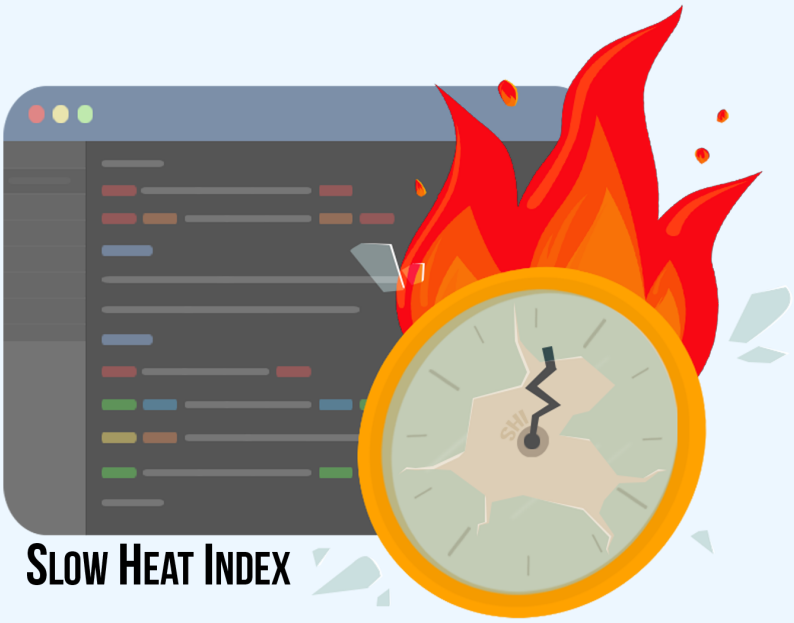
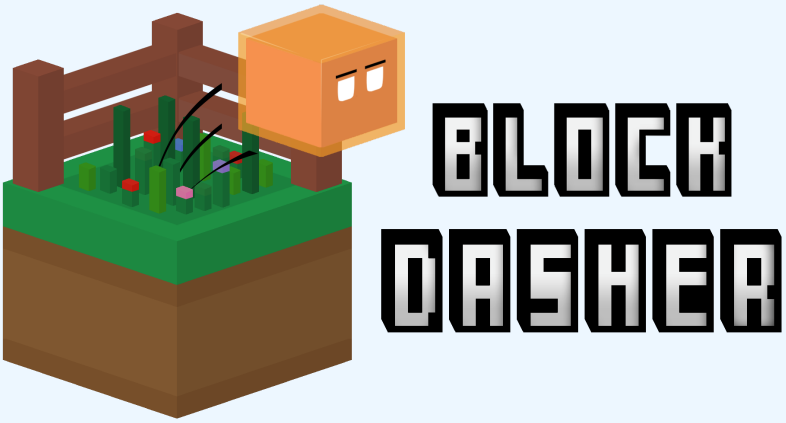




BLOCK DASHER
by Slow Heat Index

Carlos Chamizo Cano | Alberto Sánchez Romero | Gael Rial Costas | Luis Torres Valera | Javier Pérez Pelaez | Roberto Herencias Muñoz | Ignacio Molina Casaus

0. Links 2

1. Introducción 3
- 1.1 Descripción breve del concepto 3
- 1.2 Descripción breve de la historia y personajes 4
- 1.3 Propósito, público objetivo y plataformas 4

2. Modelos de negocio 5

3. Monetización, Planificación y costes 6
- 3.1 Monetización 6
  - 3.1.1 Tipo de modelo de monetización 6
  - 3.1.2 Tabla de productos y precios 7
- 3.2 El equipo humano 8
- 3.3 Estimación temporal del desarrollo 9
- 3.4 Costes asociados 10
- 3.5 Mapa de empatía 11

4. Mecánicas de Juego y Elementos de Juego 12
- 4.1 Descripción detallada del concepto de juego 12
- 4.2 Descripción detallada de las mecánicas de juego 12
- 4.3 Controles 14
- 4.4 Mundos y niveles 15
- 4.5 Enemigos 18

5. Trasfondo 20
- 5.1 Descripción detallada de la historia y la trama 20
- 5.2 Personajes 21
- 5.3 Entornos y lugares 23
- 5.4 Cinemáticas 24

