

Esqueleto General de Game Document Design (Escritor)

Genero del juego: Tower Defense

Diseño de Personajes: Diseños completos de personajes protagonistas, antagonistas y NPC importantes para la trama por medio de los elementos principales. Muy importante agregar bocetos iniciales de personajes.

Psicología – ¿Cómo piensa? Es un pueblo que piensa en su supervivencia y en eliminar al enemigo para hacerse más fuerte para defenderse.

Edad- ¿Qué tan viejo o joven es? El pueblo no tiene mucho de haberse fundado ya que es una fortaleza hecha por distintas culturas para intentar sobrevivir.

Género - ¿Hombre, mujer, quimera? N/A

Forma - ¿Humano, cubo, animal, cosa? Humanos

Medidas - ¿Tamaño y dimensiones dentro de su mundo? De un humano promedio y las torres de tamaño normal acorde a las referencias (estructuras medievales de defensa de entre los siglos XII a XV)

Historia - ¿Qué le ha pasado antes de iniciar el juego? No se sabe hace cuanto, ya que los primeros en ver a las criaturas no tuvieron tiempo de documentar lo que ocurría, sólo de luchar o correr, pero hace mucho tiempo, aparecieron para destruirlo todo. Salieron de portales oscuros que parecían ventanas a otra dimensión. Un lugar frío con olor a muerte. Los que se atrevieron a entrar nunca volvieron, y no tardaron en salir criaturas de estos portales. Las criaturas no parecían buscar o tener un objetivo claro, sólo querían destruirlo todo, como si la vida de otros seres les irritara. Los pueblos y los reinos pronto olvidaron sus diferencias o fueron destruidos y los supervivientes decidieron reunirse para tratar de defender lo que quedaba de la humanidad. Las criaturas no eran todas fuertes o rápidas, pero sus números inagotables hacían que nada pudiera detenerlas. En estas últimas ciudades hay personas de todas partes y juntas, con sus conocimientos y habilidades logran establecer ciudades capaces de resistir a los ataques de los seres extraños. Ya que el último líder murió en el último ataque, has sido elegido para organizar las defensas del reino, y a pesar de tu poca experiencia, no hay nadie más que acepte el peso de la humanidad en sus hombros.

Metas - ¿Qué quiere hacer? Defender la fortaleza de los ataques enemigos.

Diseño de enemigos: Diseños completos y variados de todos los enemigos que existirán en el juego con los siguientes elementos; esta descripción ayudara a las áreas de arte, diseño de niveles y programación. Importante acompañar la descripción con bocetos de ideas iniciales.

Personalidad - ¿Qué actitud tiene? Actitud amenazante

Movimientos - ¿Qué acciones realizara? Sólo caminar y atacar.

Apartado grafico - ¿Cómo se ve el enemigo? ¿Cuántas animaciones tiene? El concepto es que sean seres de otra dimensión. Diseño a imaginación del artista.

Sonidos - ¿Produce algún ruido? Sonido según su ataque y se pueden pensar en sonidos de muerte.

Zonas de existencia - ¿En dónde aparecerá? Del inicio del o de los caminos a través de portales fijos.

Estadísticas - ¿Cuánta vida, daño, defensa, velocidad, etc. tendrá?

Características por tipo:

Físico:

Cuerpo a Cuerpo:

Ligero: (unidades de avance rápido, armadura física ligera, daño físico ligero y velocidad de ataque rápida)

Medio: (unidades de avance medio, armadura física media, daño físico medio y velocidad de ataque media)

Pesado: (unidades de avance lento, armadura física pesada, daño físico pesado y velocidad de ataque lenta)

Distancia:

Ligero: (unidades de avance rápido, armadura física ligera, daño físico ligero, rango medio y velocidad de ataque rápida)

Medio: (unidades de avance medio, armadura física media, daño físico medio, rango medio y velocidad de ataque media)

Pesado: (unidades de avance lento, armadura física pesada, daño físico pesado, rango medio y velocidad de ataque lenta)

Asedio:

Pesado: (unidades de avance lento, armadura física pesada, daño físico pesado, rango largo y velocidad lenta)

Mágico (Nota para el artista y para la historia: pueden ser seres etéreos/intangibles para justificar su inmunidad física y su daño mágico)

Cuerpo a Cuerpo:

Ligero: (unidades de avance rápido, armadura mágica ligera, daño mágico ligero y velocidad de ataque rápida)

