Además de los salarios, se tienen en cuenta para el cálculo de gastos los diferentes programas a usar por los miembros del equipo y, por tanto, el coste de sus respectivas licencias para uso comercial.

Programa	Licencia/precio
Blender	GPL (General Public License)
Photoshop	Licencia estudiante (16.99€) ¹
Microsoft Teams	Licencia gratuita
Atom	MIT License, Gratuita
Discord	Gratuito
Opera GX	Gratuito
Google Docs /Drive	Versión Gratuita
Pacemaker	Versión Gratuita
Celtx	Versión Gratuita
Programa de audio	Ardour y Audacity (Gratuitos)

En los gastos indirectos se tendrá en cuenta el precio de la electricidad, Wifi y otros gastos relacionados con la oficina y el espacio de trabajo, que ascenderían a una aproximación de 1000€ mensuales.

¹ El primer año se pagará una licencia de estudiante, pero para el segundo año se aplicará el precio estándar de la aplicación (24.19€ mensuales durante 12 meses).

4 - Mecánicas y elementos de juego

4-1 Descripción detallada del concepto del juego

En Gold Fever se jugarán una serie de rondas de corta duración (2 minutos) en las que los jugadores deberán conseguir picar (o robar) un mayor número de pepitas de oro y entregarlas en las vagonetas. El juego se ve con una vista 2D lateral, mostrando todo el mapa de un solo vistazo.

4-2 Descripción detallada de las mecánicas del juego

Acciones de los personajes:

- **Movimiento:** Los jugadores se podrán mover de forma horizontal a derecha e izquierda. Si un jugador anda contra otro no podrá atravesarlo salvo que este esté stuneado.
- **Escaleras:** En los mapas habrá escaleras por las que se puede subir y bajar.
- **Picar:** Los jugadores cuentan con un pico. Pueden golpear yacimientos de gemas para obtener gemas o golpear a otros jugadores. Si golpean a un jugador por la parte frontal lo dejarán stuneado (cae al suelo, no se puede mover un tiempo, al levantarse es invulnerable, durante este tiempo si le pegan con el pico solo podrán quitarle gemas no volver a stunear). Si le pegan por la parte trasera le romperán la bolsa donde lleva las gemas, haciendo que estas caigan al suelo (no caen todas de golpe, solo un número determinado. Hay un tiempo de invulnerabilidad cuando te pegan en la bolsa en el que no te la pueden volver a romper). Cuando golpeas a un jugador por cualquier dirección lo empujas.
- **Peso del equipo:** Al recoger pepitas de oro la bolsa de los jugadores va creciendo y haciéndose más y más pesada (el movimiento es más lento) hasta llegar a un punto límite en el que los jugadores no se pueden mover.
- **Lanzar gemas:** Los jugadores pueden lanzar gemas (sale disparada en la dirección en la que está mirando. Viaja en línea recta hasta chocar con una pared u otra gema, momento en el que cae al suelo y puede volver a ser recogida), usándolas de forma ofensiva y para reducir el peso de su bolsa. Si esta gema lanzada golpea la parte frontal de un jugador lo stunea (mismo criterio que para el pico). Si golpea la parte trasera de un jugador se meterá en su bolsa (aumentando su peso). Si otro jugador golpea la gema en el aire con el pico esta se acelerará y saldrá lanzada en la dirección contraria (también en línea recta hasta chocar con pared, otra gema o se golpeada de nuevo por un pico). Si una gema choca con otra gema en el aire las dos caen al suelo y pueden ser recogidas.
- **Coger gemas:** Los jugadores pueden coger gemas en el suelo (caídas en choque o soltadas por los yacimientos de gemas) simplemente andando sobre estas.

- **Dejar gemas:** Los jugadores dejarán automáticamente una gema en una vagoneta si la lanzan hacia esta (dejan solo una gema a la vez) o andando sobre la vagoneta (dejan todas las gemas). Cuantas más gemas se dejen a la vez mayor será la puntuación obtenida.
- **Puntuación:** Los jugadores obtienen puntos por dejar gemas en las vagonetas (cuantas más se dejen a la vez mayor será la puntuación obtenida). Para la puntuación final solo cuentan las gemas entregadas (dan igual las gemas que lleves en la bolsa en ese momento).
- **Yacimientos de gemas:** Los niveles cuentan con yacimientos de gemas de los que se pueden extraer gemas golpeándolos con el pico. Estos yacimientos se agotan una vez golpeados un determinado número de veces. Se reponen con el tiempo y cada vez que se reponen aumenta el valor de las gemas que este yacimiento produce.
- **Fiebre del oro:** Si un jugador pierde un número determinado de rondas (queda último) entrará en modo fiebre del oro. En este modo podrá llevar más gemas (no podrá llegar a un punto en el que no pueda andar por llevar demasiado peso), será más difícil de stunear (más golpes requeridos) y obtendrá un mayor número de gemas. Este modo se activa automáticamente para este jugador al comenzar la ronda y tiene una duración determinada (no dura toda la ronda).

4-3 Controles

Input móvil	Input PC	Acción llevada a cabo
Joystick direccional virtual	WASD	Movimiento de Nelu
Botón virtual B	Barra espaciadora	Ataque cuerpo a cuerpo
Botón virtual B	Q	Lanzar abejas
Botón Joystick A	Click izquierdo	Lanzar Colibrí
Input táctil	Ratón	Navegar por menú
Botón virtual B	Shift izquierdo	Esquivar

4-4 Niveles y misiones

4-5 Objetos y power ups

5 - Trasfondo

5-1 Descripción detallada de la trama

5-2 Personajes

Nombre del personaje	
Edad	
Aspecto físico	
Sexo	
Tipo de personalidad	
Objetivos	
Conflictos internos	
Ámbito familiar	
Ámbito educacional	
Marco espacial	
Conflictos externos	

5-3 Entornos y lugares

6 - Arte

6-1 Estética general

3D con cámara en vista lateral ortográfica. Shading cartoon y modelos low poly.

6-2 Apartado visual

6-2.1 Concept Art

6-2.2 Modelado 3D y Animación

6-2.3 Gráficos y Shading

6-2.4 Integración de assets externos

7 - Sonido

7-1 Sonido ambiente y música

7-2 Efectos de sonido

8 - Interfaz

8-1 Diseño de interfaz

8-2 Diagrama de flujo

9 - Elementos externos

9-1 Arte externo

9-2 Sonidos externos