6. Arte 26
- 6.1 Estética general del juego 26
- 6.2 Apartado visual 26
- 6.3 Música 27
- 6.4 Ambiente sonoro 27

7. Interfaz 27
- 7.1 Diseño básico de los menús 27
- 7.2 Diagrama de flujo 28

0. Links

Twitter

Github

Portfolio

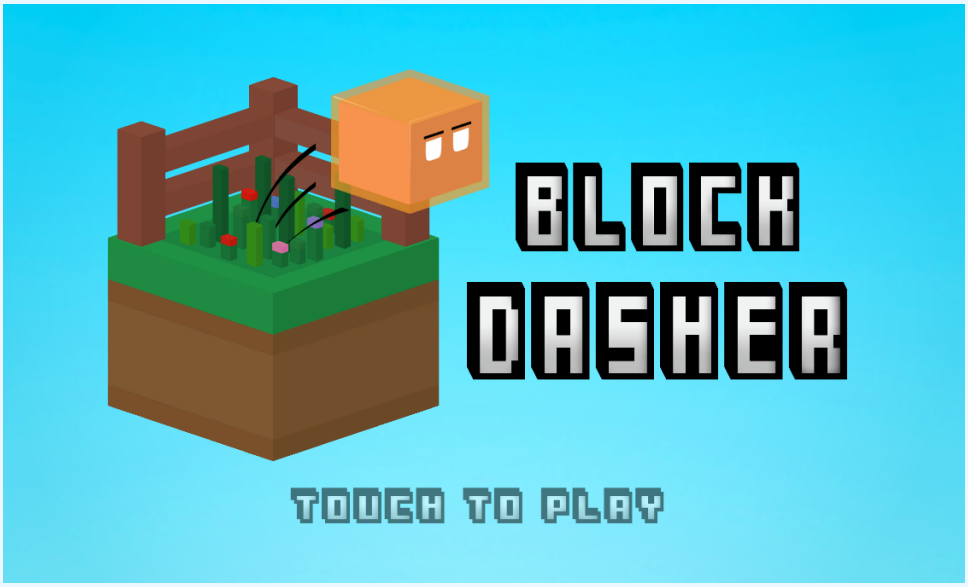
Itch.io

Youtube

1. Introducción

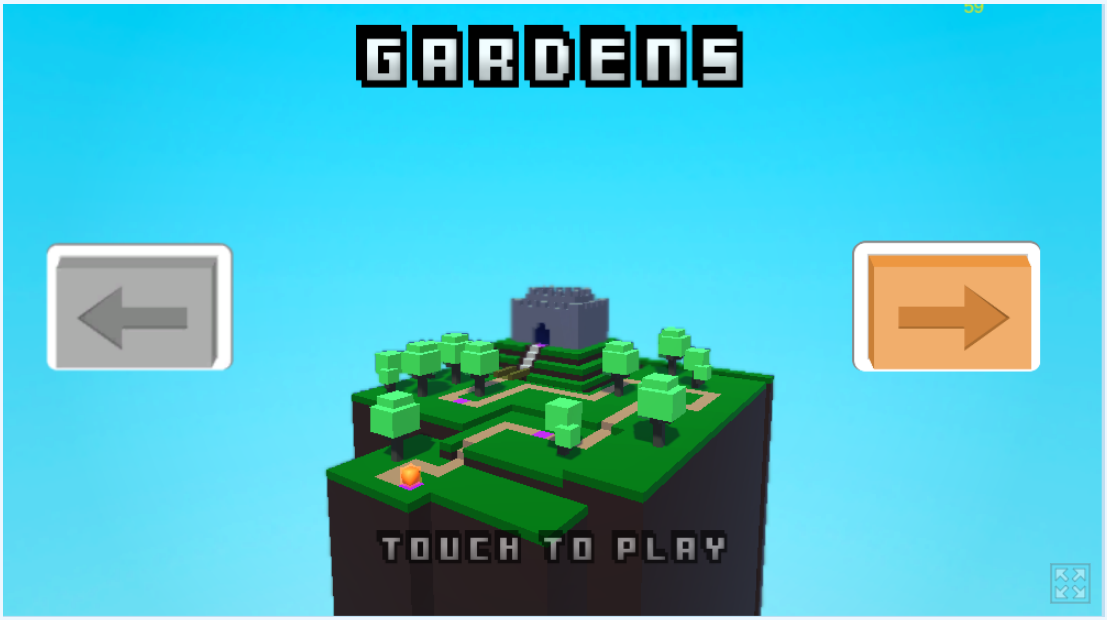
1.1 Descripción breve del concepto

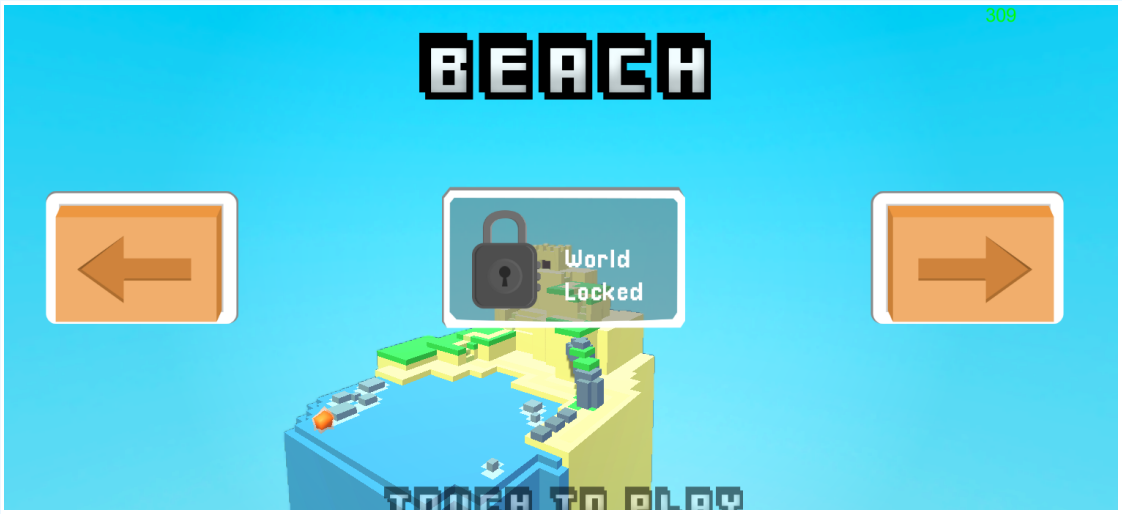
Un juego de puzles minimalista en el que hay que desplazarse por los niveles haciendo *dashes* hasta la salida.



1.2 Descripción breve de la historia y personajes

Un cubo tiene que ir de mundo en mundo pasando niveles para llegar a un castillo donde hay un portal hasta el siguiente mundo.





1.3 Propósito, público objetivo y plataformas

Juego para pasar las horas muertas, que sea adictivo y para todos los públicos. Está disponible para web y dispositivos móviles.

2. Modelos de negocio

Socios clave

- Streamers famosos
- Facebook games
- Itch.io
- Play Store

Actividades clave

- Promoción y creación de contenido apra redes sociales
- Colaboración con stramers
- Colaboración con empresas

Recursos clave

- Licencia de las herramientas para el desarrollo
- Recursos humanos: artistas, progamadores, etc...
- Equipos físicos (ordenadores)

Propuesta de valor

- Estilo visual llamativo
- Mecánicas sencillas
- Juego casual de partidas rápidas
- Game loop adictivo
- Dificultad y satisfacción incremental

Relación con los clientes

- Subreddit para comunicarse con los usuarios
- Redes sociales
- Correo electrónico

Canales

- Itch.io
- Play Store

Segmentación de clientes

- Todo tipo de personas sin importar la edad
- Gente nada metida en videojuegos que busca diversión casual
- Gente a la que le atraiga la parte visual del juego
- Gente con poco tiempo que busque entretenimientoesporádico

Estructura de coste

- Gasto de licencias
- Gasto de tiempo
- Gasto energético (luz)

Flujo de ingresos

- Monetización por micropagos (skins, continuar nieveles, avanzar mundos...)
- Empresas que se anuncian en el juego

3. Monetización, Planificación y costes

3.1 Monetización

3.1.1 Tipo de modelo de monetización

Al pasar entre mundos, hay un periodo que hay que esperar para seguir jugando, este tiempo se puede saltar si se ve un anuncio o se paga en monedas un precio.

Además, para personalizar al cubo, hay una tienda *in-game* en la que se pueden comprar elementos como colores, sombreros, etc... Estos elementos se pueden comprar con monedas del juego, las cuales también se pueden comprar con dinero real.

