

COLLEGE AND DEANS

Versión 1.0

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 Estimación temporal del desarrollo
- 3.3 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 y misiones
- 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
- 6.2 Apartado visual
- 6.3 Música
- 6.4 Ambiente sonoro
- 6.5 Bocetos y *Concept Art*
- 6.6 *Assets*

7. Interfaz

- 7.1 Diseños básicos de los menús
- 7.2 Interfaz de usuario
- 7.3 Diagrama de flujo

8. Hoja de ruta del desarrollo

- 8.1 Funcionalidad básica, GDD y Portfolio
- 8.2 Alpha
- 8.3 Beta
- 8.4 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 avanzará por varios niveles de generación aleatoria limpiando salas en las que el jugador deberá actuar con rapidez y precisión para derrotar a numerosos enemigos. Todo esto intentando gestionar un límite de tiempo.

1.2. Historia y personajes

El jugador encarna a un estudiante que empieza una carrera universitaria. En esta universidad, no obstante, el conocimiento se obtiene a base de derrotar a la gente que lo posee para así hacerse con él. Mostrando el gran valor del estudiante, tendrá que completar tantos niveles como años tenga la carrera universitaria. Cada experiencia será diferente.

1.3. Propósito, público objetivo y plataformas

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, alumnos egresados e, incluso, profesores.

El juego está pensado para jugarse en navegador, ya sea desde PC o móvil.

2. Monetización

2.1. Tipo de modelo de monetización

El juego generará beneficios de dos formas diferentes:

La primera y principal, será mediante anuncios que aparecerán al final de cada partida.

La segunda forma consistirá en la venta de contenido adicional que irá publicándose en los meses siguientes a la salida del videojuego. Este contenido consistirá en nuevas áreas, armas, bonificadores y enemigos.

2.2. Tablas de productos y precios

Producto	Descripción	Precio
DLC 1	Nuevos potenciadores y modificadores de arma	1,99 €
DLC 2	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. Estimación temporal del desarrollo

La evaluación inicial indica que las funcionalidades básicas del juego deberían estar completas en aproximadamente 21 días. Después se espera poder completar el juego en otros 21 días.

3.3. 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.

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. Para moverse habrá que clicar en el punto de la sala donde se desea desplazarse. En caso de chocar con un obstáculo, el personaje se detendrá. Si el jugador clica y arrastra con el ratón hacia una posición, el personaje se lanzará hacia esa ubicación con rapidez, evitando el daño que pudiera sufrir durante la acción.

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 sobre el enemigo objetivo.

Al derrotar enemigos el jugador podrá obtener dinero que podrá gastar para conseguir mejoras en “la cafetería”, un tipo de sala que servirá como tienda de modificadores de la partida. Esta sala aparecerá aleatoriamente como el resto de nivel.

Cada nivel debe completarse en un tiempo límite. El jugador conservará el tiempo restante de los cuatro niveles previos al jefe final y este se sumará al tiempo base disponible para derrotar al jefe final. 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 que irán evolucionando conforme el diseño de juego vaya avanzando:

- 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, creando así como mecánica que engloba el juego el posicionamiento y esquivar 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 ante

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.

Se pueden ver los diseños de los enemigos en el apartado [6.5 Bocetos y Concept Art](#)

4.4. Controles

- **Ordenador:**
 - 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. El jugador no recibirá daño en la ejecución de este movimiento.
- **Móvil:**
 - 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. El jugador no recibirá daño en la ejecución de este movimiento.

La velocidad de movimiento y el alcance e invulnerabilidad del *Dash* se ajustará con el *testing* de combate y enemigos.

4.5. Niveles y misiones

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. También existe la posibilidad de que una de estas salas sea la cafetería. En ella el jugador podrá gastar dinero a cambio de distintas mejoras y bonificadores.

