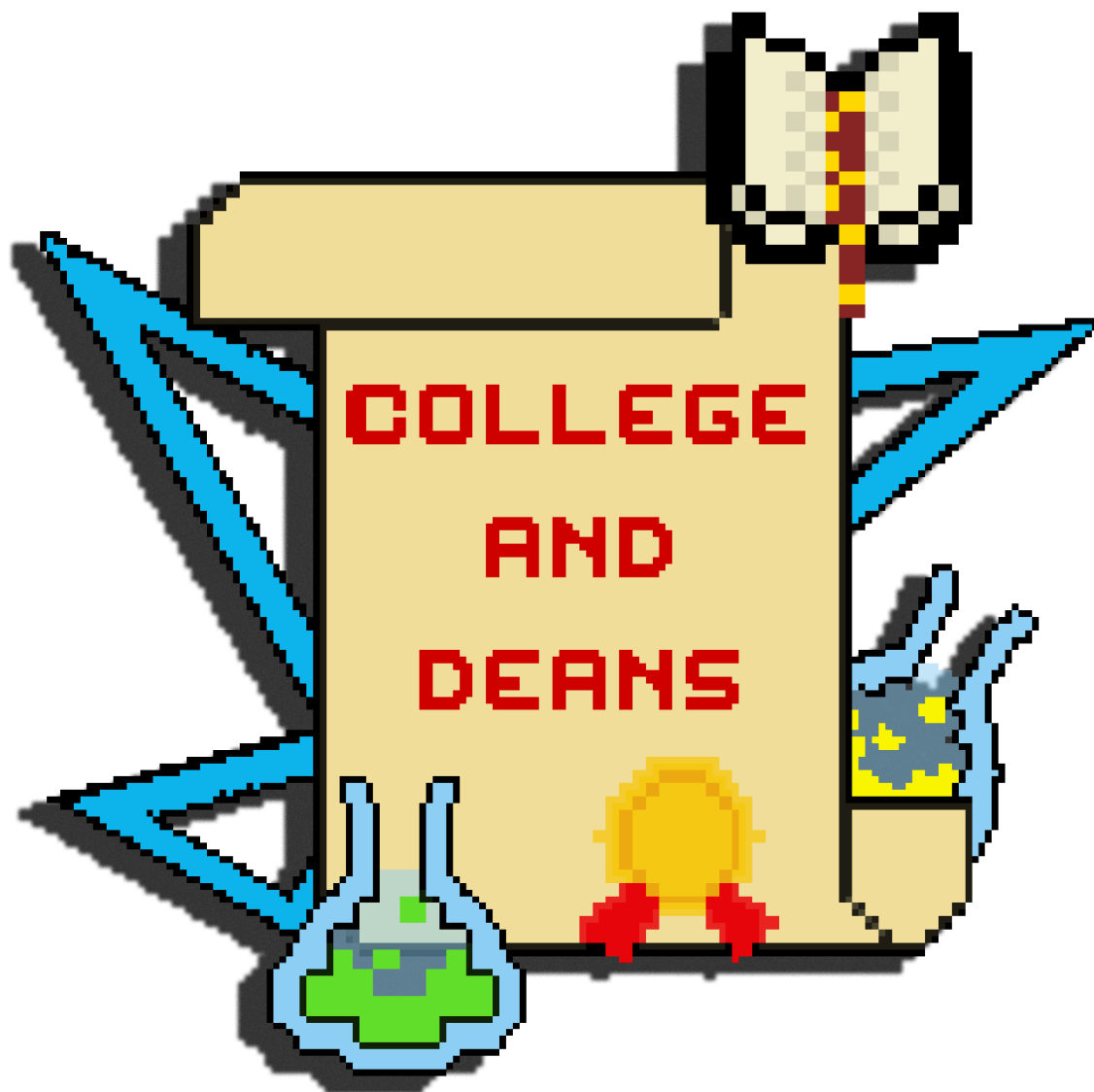


COLLEGE AND DEANS

Versión 2.0



Special Kode

Índice:

1. Introducción

- 1.1 Descripción breve del concepto
- 1.2 Descripción breve de la historia y personajes
- 1.3 Propósito, público objetivo y plataformas

2. Monetización

- 2.1 Tipo de modelo de monetización
- 2.2 Tablas de productos y precios
- 2.3 Canvas de Modelo de negocio

3. Planificación y Costes

- 3.1 El equipo humano
- 3.2 Costes asociados

4. Mecánicas de Juego y Elementos de Juego

- 4.1 Descripción detallada del concepto de juego
- 4.2 Descripción detallada de las mecánicas de juego
- 4.3 Características de los personajes
- 4.4 Controles
- 4.5 Niveles
- 4.6 Objetos, armas y *Power Ups*

5. Trasfondo

- 5.1 Descripción detallada de la historia y la trama
- 5.2 Personajes
- 5.3 Entornos y lugares

6. Arte

- 6.1 Estética general del juego y referencias artísticas
- 6.2 Apartado visual y entorno
- 6.3 Bocetos y *Concept Art*
- 6.4 *Assets*

7. Música y Sonido

- 7.1 Música
- 7.2 Ambiente sonoro

8. Interfaz

- 8.1 Diseños básicos de los menús
- 8.2 Interfaz de usuario
- 8.3 Diagrama de flujo

9. Hitos y Hoja de ruta del desarrollo

- 9.1 Funcionalidad básica, GDD y Portfolio
- 9.2 Alpha
- 9.3 Beta
- 9.4 Fecha de lanzamiento

1. Introducción

1.1. Concepto

Un frenético *Roguelike Point and Click* diseñado para ser controlado solo con el clic del ratón o un dedo en móvil. El jugador tendrá que explorar varios niveles de generación aleatoria acabando con enemigos para avanzar de salas, en las que deberá actuar con rapidez y precisión. Todo esto intentando gestionar un límite de tiempo ajustado.

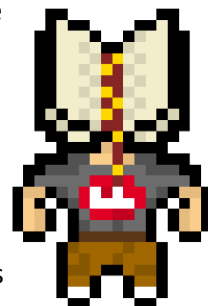
1.2. Historia y personajes



El Estudiante se dirige a su primera clase. Sabe que nunca la olvidará. Camina ilusionado, con el ímpetu de quien disfruta haciendo ecuaciones diferenciales y no puede esperar a hacer un nuevo *Desarrollo de Taylor*. Pero, como buen estudiante genérico dedicado a las ciencias, tiene en baja estima los estudios en letras y no se dio cuenta de que la universidad que solicitó no era una universidad común. Estos ingenieros, siempre cometiendo el mismo error.