Las monedas se ganan al terminar un nivel y se pueden multiplicar si se ve un anuncio.

3.1.2 Tabla de productos y precios

Producto	**Precio (WIP)**
Saltar de mundo	600 Monedas
Seguir jugando	Anuncio
Skins	500-5000 Monedas
50 Monedas	Anuncio
1000 Monedas	1,99 €
3000 Monedas	4,99 €
7000 Monedas	9,99 €
Actualizaciones	4,99 €
Juego sin anuncios	4,99 €

3.2 El equipo humano

El grupo de desarrolladores se dividirá en varios sub-equipos:

Equipo de Programación
Gael Rial Costas
Ignacio Molina Casaus
Luis Torres Valera
Equipo de Arte
Carlos Chamizo Cano
Javier Pérez Peláez
Alberto Sánchez Romero
Roberto Herencias Muñoz
Equipo de Sonido
Ignacio Molina Casaus
Equipo de Diseño de niveles
Ignacio Molina Casaus
Alberto Sánchez Romero
Equipo de Gestión y Redes Sociales
Alberto Sánchez Romero
Roberto Herencias Muñoz

3.3 Estimación temporal del desarrollo

Descripción de las etapas:

- Alfa: La fase más temprana del desarrollo, las mecánicas principales como el movimiento o el sistema de puntuación están implementadas.
- Beta: Se profundizan en las mecánicas ya planteadas y se implementan nuevas (como bloques especiales y el sistema para pasar de mundos). Es una versión terminada en cuanto a funcionalidades, pero poco pulida.
- Gold Master: Versión final del producto, donde todo lo acordado ya ha sido implementado y los bugs son mínimos.
- Testing: Etapa en la que personas externas al desarrollo prueban el producto y dan feedback al equipo. Tras esta etapa, se considera el feedback para añadirlo a la versión Gold Master.
- Redes y marketing: no es una etapa como tal. A lo largo del desarrollo del proyecto, y con especial énfasis en las últimas semanas del desarrollo, se realizará una campaña de promoción del videojuego en redes sociales como Twitter, Reddit, Youtube, etc…

Etapa	Estimación
Alfa	1 mes
Beta	1 mes
Testing	2 semanas
Gold Master	2 semanas
Redes y marketing	1 semana

3.4 Costes asociados

Tarea	Estimación
Arte	84.5 horas
Programación	182 horas
Diseño de niveles	84.5 horas
Música	65 horas
Redes sociales y gestión	78 horas
Total de tiempo invertido en el proyecto	494 horas

3.5 Mapa de empatía

4. Mecánicas de Juego y Elementos de Juego

4.1 Descripción detallada del concepto de juego

Es un videojuego casual de bloques en el que hay que ir saltando por las casillas para llegar hasta el final de los niveles y así poder completar el mundo. En cada nivel habrá mecánicas temáticas inspiradas por los tipos de bloques del mundo.

4.2 Descripción detallada de las mecánicas de juego

- **Movimiento por grid.** La cantidad de bloques desplazados depende del estado del jugador y del entorno. Por defecto son dos bloques.

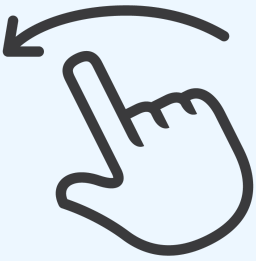
Bloque	Efecto
Bloque base del mundo	El jugador se desliza 2 bloques
Hielo	El jugador se desliza hasta que se encuentre con un obstáculo o termine el hielo.
Lava	El jugador perderá si pisa encima
Agua	El jugador se hundirá después de 7 movimientos y muere.
Arenas movedizas	El jugador se desliza solo un bloque y puede hundirse tras 3 movimientos.
Arena húmeda	El jugador se desliza solo un bloque.

- **Escalar bloque.** Si estas enfrente de un bloque lo escalas si es posible.
- **Caída.** El jugador muere tras caer 20 bloques.
- **Visión del jugador si está oculto tras un bloque.**
- **Girar la cámara.**

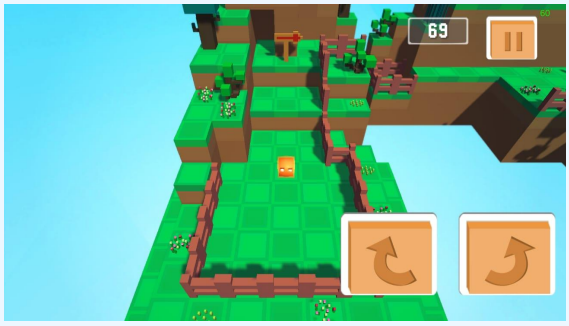
- **El número de movimientos en el nivel determina la puntuación final de este, representada por estrellas.**

4.3 Controles

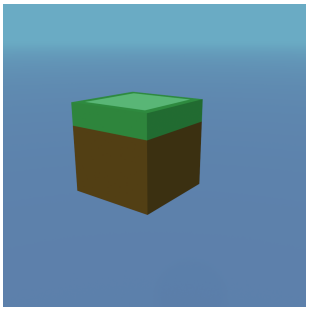
- **Desplazarse:** Deslizar el dedo por la pantalla / Flechas del teclado o WASD

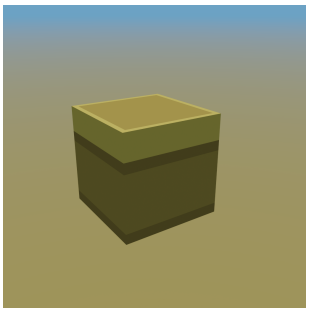


- **Rotar el nivel:** Pulsar botones en la pantalla / Q-E.