Cada nivel contará con un jefe que protegerá el acceso al siguiente nivel. Tras derrotarlo el jugador obtiene algo. 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 cada x tiempo. 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
M1	El tiempo entre proyectiles disminuye, lo que permite disparar más por segundo. Reduce un poco el daño.
M2	Aumenta el daño de los proyectiles, pero aumenta el tiempo entre ellos.
M3	Cambia los proyectiles por bombas que hacen daño en área. Aumenta considerablemente el tiempo entre ellos.
M4	Dispara en forma de rayo continuo. Reduce el daño.
M5	Dispara en forma de onda hacia el frente. Tiene un menor alcance que los proyectiles normales pero un mayor rango.
M6	Dispara dos proyectiles en vez de uno. Aumenta un pelín el tiempo entre ellos.
M7	Modifica el disparo para que ahora sean ondas que se desprenden del arma en todas direcciones. Es de corto alcance.
M8	El proyectil rebota una vez en las paredes y columnas.
M9	El proyectil atraviesa al enemigo en lugar de destruirse.
M10	Reduce el daño de los proyectiles a la mitad.

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 la vida, el daño, la velocidad de movimiento, la distancia del *Dash*, entre otros. Abajo se recogen algunas propuestas.

Con esta misma mecánica podrán generarse debilitadores, que tendrá el efecto contrario que los potenciadores. A diferencia de estos, los debilitadores no perdurarán en el

tiempo y podrán revocarse de distintas maneras, de forma automática por el paso del tiempo (a modo de debuff) o con alguna mecánica de “deshacer”.

Potenciador	Efecto
P1	Aumenta la velocidad.
P2	Ralentiza el paso del tiempo.
P3	Reduce el tiempo perdido por recibir un golpe.
P4	Duplica el daño infligido y el tiempo perdido por golpe recibido.
P5	Reduce la velocidad de movimiento.
P6	Aumenta el paso del tiempo.
P7	Muestra el mapa del nivel completo junto con los objetos y salas relevantes.
P8	Muestra la vida de los enemigos.
P9	Oculto el mapa del nivel. El efecto desaparece al coger otro potenciador.
P10	Oculto el tiempo restante del nivel. El efecto desaparece al coger otro potenciador.
P11	Aumenta el daño.

5. Tránsito

5.1. Descripción detallada de la historia

Corre el año 2030, nos encontramos en un futuro distópico en el que la gente sin recursos tiene muy complicado acceder a la educación universitaria, por lo que se ven obligados a utilizar la violencia como aliada. Nuestro protagonista 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. Está solo, no conoce a nadie y no tiene experiencia en combate. Así, comenzando el viaje, tiene mucho dolor, golpes y disparos por delante.

5.2. Personajes

El personaje principal y protagonista del cual el jugador toma el control es un chico 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 dos tipos de personajes más, enemigos y aliados.

Dentro de los aliados encontramos al camarero de la cafetería, un hombre de mediana edad al que no parece sorprenderle toda la violencia que se desprende diariamente en la universidad. Lo único que quiere es acabar su jornada e irse a casa. No es muy hablador.

En cuanto a los enemigos, dentro de estos podemos distinguir entre dos tipos, los jefes y los enemigos comunes.

Los enemigos comunes son empleados de la universidad, algunos profesores y otros alumnos de distintas carreras y cursos a quienes los jefes envían a detener a cualquiera que intente llegar a ellos.

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, pósteres y folletos en las paredes, mochilas 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 el camarero. Se compone de unas cuantas mesas y sillas, además de la barra y un par de máquinas expendedoras.

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

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.

6.2. Apartado visual

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.