Llegando a las celestiales puertas de entrada y saliendo de su ensueño matemático, se percata de que no hay nadie entrando en la universidad. Sabe que ha llegado temprano, pero no pensaba que sería el primero. Esto comenzó a generarle una sensación incómoda.

Decide empujar las pesadas puertas. Las atraviesa lentamente, dejando que se cierren tras de sí. Se encuentra con paredes blancas y la estancia vacía, salvo por un gran agujero en el centro de la sala. Se acerca poco a poco para descubrir qué hay en su interior, cuando se percata de que, en la esquina de la sala hay un libro tirado. De repente, el libro comienza a moverse. Al parecer tiene piernas. Anda, también tiene brazos. Comienza a acercarse al Estudiante con pasos indecisos. Se tambalea con cada paso como perdiendo el equilibrio. De repente, del agujero sale disparada una escopeta que acaba en los brazos del Estudiante. No tiene ni idea de donde ha podido salir ni quien se la ha lanzado. El libro andante está muy cerca y abre sus páginas con intenciones amenazadoras. Quizá no sea buena idea comprobar lo duras que pueden estar esas páginas. Sus letras parecen muy afiladas. Sin pensarlo dos veces, decide bombear la escopeta y disparar sin miramientos. El libro que caminaba errático acaba en el suelo, con páginas arrancadas y goteando tinta. Parece que ya nadie leerá sus andantes páginas en un tiempo. Con un sonido metálico, una puerta en un lateral de la estancia se abre. Muestra una nueva sala, y parece que hay otros libros andantes. Hasta parece que hay un amigo nuevo, tiene una probeta por cabeza con un líquido viscoso que no para de humear. Parece que el Estudiante va a tener mucho trabajo este cuatrimestre.



1.3. Propósito, público objetivo y plataformas

PROPÓSITO Y PÚBLICO OBJETIVO

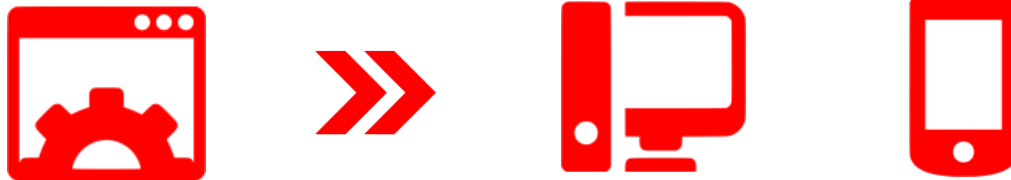


Este juego pretende representar de manera satírica el viaje que supone estudiar una carrera universitaria. Así pues, está dirigido a un público

adulto que abarca desde jóvenes, estudiantes o no, alumnos egresados e, incluso, profesores.

PLATAFORMAS

Desarrollado para *Web*, con intención específica de que pueda ser jugado tanto en ordenador como en móvil.



2. Monetización

2.1. Tipo de modelo de monetización



El juego generará beneficios de dos formas diferentes:



- Anuncios que aparecerán al final de cada partida.
- Venta de contenido adicional tras la salida del juego. Este contenido consistirá en nuevas áreas, armas, bonificadores y enemigos. De esta forma, podemos escuchar a la comunidad y desarrollar en función de sus gustos y necesidades.

De esta forma, conseguimos un juego base que es **FREE TO PLAY** para todos los jugadores, recaudando dinero a través de anuncios y creando una comunidad interesada en el tiempo en el desarrollo del juego. De esta forma, pretenderíamos conseguir un juego como servicio.

2.2. Tablas de productos y precios

Producto	Descripción	Precio
	Nuevos potenciadores y modificadores de arma	1,99 €
	Nuevas áreas, enemigos, potenciadores y modificadores de armas	5,99 €

2.3. Canvas de Modelo de Negocio

Modelo de negocio **SPECIAL KODE**



SOCIOS CLAVE

- ◊ Los socios clave que priman en nuestra industria pueden ser:
 - Editores
 - Publicadores
 - Navegadores Web, ya que el juego se desarrolla para estas plataformas.



ACTIVIDADES CLAVE

- ◊ La actividad clave del estudio de videojuegos consistirá en desarrollar y diseñar juegos Free To Play.



PROPUESTAS DE VALOR

- ◊ Ofrecemos entretenimiento en forma de videojuego. Las propuestas de entretenimiento están al alza.



RELACIÓN CON EL CLIENTE

- ◊ Relación cercana al ser un estudio pequeño, con mucha interacción con los usuarios.



SEGMENTOS DE CLIENTES

- ◊ El principal medio para obtener feedback de clientes será a través de la repercusión mediática.
- ◊ Los videojuegos tienen una gran acogida dentro de la prensa especializada y estos a su vez recogen y generan la opinión de muchos clientes potenciales
- ◊ Las redes sociales también serán un medio de seguimiento de las opiniones de los usuarios.



RECURSOS CLAVE

- ◊ Desarrollo: Unity, Visual Studio
- ◊ Diseño: Photoshop

COLLEGE AND DEANS



CANALES

- ◊ La principal vía de comunicación serán las redes sociales: Instagram, Twitter, Youtube y Website.



ESTRUCTURA DE COSTES

- ◊ El coste más importante es el Recurso Humano. Puesto que somos 7 integrantes en el estudio suponen el mayor coste a mantener a largo plazo.
- ◊ Otro coste a tener en cuenta es el equipo específico para desarrollo, como ordenadores, equipo de diseño y software.



FUENTES DE INGRESOS

- ◊ La principal fuente de ingresos será la venta de contenido extra a modo de DLC que los jugadores podrán comprar por partes. Los anuncios al final de la partida será también una fuente de ingresos.
- ◊ Como otro medio de ingresos y de forma secundaria, planteamos medios de crowdfunding o donaciones para aquellos que les guste mucho nuestro contenido.
- ◊ El pago de estos medios será online.

3. Planificación y Costes

3.1. El equipo humano

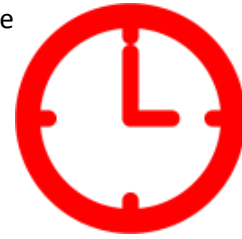


- El equipo consta de siete integrantes, tres de ellos centrándose en el diseño del juego y los cuatro restantes dedicándose a la programación de distintas características.