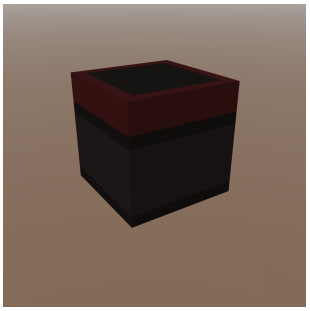
4.4 Mundos y niveles

Mundo de hierba	
	
Nivel 1	En este nivel se introducen las mecánicas de movimiento y de cambio de pares a impares
Nivel 2	En este nivel se introduce la mecánica de rotación de la cámara
Nivel 3	
Nivel 4	
Nivel 5: castillo de hierba	Se introducen los dos tipos de enemigos que habrá en los castillos

Mundo de desierto	
	
Nivel 1: tutorial	Se introducen las mecánicas de los nuevos bloques: arena mojada y arenas movedizas.
Nivel 2	
Nivel 3	
Nivel 4	
Nivel 5: castillo de desierto	

Mundo de playa	
Nivel 1: tutorial	Se introducen las mecánicas del agua y los tiburones
Nivel 2	
Nivel 3	
Nivel 4	
Nivel 5: castillo de playa	

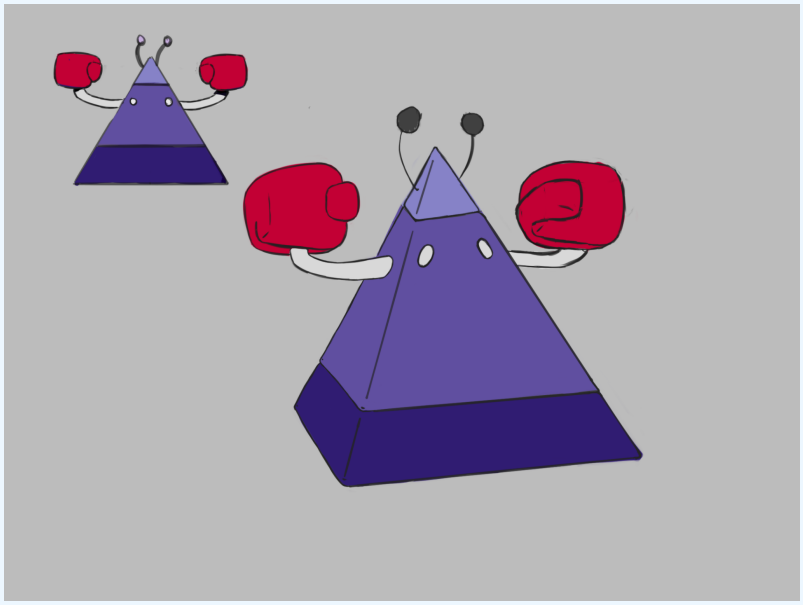
Mundo de nieve (Futura actualización)	
Nivel 1: tutorial	
Nivel 2	
Nivel 3	
Nivel 4	
Nivel 5: castillo de nieve	

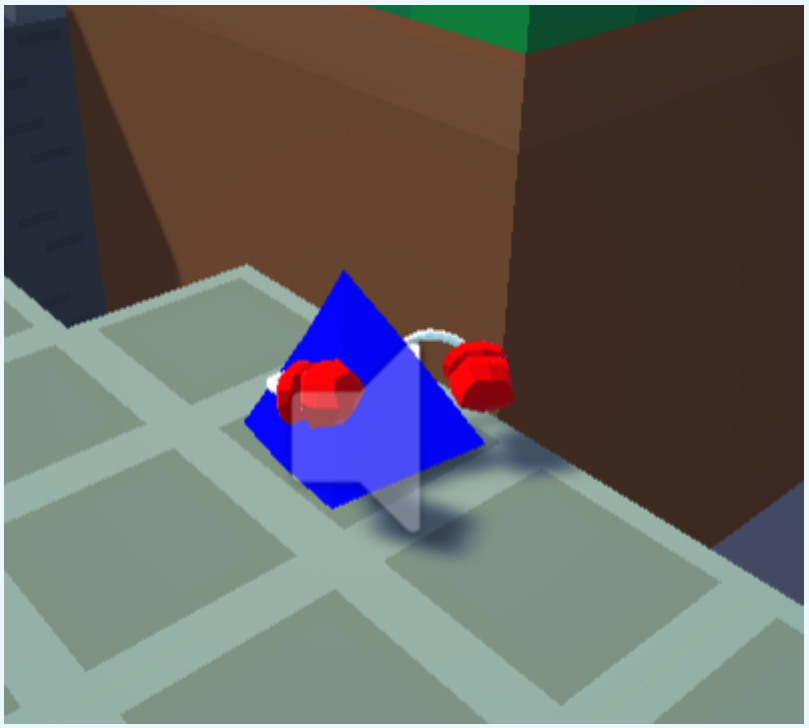
Mundo de lava (Futura actualización)	
	
Nivel 1: tutorial	
Nivel 2	
Nivel 3	
Nivel 4	
Nivel 5: castillo de lava	

4.5 Enemigos

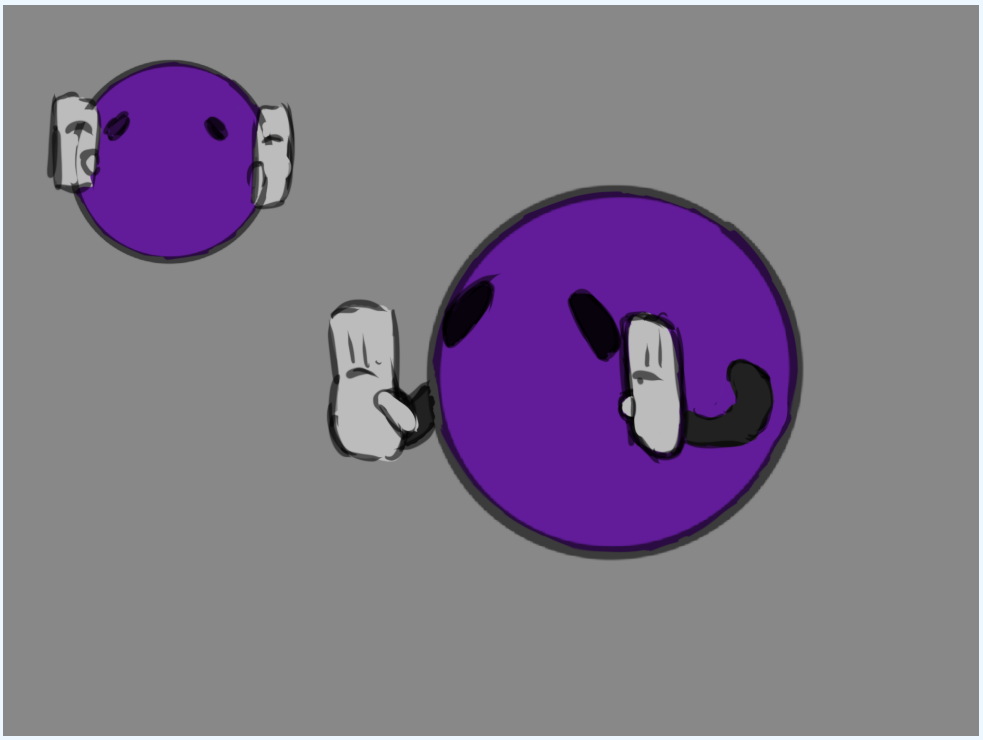
En algunos niveles, hay una mecánica especial: los enemigos. Tienen una inteligencia artificial muy simple, solo siguen e intentan chocar con el jugador. Hay tres tipos:

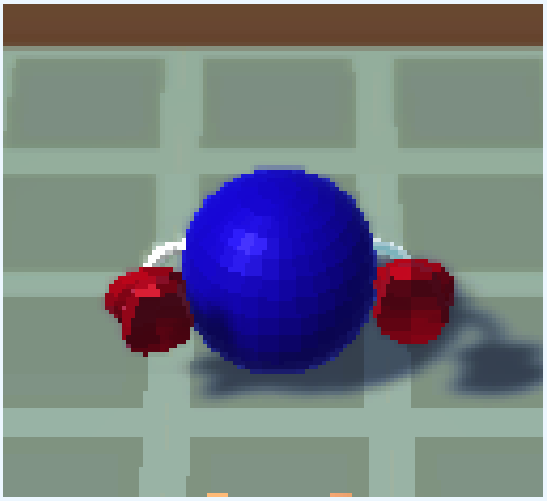
- Pirámides: Al chocar con el jugador, este muere. Solo aparece en los niveles de castillo.





- Esferas: Al chocar con el jugador, este sale disparado 4 bloques en la dirección del choque. Solo aparece en los niveles de castillo.





- Tiburones: este enemigo solo se puede mover por el agua, tiene el mismo comportamiento que una pirámide y aparecen en los niveles del mundo de playa..

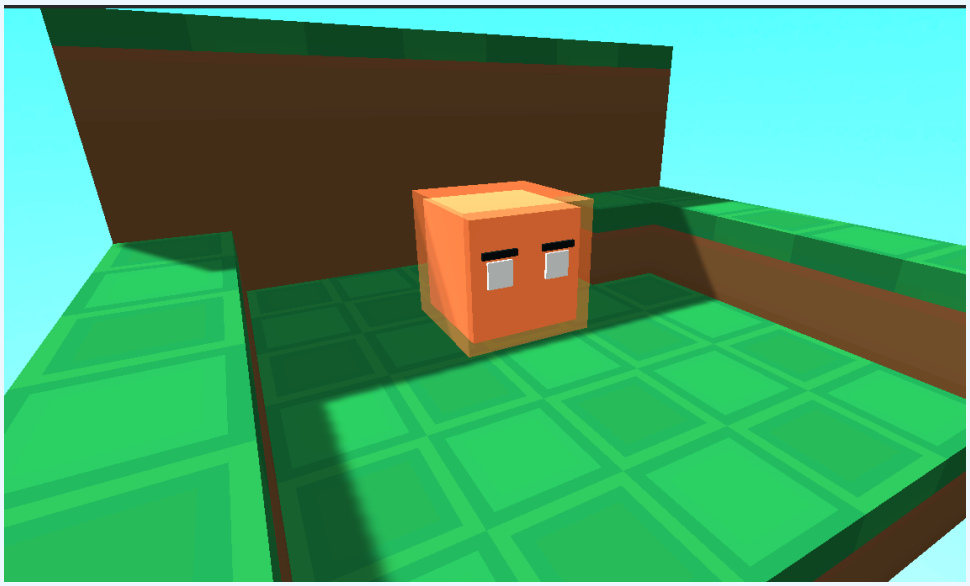
5. Trasfondo

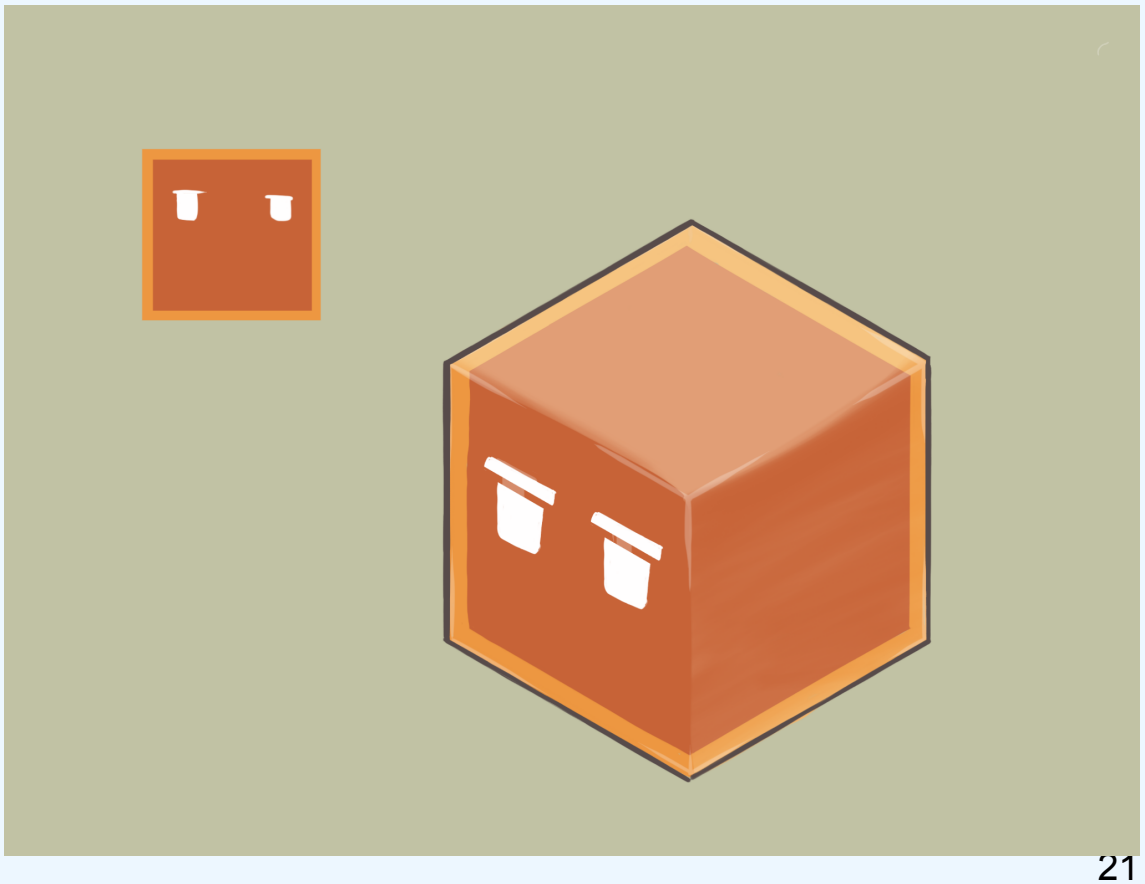
5.1 Descripción detallada de la historia y la trama

Cada mundo es un reino. En el reino de los jardines, del que es el protagonista, el científico del reino ha hecho un portal al multiverso por el cual están entrando seres de formas no cúbicas. El rey le encarga a nuestro protagonista la tarea de ir reino cúbico por reino cúbico avisando al rey para que se prepare para la invasión y su objetivo final es el de llegar hasta el rey de lava para pedirle el apoyo de su ejército para proteger los demás reinos.