Medio: (unidades de avance medio, armadura mágica media, daño mágico medio y velocidad de ataque media)

Pesado: (unidades de avance lento, armadura mágica pesada, daño mágico pesado y velocidad de ataque lenta)

Distancia:

Ligero: (unidades de avance rápido, armadura mágica ligera, daño mágico ligero, rango medio y velocidad de ataque rápida)

Medio: (unidades de avance medio, armadura mágica media, daño mágico medio, rango medio y velocidad de ataque media)

Pesado: (unidades de avance lento, armadura mágica pesada, daño mágico pesado, rango medio y velocidad de ataque lenta)

Asedio:

Pesado: (unidades de avance lento, armadura mágica pesada, daño mágico pesado, rango largo y velocidad lenta)

Diseño de escenarios: Es toda la planeación previa de la cantidad de niveles, escenarios, mapas que se vayan a encontrar en todo el juego, así como la organización de cómo se irán desbloqueando cada uno de ellos. Estos pueden incluir bocetos iniciales de cómo se conformaran cada uno de estos.

Mecánicas de juego principales: Descripción clara del funcionamiento de las mecánicas de juego en las que se desarrollara principalmente el jugador, los puntos más importantes a cubrir en este ramo son:

- ¿Cómo se gana el juego? Cada nivel se gana cuando las olas de enemigos se terminan y la fortaleza aún tiene puntos de vida.
- ¿Cómo se pierde? Si se agotan los puntos de vida de la fortaleza
- ¿Cuántas vidas tengo? Solo una, pero se puede repetir cualquier nivel la cantidad de veces que se quiera hasta pasarlo.
- ¿Pierdo de forma definitiva o revivo? El nivel se pierde de manera definitiva, pero como tal no se puede perder de manera definitiva el juego.
- ¿Tengo que recolectar algo? Materiales que sueltan los enemigos para poder hacer mejoras.
- ¿Puedo conseguir algo? Nuevas unidades, edificios y mejoras de estadísticas del juego así como acceso a nuevos mapas.
- ¿Cómo me moveré? El juego es estático pero se pueden construir edificios de defensa.
- ¿Se tienen habilidades? Se consideran habilidades pasivas para los edificios y como habilidades activas se planean habilidades de curación. Planeación de otras habilidades pendiente.
- ¿Cada cuánto puedo usarlas? Tiempo de enfriamiento aún no definido pero cuantas veces se desee por partida tomando en cuenta el TDE.
- ¿Se pueden combinar? No
- ¿Tengo límite de tiempo? No hay tiempo límite pero hay un límite de oleadas de enemigos y saldrán en intervalos definidos así que hay un límite intrínseco.

Mecánicas de juego secundarias: Descripción de cada una de las mecánicas secundarias del juego, estas son habilidades que apoyan a la forma de jugar como habilidades adicionales de movilidad, ataque, etc. No se llegan a presentarse como fundamentales para acabar el juego pero complementan a tener una mayor y mejor experiencia de juego. Pueden llegar a ser minijuegos.

Progresión de personaje: Se plantea desbloquear civilizaciones con el avance de los niveles permitiendo el uso de nuevas estructuras/unidades y habilidades. Intervalos de desbloqueo pendientes por definir.

Característica de la narrativa: Narrativa directa que explica porqué el mundo del juego se encuentra en ese estado y el objetivo del juego (supervivencia).

Argumento narrativo: Por el momento no se tiene planteado un desarrollo profundo de la narrativa más allá de explicar las condiciones generales del mundo y el porqué del juego, sin embargo, se planea explicar el desarrollo de las diferentes tecnologías incluida la línea mágica.

Argumento – Por ahora el argumento consiste en el planteamiento del estado actual del mundo del juego. En una línea temporal alterna a la nuestra, durante el periodo medieval (siglos XII a XV) Aparecieron portales en distintos lugares del mundo. Estos portales parecían llevar a un lugar inhóspito. De ellos comenzaron a salir criaturas jamás vistas por los humanos. Estas criaturas atacaron los reinos humanos y los remanentes de estos reinos se concentraron en grandes ciudades que se convirtieron en los bastiones de la resistencia humana. Estos bastiones, ahora habitados por muchas civilizaciones hacen un último esfuerzo por la supervivencia humana.

Después de destruir a las criaturas a veces podían encontrarse entre sus cuerpos unos pequeños cristales brillantes. Estos cristales guardaban un poder de otra dimensión y, al investigarlo, los alquimistas, pudieron usarlos para hacer magia.