3.2. Costes asociados

El coste esperado de las labores básicas de diseño es de aproximadamente 48 horas por diseñador, pudiendo incrementarse para añadir nuevo contenido, refinar, testear o balancear el existente.

En cuanto a la implementación de las funcionalidades básicas se estima que requieran alrededor de 100 horas por desarrollador. De nuevo, este número puede no ser definitivo.



Con el incremento del desarrollo del juego y siendo la entrega *BETA* la más importante al tener que terminar el juego completo, ha supuesto un incremento en las horas de desarrollo. Teniendo en cuenta que el tiempo de producción ha sido menor, el conteo final es de 250 horas para los desarrolladores y de 175 horas para los diseñadores.

4. Mecánicas de juego y elementos de juego

4.1. Descripción detallada del concepto de juego

El jugador deberá explorar una serie de niveles compuestos por distintas salas en las que tendrá que enfrentarse a grupos de enemigos. Durante la exploración se le presentarán oportunidades de mejorar sus características y equipo. En cada nivel deberá encontrar y derrotar a un jefe dentro de un límite de tiempo. Una vez haya completada esta tarea, podrá acceder al siguiente nivel. Tras superar cuatro niveles el jugador se enfrentará al jefe final del juego. En caso de que el jugador se quede sin tiempo, deberá comenzar desde el principio.

4.2. Descripción detallada de las mecánicas de juego

El personaje se controlará únicamente con el ratón (o con *taps* sucesivos en el caso de un móvil). Para moverse habrá que clicar en el punto de la sala donde se desea desplazarse. En caso de que haya un obstáculo en el recorrido, el personaje lo rodeará. Si el jugador clicca y arrastra con el ratón hacia una posición, el personaje se lanzará hacia esa ubicación con rapidez.

El personaje contará con un arma a distancia para enfrentarse a sus enemigos. Esta arma podrá modificarse a lo largo de la partida pudiendo alterar sus características. Para atacar el jugador deberá clicar dos veces sobre la pantalla.



Cada nivel debe completarse en un tiempo límite. En caso de recibir un golpe, el tiempo disponible en el nivel se reducirá. Si el tiempo se agota, el jugador perderá la partida y tendrá que volver a empezar.

4.3. Comportamiento de los enemigos

Los enemigos se pueden dividir en comunes y jefes.

Dentro de los comunes habrá dos patrones básicos de comportamiento:



- Enemigos que detectan la posición del jugador y van a por él para realizar ataques cuerpo a cuerpo. El objetivo será que el jugador tenga que esquivarlos con el movimiento, generando así la mecánica principal que engloba al juego: el posicionamiento y esquite del personaje.

- Enemigos que detectan la posición del jugador y abren fuego contra él. Mientras disparan no se mueven. Sin embargo, entre cada periodo de disparo, estos cambiarán de posición. El objetivo de este enemigo será el mismo que el anterior.



En cuanto a los jefes, estos son bastante más poderosos que los enemigos comunes en cuanto a daño y resistencia. Una vez el jugador se enfrente a uno de ellos este comenzará a desplazarse por la sala de acuerdo con su propio patrón de movimiento, y comenzará a atacar eligiendo los ataques de una lista de forma aleatoria. Cada jefe contará con su propia lista y diseño de sala específica, correspondiente a las mecánicas que tenga ese jefe.



4.4. Controles



Click izquierdo: moverse a la posición designada.

Doble Click izquierdo sobre enemigo: atacar al enemigo.

Click y arrastrar en una dirección: *Dash* / Acción evasiva hacia la posición designada.



Tap: moverse a la posición designada.

Doble Tap sobre un enemigo: atacar al enemigo.

Tap y arrastrar en una dirección: *Dash* / Acción evasiva hacia la posición designada.



MOVE



ATTACK



DASH



ATTACK



DASH



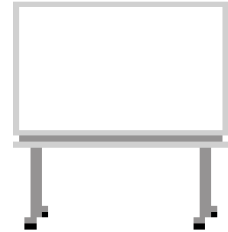
MOVE

4.5. Niveles

Los niveles se componen de un número aleatorio de salas con una disposición también aleatoria para cada partida. Cada sala contará con un grupo de enemigos que deberán ser derrotados antes de poder avanzar a la siguiente. Una vez el jugador acabe con los enemigos, estos no volverán a aparecer cuando vuelva a pasar por la sala.

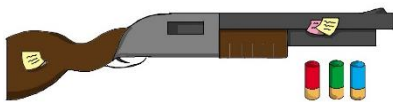
Una sala en cada nivel tendrá un objeto potenciador aleatorio. En ella el jugador podrá obtener distintas mejoras y bonificadores.

Cada nivel contará con un jefe que protegerá el acceso al siguiente nivel. Tras derrotarlo el jugador obtiene un modificador. Para encontrar esta sala, el jugador tendrá que explorar el nivel, ya que cada vez se generará en una posición diferente. El tiempo corre en contra del jugador, por lo que la rapidez será crucial.








4.5. Objetos, armas y power ups.

El arma del jugador cuenta con un espacio de modificación. Los modificadores de arma alterarán de manera significativa las características de funcionamiento del arma y podrán encontrarse explorando los niveles, comprándolos en la cafetería o derrotando jefes.



El jugador cuenta con un arma a distancia que en su forma básica dispara proyectiles. No obstante, esta puede ir variando su comportamiento dependiendo de los distintos modificadores disponibles.



Estos modificadores pueden ir desde cambiar la trayectoria o la velocidad de los proyectiles, hasta cambiar el modo de combate a cuerpo a cuerpo.

Modificador	Efecto
 Problemsolver Mark III	Cambia los proyectiles por bombas que hacen daño en área. Aumenta considerablemente el tiempo entre ellos.
 Macroondas	Dispara en forma de onda hacia el frente.
 Cañon doble	Dispara dos proyectiles en vez de uno. Aumenta un pelín el tiempo entre ellos.
 Stomper	Modifica el disparo para que ahora sean ondas que se desprenden del arma en todas direcciones. Es de corto alcance.
 Munición Penetrante	El proyectil atraviesa al enemigo en lugar de destruirse.

De manera similar, el personaje podrá obtener distintos potenciadores. A diferencia de los modificadores de arma, estos potenciadores son acumulables y sus efectos son más variados.

Estos potenciadores afectarán directamente a las estadísticas del jugador, como el tiempo, el daño, la velocidad de movimiento, entre otros.