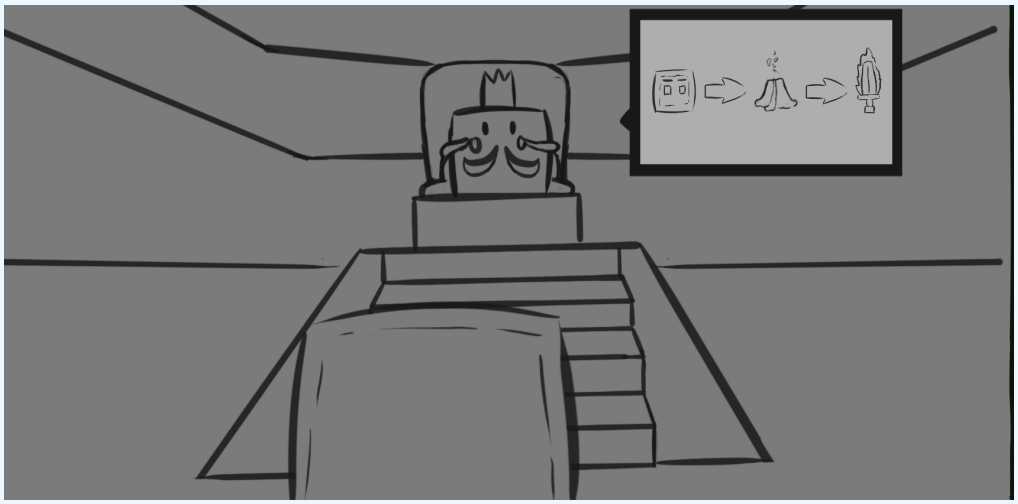
5.2 Personajes

- **Dashy**: Es el personaje principal, se puede customizar. Tiene que viajar entre mundos, es pequeñito y salta mucho.



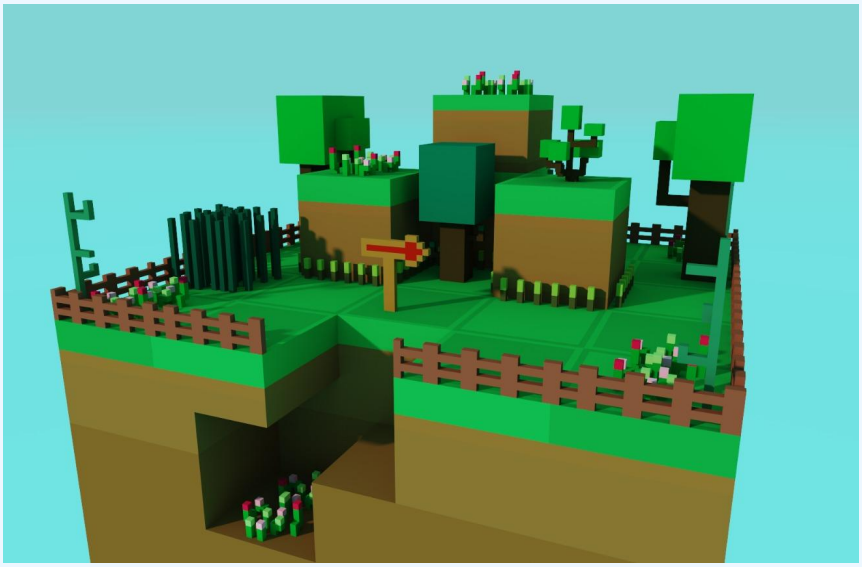


- **Reyes de los mundos**: Son personajes que hay al final de cada mundo. Hay que llegar hasta ellos para darles el mensaje de la invasión y saltar al siguiente reino.