6.3. Música

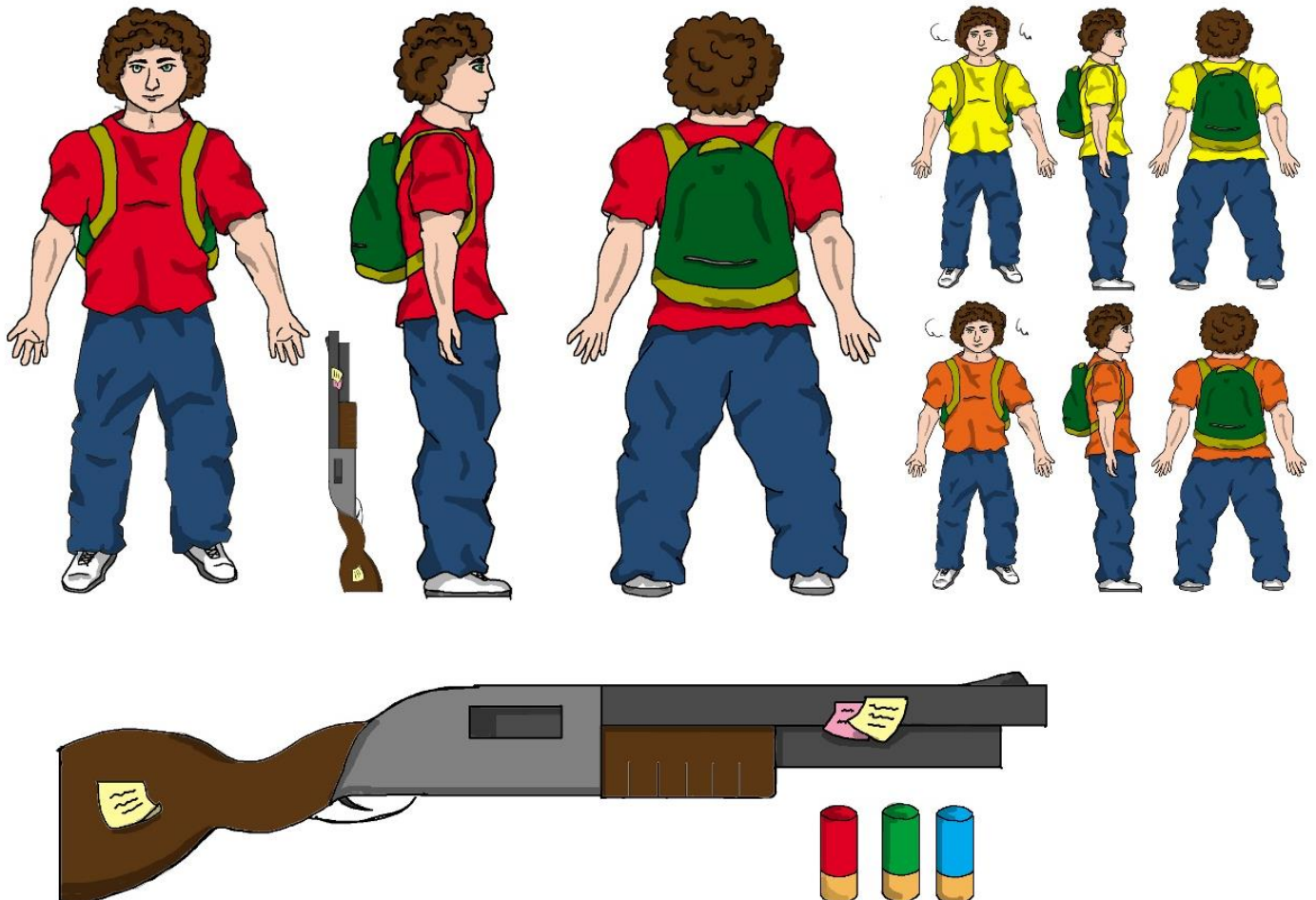
El juego contará con dos temas principales, uno que sonará en bucle mientras el jugador está en el menú o explora los niveles y otro que se escuchará durante las peleas con los jefes.