Con esta misma mecánica podrán generarse debilitadores, que tendrá el efecto contrario que los potenciadores. Y también pueden sumarse entre ellos.

Potenciador	Efecto
 Pressonesso	Aumenta la velocidad.
 Buena Planificación	Ralentiza el paso del tiempo.
 Trasnochar	Duplica el daño infligido y el tiempo perdido por golpe recibido.
 Ualium	Reduce la velocidad de movimiento.
 Mala planificación	Aumenta el paso del tiempo.

5. Tránsito

5.1. Descripción detallada de la historia

Nuestro Estudiante acaba de aprobar la selectividad, y con ilusión se dispone a comenzar una nueva etapa, la universidad. Pero aun creyendo saber a lo que se va a enfrentar, no es consciente de lo que le espera. Ningún estudiante en su sano juicio pensaría ser atacado por un libro, y nuestro Estudiante está seguro de que su juicio nunca ha sido dañando. Qué curioso, justo lo que diría un loco.

Está solo, no conoce a nadie y hay libros y probetas que quieren devorarlo. Así comenzando el viaje, tiene mucho dolor, golpes, disparos y apuntes por delante.

5.2. Personajes

El personaje principal y protagonista del cual el jugador toma el control es un Estudiante que acaba de entrar a la universidad. No tiene ni idea del reto que esto supone y todavía no sabe muy bien lo que quiere hacer a pesar de haber escogido una carrera. Cada día tendrá un nuevo reto que superar, y el tiempo corre en su cuenta.

Además del protagonista, existen varios tipos de personajes más, todos enemigos.

Entre estos enemigos, podemos distinguir entre dos tipos, los jefes y los enemigos comunes.

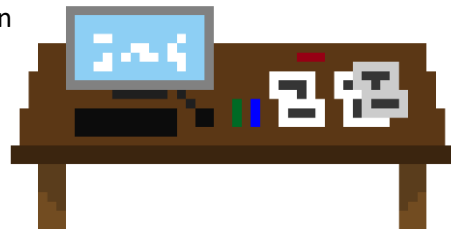
Los enemigos comunes son elementos personificados propios de la universidad, como libros, probetas, mapas y demás material.

Por otro lado, los jefes son entes superiores, profesores que realizan trabajos de investigación y son expertos en sus respectivos campos. Esperan en sus aulas o laboratorios a que los alumnos dignos de su atención les encuentren.

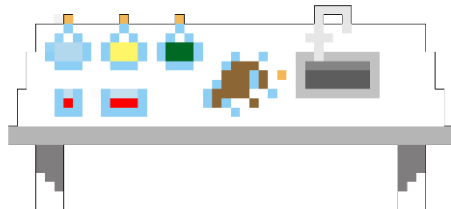
5.3. Entornos y lugares

El juego se desarrolla únicamente en el interior de la universidad. Dentro de la misma, se podrán recorrer los siguientes lugares:

- Aulas: Sala básica y principal de la universidad. En ella se pueden encontrar mesas, sillas, pizarras, papeleras y ventanas en las paredes, ordenadores y demás enseres típicos de las aulas universitarias. Estas salas tendrán un diseño específico y diferente para la generación del nivel.



- Laboratorios: Junto a las aulas, las salas más básicas. En ellos, además de todo lo mencionado para las aulas se podrán encontrar pizarras móviles y aparatos especializados de distintos campos.



- Cafetería: Sala de “descanso”. En ella no habrá enemigos, únicamente potenciadores y modificadores. Se compone de unas cuantas mesas y sillas.

En todas las salas excepto en la cafetería, podrán aparecer obstáculos tales como columnas y agujeros en el suelo.

6. Arte

6.1. Estética general del juego y referencias artísticas

El estilo artístico que va a seguir el arte del juego es la estética *Píxel Art*, debido a que es el estilo con el que el equipo de arte se siente más cómodo. La estética no será el elemento principal del juego, sino que tendrá la función de acompañar al jugador en el *gameplay* sin que estorbe visualmente, siguiendo unas guías visuales para que el jugador pueda detectar en todo momento el estado actual del juego.

Las referencias artísticas que influyen en el diseño del juego son tanto de dentro como de fuera de los videojuegos. Dividimos por tanto las referencias en apartado jugable y en apartado visual.

REFERENCIAS JUGABLES

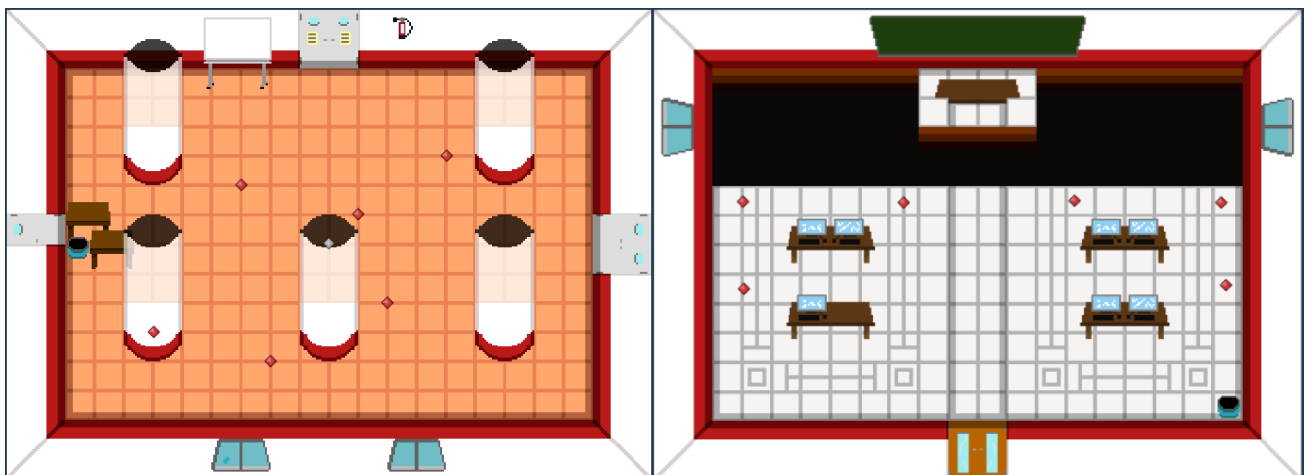
- The Binding Of Isaac → Principal referencia jugable y visual. La base del todo.
- Enter the Gungeon → Jugabilidad basada en disparos y sus modificadores.
- Hades → Dash como mecánica de esquivar principal.
- Archero → Controles de movimiento (OneClick) para móviles.
- Moonlighter → Diseño de niveles basado en objetos y agujeros transitables con Dash.
- Dead Cells → Mecánica de tiempo como modificador del Gameplay.