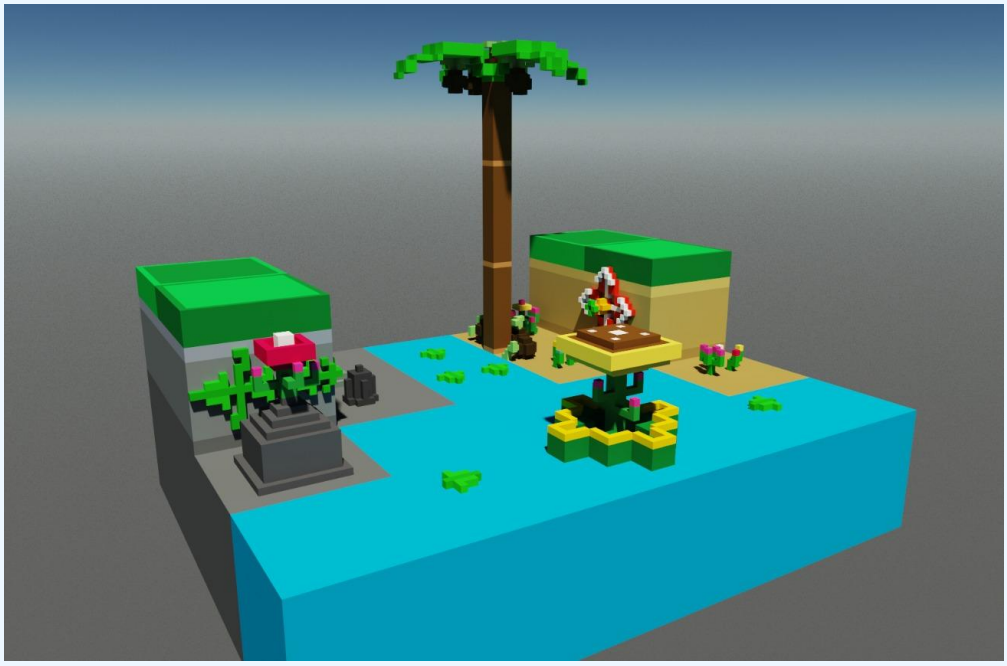
5.3 Entornos y lugares

- Mundo de Jardines



- Mundo de Desierto

- Mundo de Playa



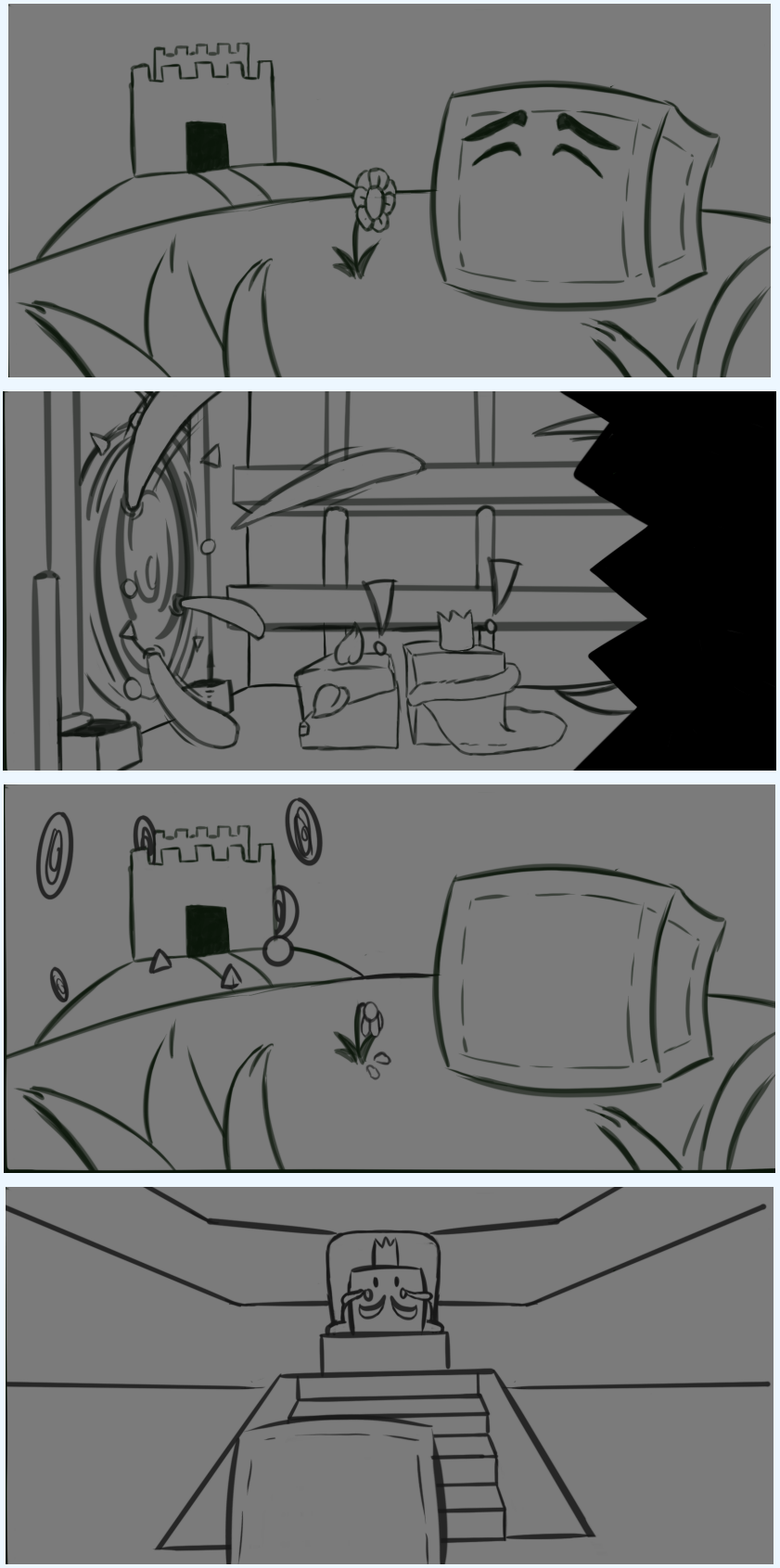
- Mundo de Nieve
- Mundo de Lava

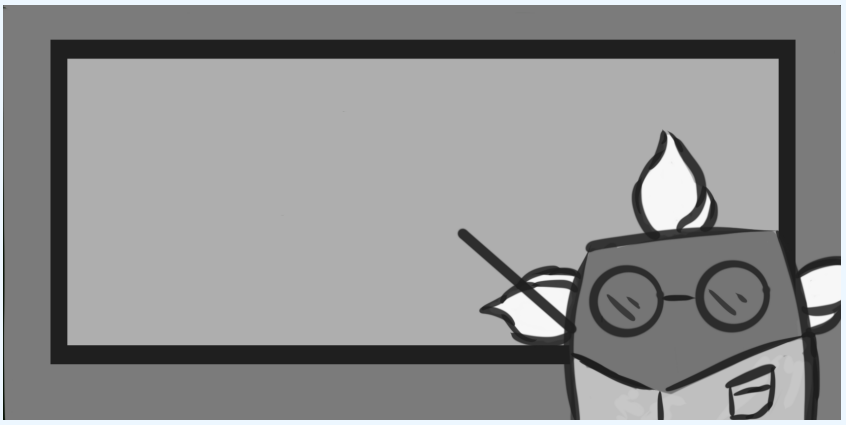
5.4 Cinemáticas

Al comenzar el juego aparecerá una cinemática *skipeable* que explica resumidamente la historia.

Tras llegar al castillo del primer mundo, se iniciará otra cinemática que muestra cuál va a ser la misión del personaje en el videojuego.

Al llegar al final del resto de castillos se muestran pequeñas cinemáticas que avanzan la historia.