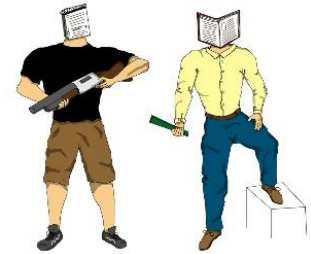
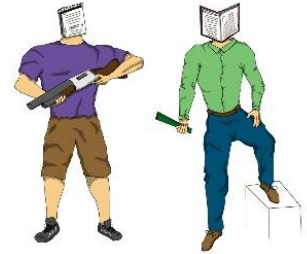
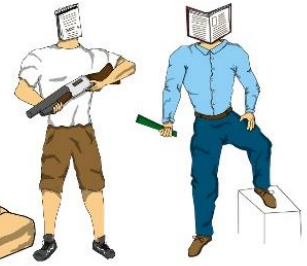
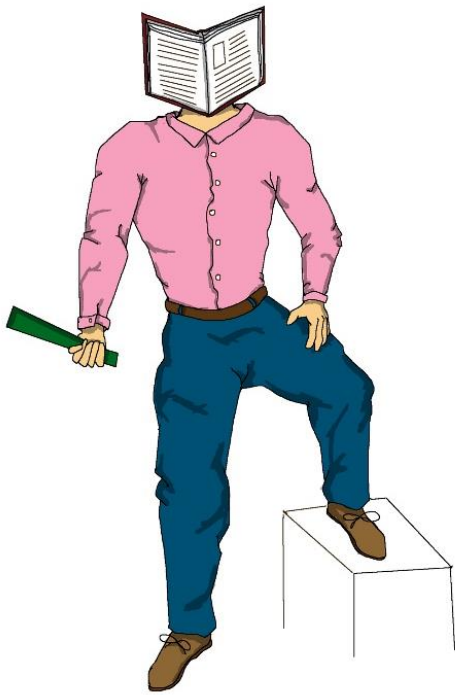
6.4. Ambiente sonoro

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.

6.5. 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*.