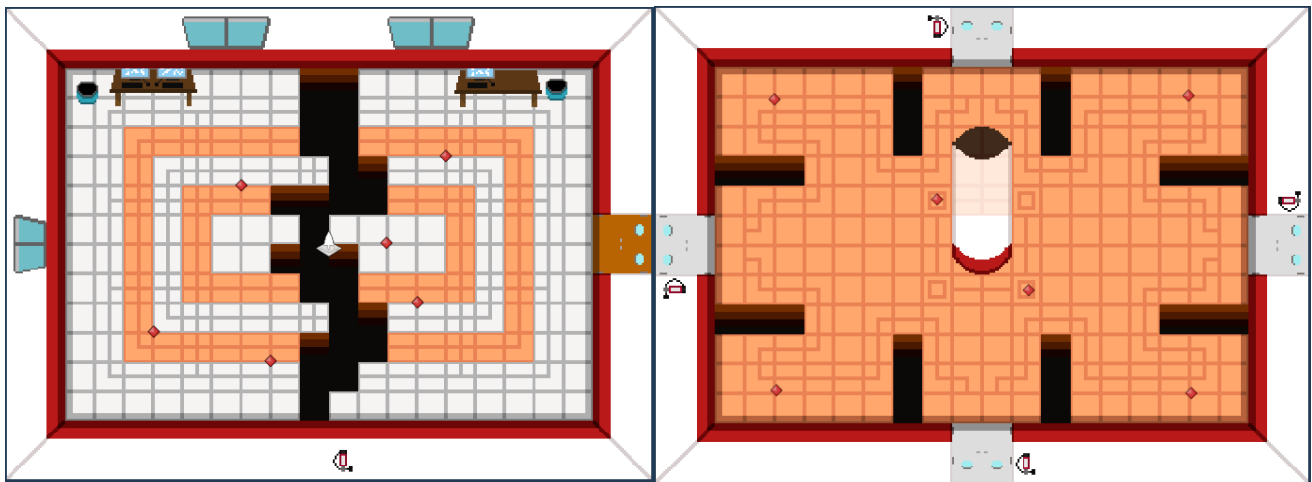
REFERENCIAS VISUALES

- Juegos Pixelart → Modo de desarrollo de la estética *Pixelart*.
- Comic Americano → Bocetos y referencias visuales del cómic.
- Regreso al Futuro → Marty como referencia para el Estudiante.
- Mosaicos Árabes → Tiles diseñados para crear mosaicos y variabilidad en la estética.
- Universidad → Elementos en la escena como mesas, pizarras, ordenadores...

6.2. Apartado visual y entorno

El juego presentará elementos propios de una universidad que se utilizarán en los escenarios y personajes, algunos exagerados para que sean coherentes con el contexto del juego. Dado que la acción del juego transcurre en una universidad, los menús e interfaces adaptarán elementos típicos del entorno de un estudiante para tener una estética acorde. A continuación, se muestran algunas de las más de 60 salas de ejemplo.

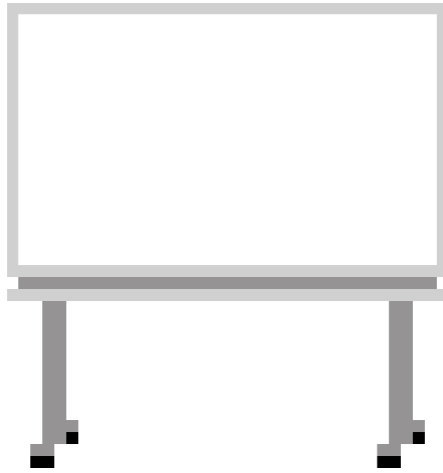




SpriteSheet de escenario

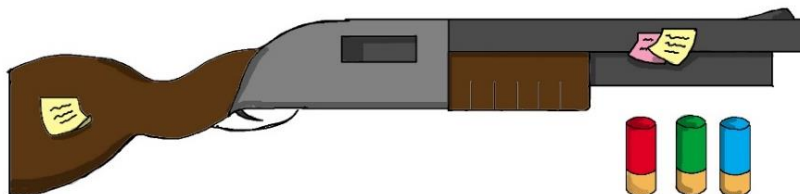
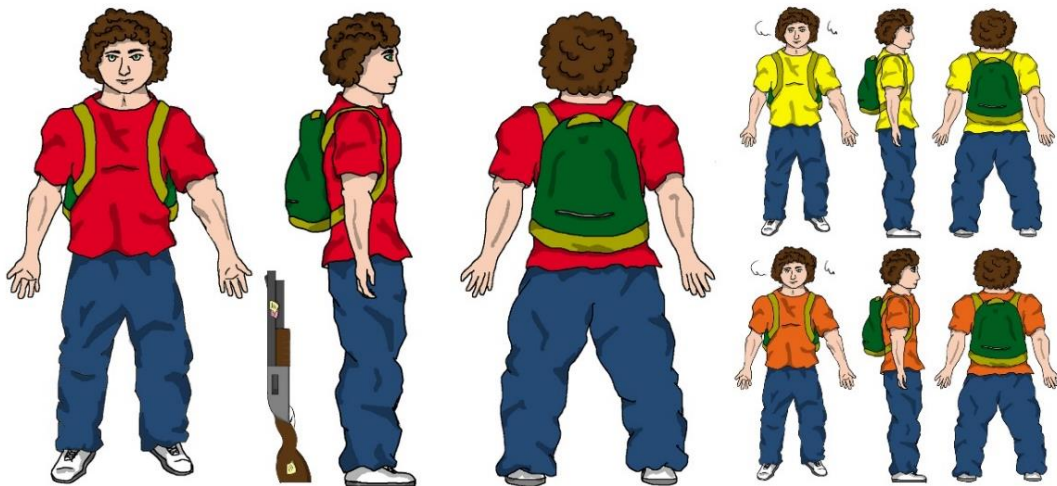
Objetos más allá de los básicos *tiles* para componer las salas.

