

CHULU'S JANITOR: HOJA DE PRODUCCIÓN

Equipo:

- Andrea Salas → Lead Concept Artist / Art Director
- Carlos Díaz → 2D Artist / Graphic Designer
- Claudia Chaparro → 2D Artist / Animator
- Daniel González → 2D Artist / Level Designer
- Myriam Collada → Lead Programmer / Producer

Departamento:

Arte
Arte
Arte
Arte / Diseño
Programación / Diseño

TAREAS	DETALLES	DEPARTAMENTO	HORAS ESTIMADAS	RESULTADOS
CONCEPTS	Concepts del personaje, enemigos, animaciones, escenarios...	ARTE	15 horas	30 horas
MOCKUPS	Mockups del UI (HUD, pantalla de carga, selección de niveles...)	ARTE / DISEÑO	3 horas	6 horas
SPRITES PROTAGONISTA	Diálogos, partes del cuerpo a animar, fregona, variaciones de manos, llaves	ARTE	2 horas	3 horas
SPRITES SPAWN OF CTHULHU	Partes del cuerpo a animar	ARTE	2 horas	1 hora
SPRITES SHOGGOTHS	Cuerpo base y tentáculos a animar	ARTE	3 horas	
SPRITES DEEP ONES	Partes del cuerpo a animar	ARTE	2 horas	1 hora
SPRITES MIRROR OF CTHULHU	Partes del cuerpo a animar, espejo	ARTE	2 horas	
SPRITES AMI-GO	Partes del cuerpo a animar	ARTE	2 horas	
SPRITES CTHULHU 1	Diálogos, partes del cuerpo a animar, cadenas	ARTE	3 horas	
SPRITES CTHULHU 2	Partes del cuerpo a animar, cadenas, tentáculos	ARTE	3 horas	
SPRITES	Diálogos	ARTE	2 horas	

CULTISTAS				
SPRITES NYAR	Diálogos	ARTE	2 horas	
ANIMACIONES PROTAGONISTA	Idle, fregar, moverse, obtener objeto, morir, victoria, limpiar la fregona	ARTE	8 horas	
ANIMACIONES SPAWN OF CTHULHU	Idle, moverse, ataque, aturdido	ARTE	3 horas	
ANIMACIONES SHOGGOTHS	Idle, expandirse	ARTE	2 horas	
ANIMACIONES DEEP ONES	Idle, salto, aturdido	ARTE	3 horas	
ANIMACIONES MIRROR OF CTHULHU	Idle, moverse, ataque y aturdido	ARTE	2 horas	
ANIMACIONES AMI-GO	Idle, moverse y aturdir	ARTE	2 horas	
ANIMACIONES CTHULHU 1	Idle, moverse, ataque melé, ataque cadenas, teletransporte, invocación	ARTE	5 horas	
ANIMACIONES CTHULHU 2	Idle, aparición, cadenas, tentáculo, barrido y derrota	ARTE	5 horas	
FONDOS	Tile suelo, tile paredes, puerta	ARTE	4 horas	
PROPS	Sangre, sangre grande, cubo fregona, antorcha, pinchos fuera, pinchos dentro, columnas, símbolos sangrientos	ARTE	6 horas	
HUD	Pausa, fregona, manchas de sangre, decoración, cuadro de diálogo	ARTE	3 horas	
PANTALLAS	Inicio, Pausa, Selección de Niveles, Créditos, Ajustes	ARTE	6 horas	
ANIMACIONES	Batalla Final	ARTE		

	(inicio y final) y Créditos		14 horas	
MECÁNICAS PROTAGONISTA	Moverse, limpiar, enjuagar y morir	DISEÑO / PROGRAMACIÓN	4 horas	8 horas
MECÁNICAS SPAWN OF CTHULHU	Moverse, atacar y aturdirse	DISEÑO / PROGRAMACIÓN	4 horas	
MECÁNICAS SHOGGOTHS	Expandirse y empujar	DISEÑO / PROGRAMACIÓN	4 horas	
MECÁNICAS DEEP ONES	Saltar, atacar y aturdirse	DISEÑO / PROGRAMACIÓN	6 horas	
MECÁNICAS MIRROR OF CTHULHU	Moverse, atacar y aturdirse	DISEÑO / PROGRAMACIÓN	6 horas	
MECÁNICAS AMI-GO	Moverse,empujar y aturdirse	DISEÑO / PROGRAMACIÓN	6 horas	8 horas
MECÁNICAS CTHULHU 1	Moverse, ataque melé, ataque cadenas y teletransporte	DISEÑO / PROGRAMACIÓN	8 horas	
MECÁNICAS CTHULHU 2	Ataque cadenas, ataque tentáculos, ataque barrido	DISEÑO / PROGRAMACIÓN	6 horas	
PROGRAMAR BARRERA FINAL	No puede pasar hasta que esté limpio	DISEÑO / PROGRAMACIÓN	2 horas	
PROGRAMAR PINCHOS	Se esconde y salen, hacen daño	PROGRAMACIÓN	1 hora	
PROGRAMAR SANGRE + GRANDE	Se borra (la grande en 2 turnos)	PROGRAMACIÓN	2 horas	
IMPLEMENTAR ARTE	Sprites y Animaciones	PROGRAMACIÓN	8 horas	
DIÁLOGOS	Escribir e implementar diálogos	DISEÑO / PROGRAMACIÓN	8 horas	
HUD Y PANTALLAS	Programar configuración, selector de niveles	PROGRAMACIÓN	6 horas	
SFX	Buscar e implementar sonidos y música	DISEÑO / PROGRAMACIÓN	4 horas	
DISEÑO DE	Diseño y testeo de	DISEÑO	12 horas	

NIVELES	los niveles			
QA	Testeo y feedback	DISEÑO	6 horas	

FIRMADO:

Andrea Salas

Carlos Díaz

Claudia Chaparro

Daniel González

Myriam Collada