6.6. Assets





7. Interfaz

7.1. Diseños básicos de los menús

COLLEGE AND DEANS

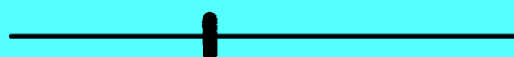


**PLAY
OPTIONS
CREDITS**

X BACK

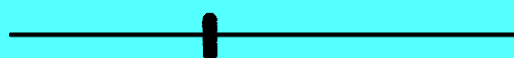
OPTIONS

MUSIC



30

SFX



30

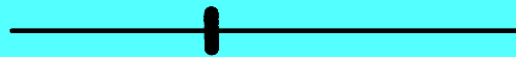
LANGUAGE



X BACK

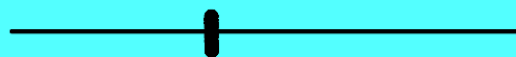
OPTIONS

MUSIC



30

SFX



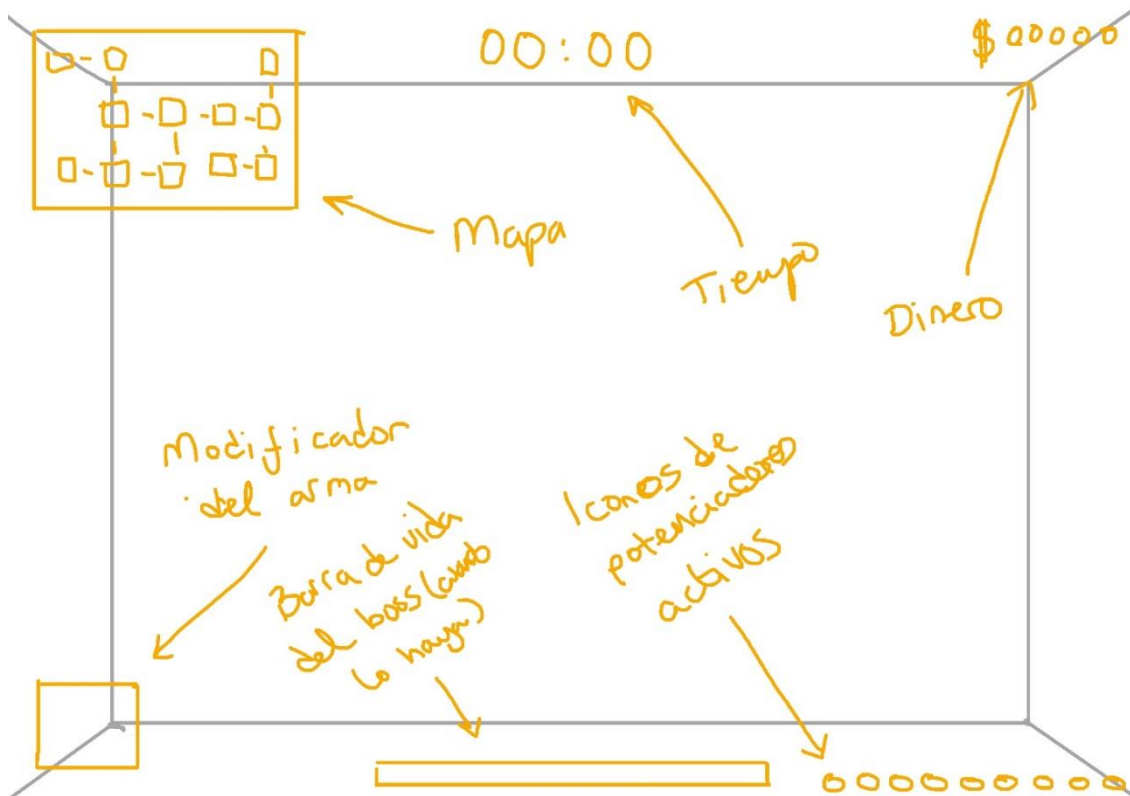
30

X GO TO MENU

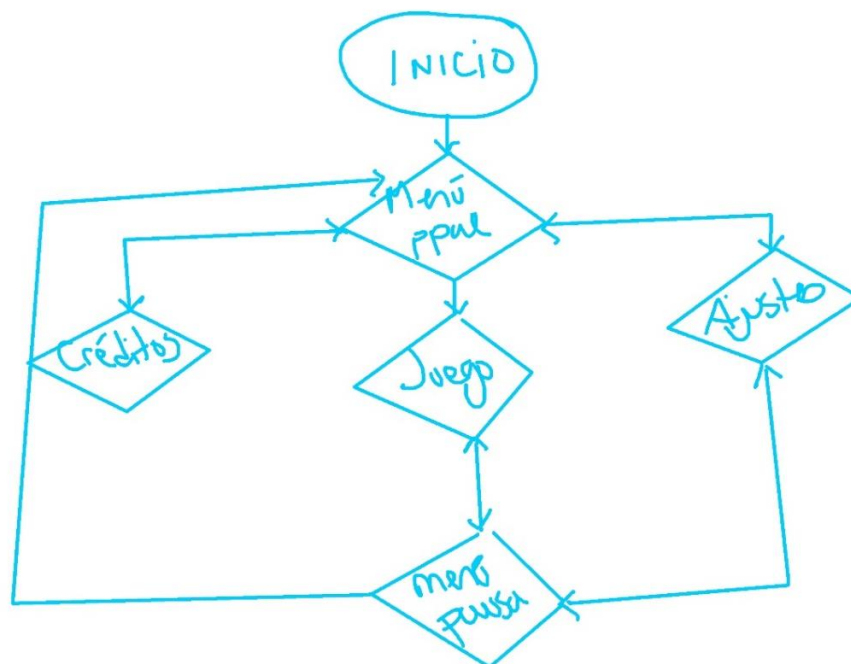
X BACK

CREDITS AND ACKNOWLEDGMENT

7.2. Interfaz de usuario



7.3. Diagrama de flujo



8. Hoja de ruta del desarrollo

8.1. Funcionalidad básica, GDD y Porfolio

- 17 / 10 / 21

8.2. Alpha

- 31 / 10 / 21

8.3. Beta

- 21 / 11 / 21

8.4. Fecha de lanzamiento

- 12 / 12 / 21