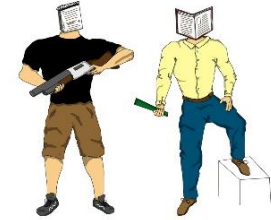
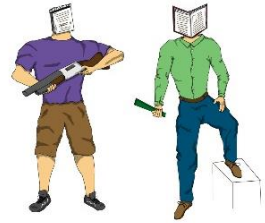
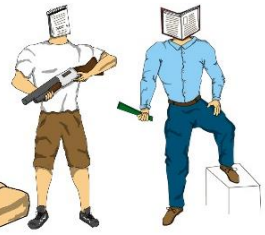
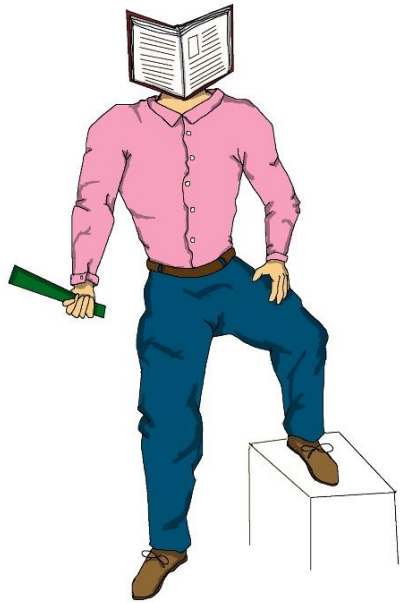




6.3. Bocetos y Concept Art

En primer lugar, se muestra un *Concept Art* del protagonista, con él hemos desarrollado una estética, un impacto visual y una prueba de color que luego será utilizadas para la creación de los *Assets* en estilo *Píxel Art*. Estos *Assets* quedan recogidos en el siguiente apartado. De la misma forma, se muestra el *Concept Art* de los primeros enemigos y el primer *Mid Boss*.





6.4. Assets

El Estudiante

Encarnado en un estudiante genérico, el personaje principal es el más complejo en cuanto a animaciones y diseño se refiere. En el podemos encontrar *SpriteSheets* de animaciones para andar, atacar, disparar y Dashear/Movimiento rápido.

Nuestro protagonista carga con una mochila de instituto y una escopeta, material común en su escuela.



El Libros - Enemigo

El Libros es un enemigo común que ataca cuerpo a cuerpo al protagonista persiguiendo a este.



El Probetas - Enemigo

El Probetas es un enemigo común que ataca a distancia al protagonista a la vez que se acerca.





El Planetas – Jefe Final

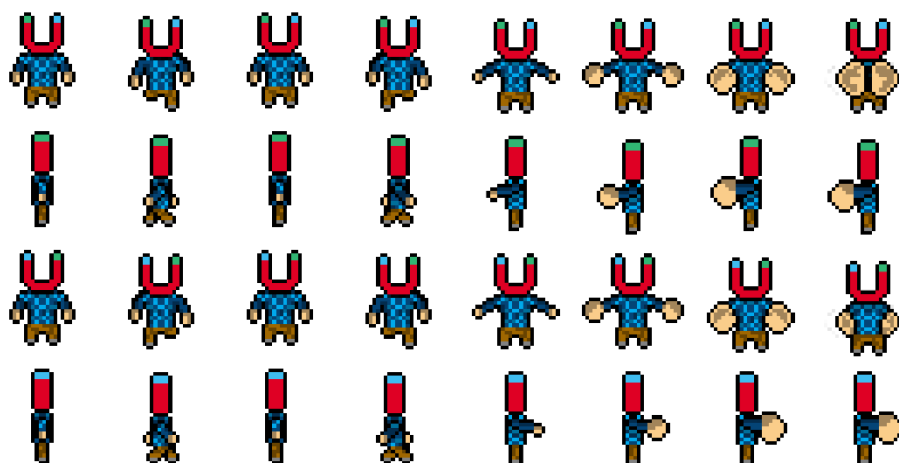
El Planetas es un enemigo de final de nivel que, como ataque, salta a la posición del protagonista.



El Imanes – Jefe Final

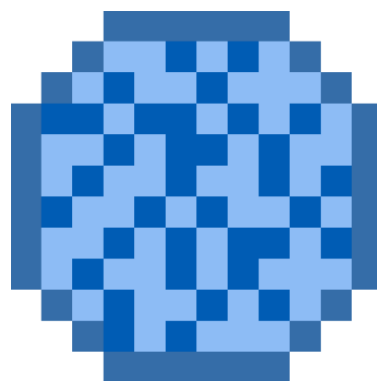
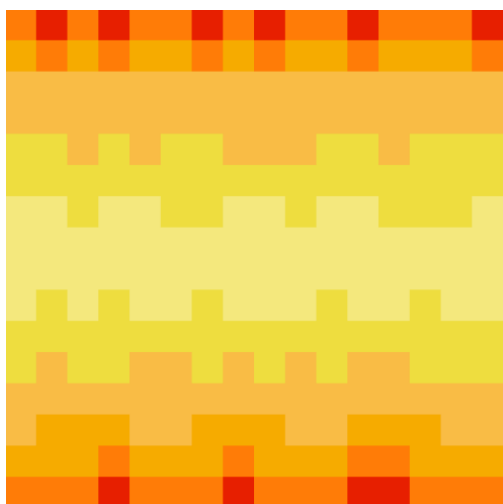
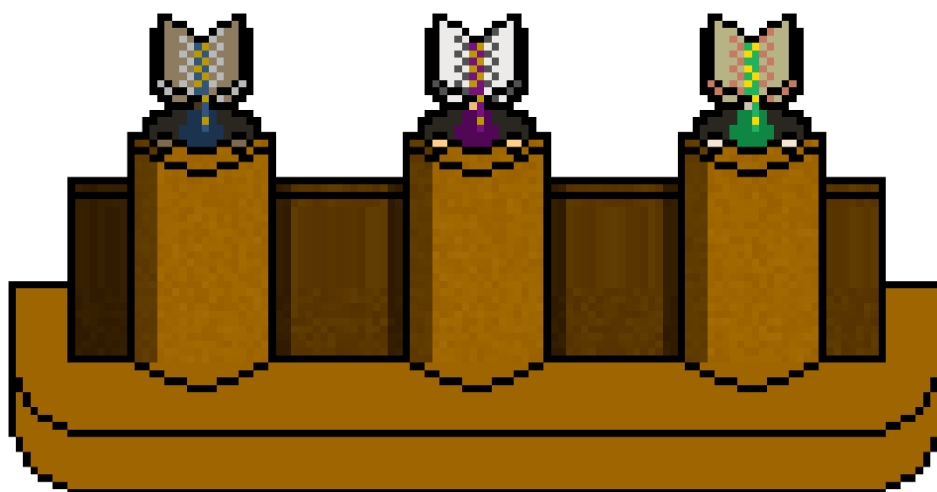
El Imanes es un enemigo de final de nivel que, como ataque principal, perseguirá al jugador siguiendo una línea recta como un toro.