6. Arte

6.1 Estética general del juego

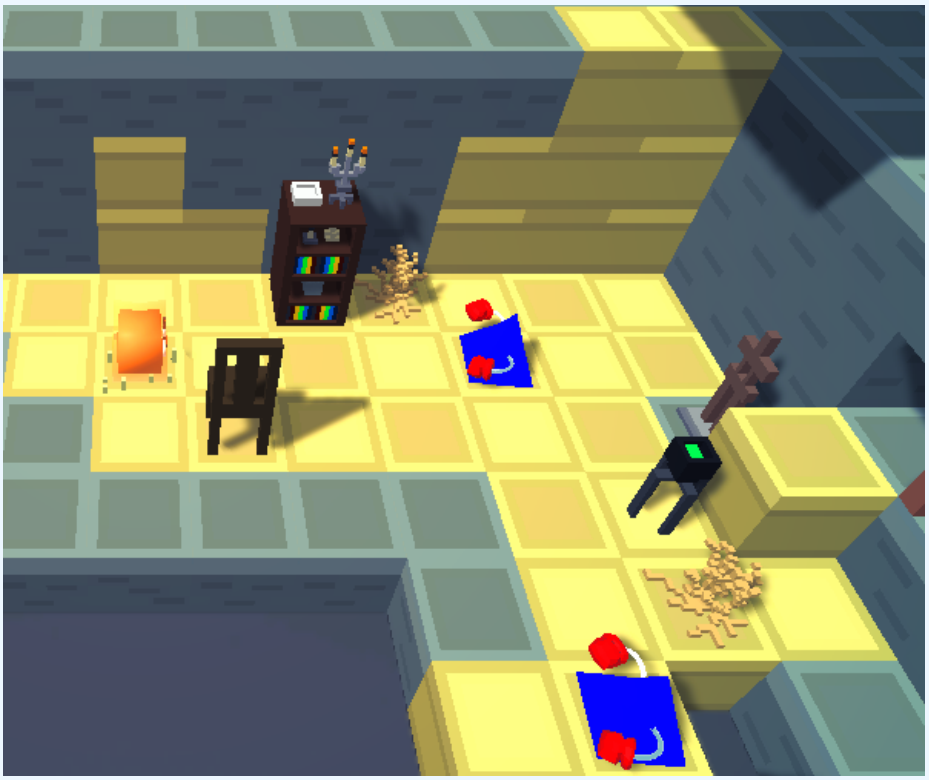
La mayoría del videojuego sería voxel art minimalista, menos los enemigos, que serían formas no cúbicas.

6.2 Apartado visual

Escenarios compuestos de cubos, atrezzo compuesto por voxeles, personajes cúbicos y enemigos hechos de otras formas geométricas.

Las texturas de props y personajes hechas con pixel art con colores planos por material.

Las texturas de bloques de los escenarios siguen un patrón pero con diferente paleta dependiendo del mundo en el que se encuentre.



6.3 Música

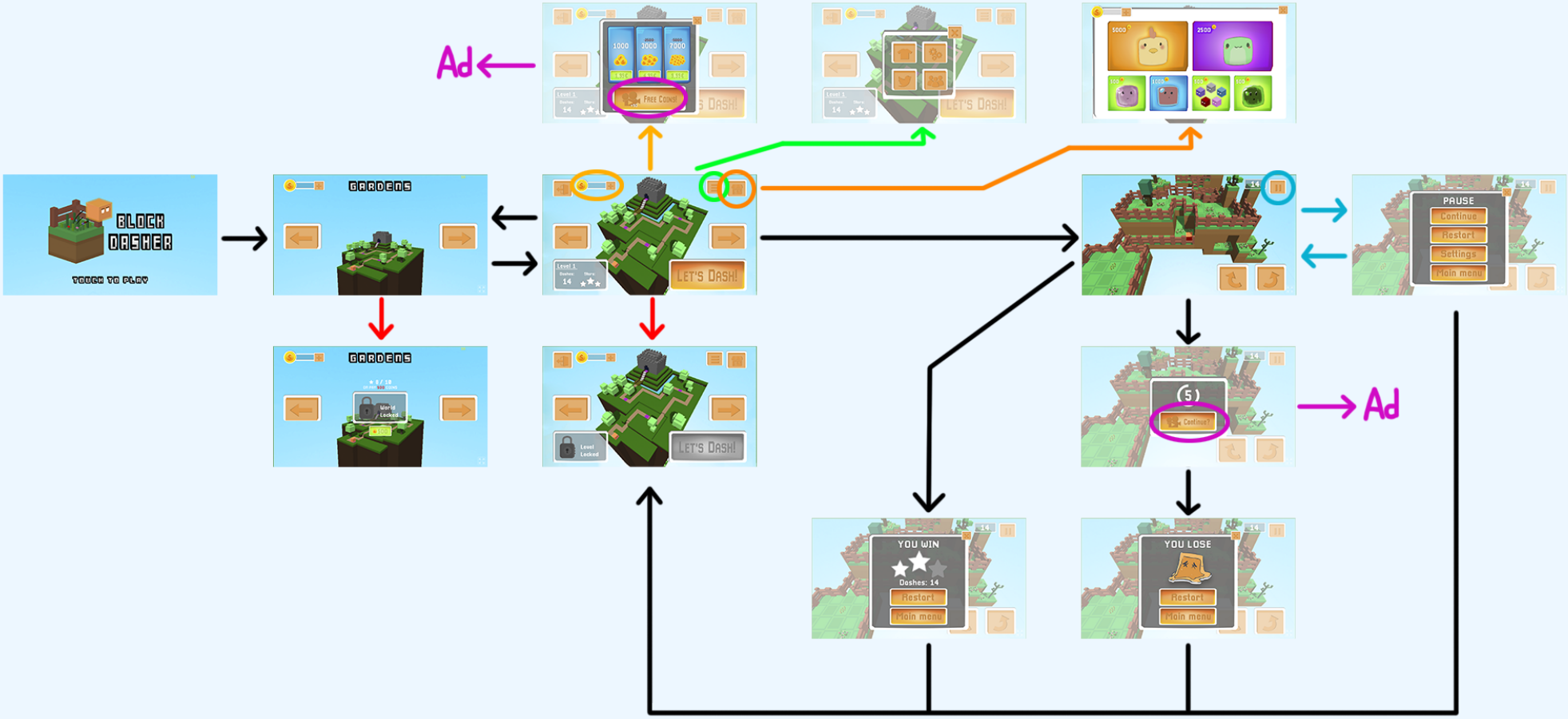
Música minimalista y tranquila a lo largo de los niveles, estilo LoFi.

6.4 Ambiente sonoro

Sonidos estilizados para acciones como desplazarse, saltar, etc...

7. Interfaz

7.1 Diseño básico de los menús

Se implementará un menú de pantalla principal, y la pantalla de selección de niveles. Esta última tendrá incorporada la tienda.

7.2 Diagrama de flujo