El Tribunal – Jefe Final

El Tribunal es un enemigo de final de nivel que, como ataque y mecánica principal, hará aparecer enemigos y elementos movibles que restarán daño al jugador.



7. Música y Sonido

7.1. Música

El juego contará con un tema principal, que sonará en bucle mientras el jugador está en el menú o explora los niveles y lucha contra los jefes.

7.2. Ambiente sonoro

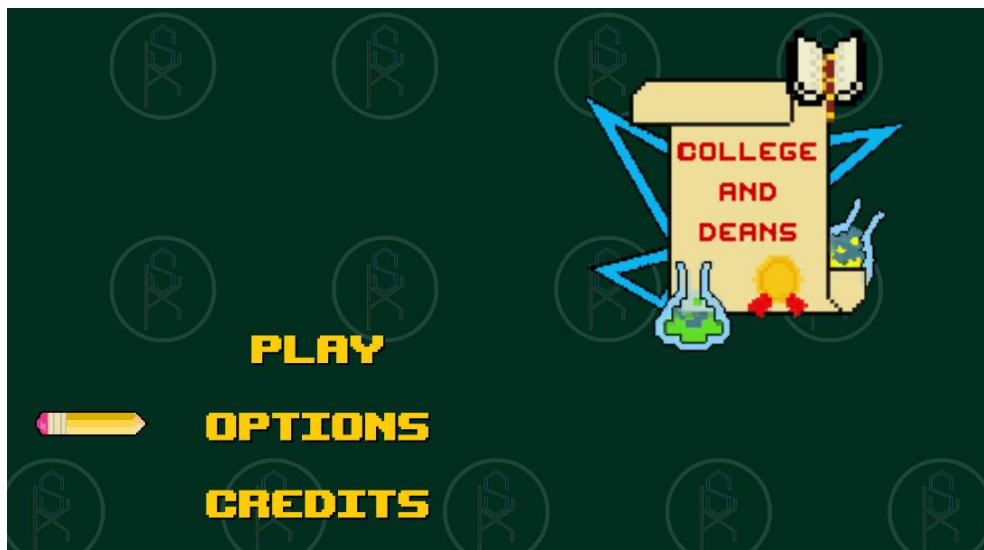
En cuanto al resto de sonidos del juego habrá una variedad de sonidos de ataque para los enemigos y el propio jugador, un sonido para cuando el jugador compre algo en la cafetería y un sonido para cuando el jugador reciba daño.

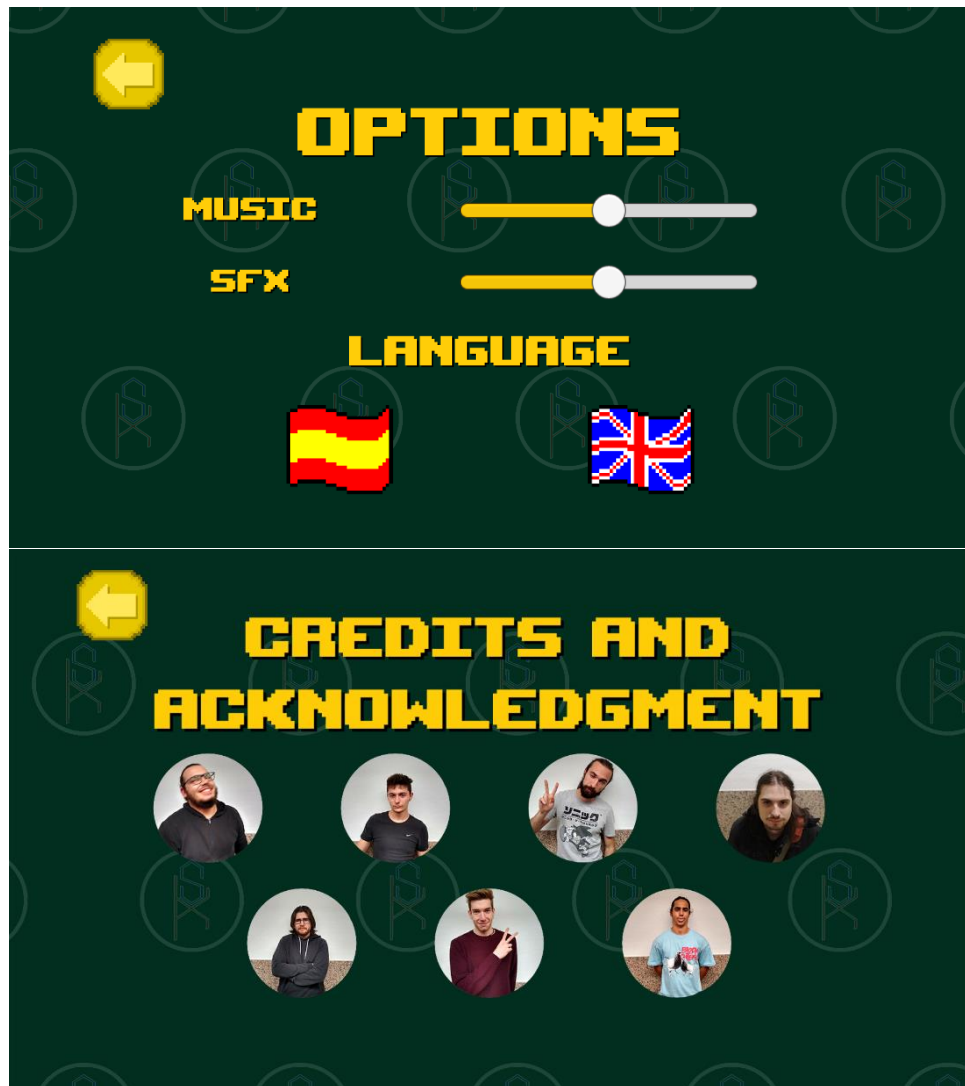
8. Interfaz

8.1. Diseños básicos de los menús

Menú principal y pantallas de ajustes

En estas pantallas navegables desde el menú principal se puede acceder a los ajustes y a los créditos.





Pantalla de transición entre niveles

Para pasar de nivel y que el tiempo de juego empiece a correr, se le pide al jugador que cliqué sobre la pantalla.

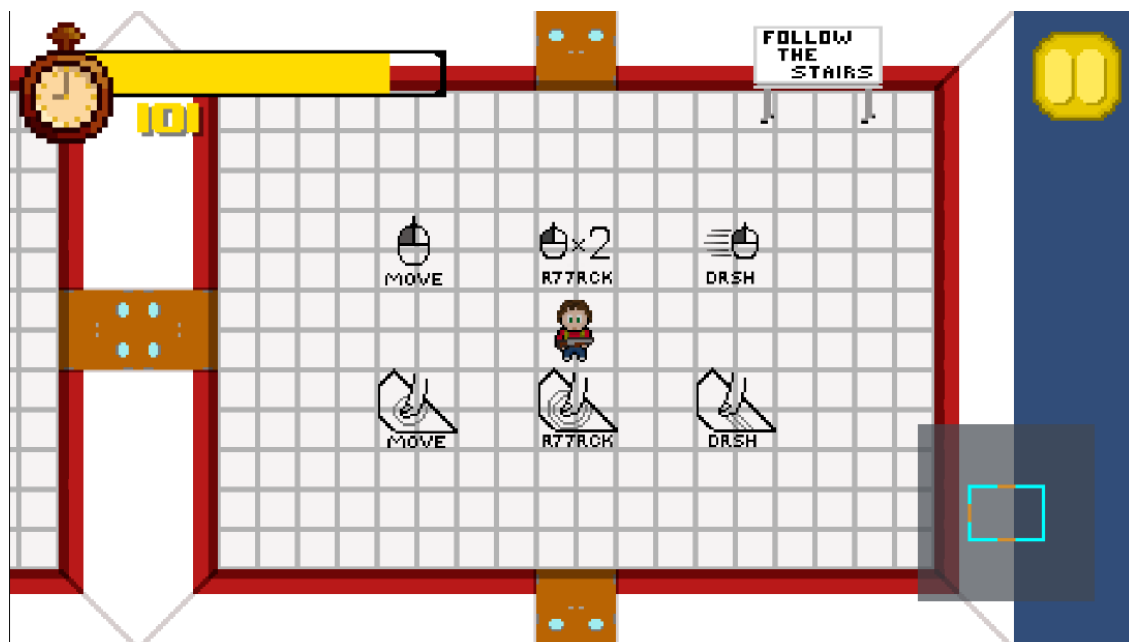


Pantalla de pausa

En este menú de pausa, el juego se para y puedes cambiar los principales ajustes o volver al menú.



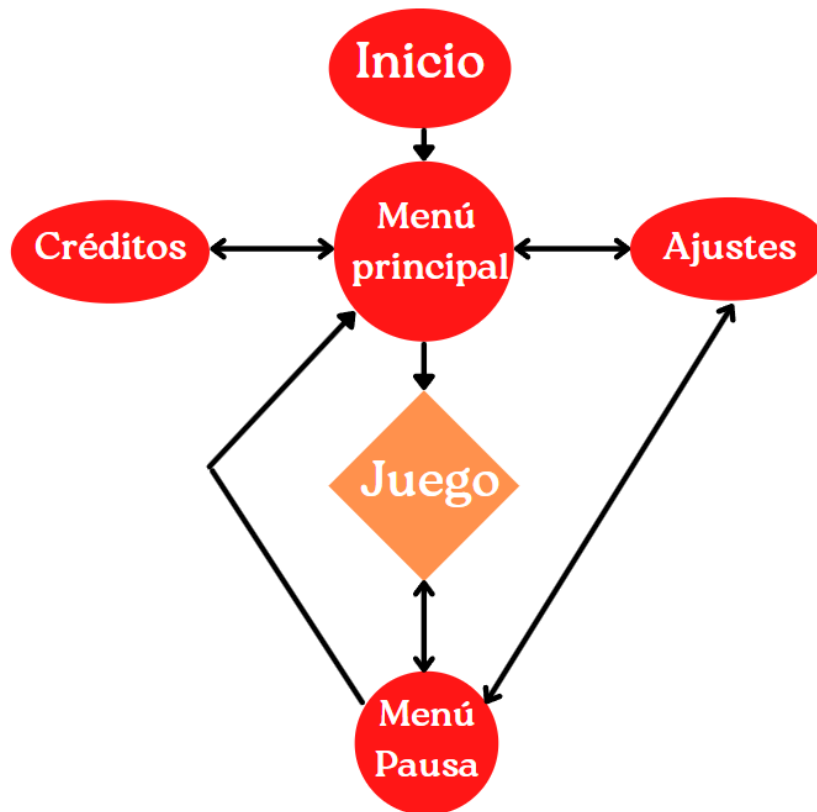
8.2. Interfaz de usuario



8.3. Diagrama de flujo

Diagrama de flujo del videojuego

Este diagrama resume la funcionalidad básica de las pantallas ajenas al juego, como el menú principal y el menú de pausa.



9. Hitos y Hoja de ruta del desarrollo

9.1. Funcionalidad básica. GDD y Porfolio

- 17 / 10 / 21

HITOS

Tras el desarrollo de la idea general, se hizo una fuerte exploración del género de juego para encontrar las mecánicas que darían la identidad al juego. Se comenzó con la generación de documentación que sirviera como soporte para el desarrollo.

9.2. Alpha

- 31 / 10 / 21

HITOS

Para esta fecha conseguimos un producto jugable con tres pilares fundamentales: La generación aleatoria del mundo de juego, IA de enemigos básica para probar la jugabilidad y un movimiento rudimentario del personaje como prototipo para testear la jugabilidad junto a los enemigos.

9.3. Beta

- 21 / 11 / 21

HITOS

Se consigue el juego completo, con una estética terminada. Añadidos todos los sprites de enemigos, personajes y boses, así como la creación de más de 50 salas de niveles para un gameplay aleatorio dinámico y con carácter. Se añaden todos los niveles jugables, así como los boses de fin de nivel. El movimiento de del personaje ha sido creado totalmente de nuevo para conseguir el dinamismo deseado. Se han añadido los modificadores a la mecánica de disparo y un *minimapa* como guía para el jugador así como los menús de pausa pertinentes y una mejora del menú principal.

9.4. Fecha de lanzamiento

- 12 / 12 / 21