

RancorScratch

Game Design Document

Copyright Group Name

Adrián Nuñez

Josep Mora

Rebecca Rus

Indice

1. [Indice](#)
2. [Game design](#)
 - a. [Propósito del juego](#)
 - b. [Análisis](#)
 - c. [Resumen](#)
 - d. [Gameplay](#)
3. [Desglose literario](#)
 - a. [História](#)
 - b. [Personages](#)
 - c. [Objetivos y motivaciones](#)
 - d. [Localización y mapas](#)
4. [Gameplay y niveles](#)
 - a. [Modos de juego](#)
 - b. [Flujo de niveles o zonas de mapas](#)
 - c. [Economía del juego](#)
 - d. [Sistema de logros y recompensas](#)
5. [Desglose técnico](#)
 - a. [Interfaz de usuario](#)
 - b. [Controles](#)
 - c. [Mecánicas](#)
 - d. [Diagrama de clases](#)
 - e. [Datos a guardar y estructura](#)
 - f. [Necesidades técnicas](#)
6. [Diseño](#)
 - a. [Esbozos propuestos](#)

Game Design

Propósito del juego

Crear un ambiente en el que el jugador consiga comprender la negatividad del rencor y proponer formas de cómo evitarlo

Analisi

Se muestra un cuadro resumen para definir la visión general del juego:

<i>Game Description</i>	
<i>Género</i>	<i>Plataformas 2D</i>
<i>Habilidades del juego</i>	<i>Diálogo, comprensión, empatía y capacidad de afrontar sus problemas</i>
<i>Placeres del juego</i>	<i>Social, Narrativa</i>
<i>Tema</i>	<i>Rencor</i>
<i>Estilo</i>	<i>Pixel Art 2D</i>
<i>Secuencia de juego</i>	<i>Lineal</i>
<i>Jugadores</i>	<i>1</i>

<i>Game Reference</i>	
<i>Taxonomía del juego</i>	<i>Narrativa-Social</i>
<i>Inmersión del jugador</i>	<i>La trama y la toma de decisiones</i>
<i>Referencias</i>	<i>Undertale</i>

<i>Game Technical</i>	
<i>Técnica de desarrollo</i>	<i>Gráficos 2D</i>
<i>Tecnología de desarrollo</i>	<i>Scratch</i>
<i>Dispositivos</i>	<i>PC</i>

Resumen

Plataformas 2D con un sencillo sistema de combate y un sistema de diálogos en el que el protagonista encuentra una serie de personajes que le plantean unas situaciones y en base a cómo responda y a cómo se comporte recibe un feedback que le castigará o bonificará según el contexto

Gameplay

Aquí se describe más detalladamente el juego en sí. Cómo se juega, con qué interacción, que se busca en el jugador, cuántos niveles se quiere crear en un principio, fases que puede tener el desarrollo. Descripciones del ambiente que va llevar el juego. Aquí se describe las mecánicas (normas) del juego.

Es como el resumen pero más desarrollado.

Desglose literario

Història

En un máximo de 15 líneas describir la ambientación e historia en la que transcurre el juego.

Personajes

Fichas de personajes, npc's y enemigos que hay en el juego. En su ficha ha de aparecer suficientes datos para hacer una construcción tanto de guión como de concepto visual.

Objetivos y motivaciones

Descripción del objetivo final del juego que el jugador necesita cumplir para acabar el juego. Listado o descripción del proceso de evolución del jugador por el juego para llegar/cumplir el objetivo final (objetivos del nivel o misiones primarias y secundarias). Motivación y razonamiento que se impulsa desde el juego para que el jugador termine el juego.

Localización o Mapas

Descripción y listado de los lugares y/o ambientes en los que se desarrolla la història del juego. En este apartado se han de describir el mundo o universo.

Gameplay y niveles

Gameplay

Descripción del ciclo de juego cuando se está en partida. Este apartado responde a detalles de la aplicación de daño y penalizaciones, causalísticas de finalización de juego, etc. Interacción del juego con el HUDD. Estados que puede tener una partida. Si el juego tiene turnos, se debe desarrollar los pasos del funcionamiento de los turnos.

Modos de juego

Enumeración y descripción de los diferentes modos de juego. Explicar objetivos, mecánicas y restricciones en caso de diferenciarse entre ellas.

Economía del juego

Descripción y/o esquema del sistema de economía interna, sistema de lut o similar. Todo sistema donde el usuario intercambia algún tipo de ítem o moneda por otro ítem ha de ser descrito en este apartado.

Sistema de logros

Descripción y listado de los logros que puede desbloquear el usuario a lo largo del juego. Enumerar título, casualística a cumplir y recompensa si la tiene.

Flujo de Niveles o zonas de juego

Diagrama de flujo entre niveles o mapa de zonas. Ambas con descripciones técnicas de para el montaje del *blocking* del nivel. Elementos que pueden estar, paneles para tutoriales, sistema de diálogos, npc's, enemigos, premios, costes/recompensas, etc.

Desglose técnico

Interfaz de usuario

En esta sección se describen las pantallas que tendrá el juego. Desde el splash screen a la pantalla de créditos. Es bueno poner unas capturas, unos wireframes, mockup o esbozos.

En cada una de las pantallas nombradas hacer una descripción de la interacción que tiene la UI y para que sirve esa pantalla. Se espera diagrama de flujo de pantallas

Controles

A continuación explicamos los controles en la pantalla de juego. Se describen las mecánicas de juego relacionadas con los controles. Para describirlo de manera clara, en ocasiones es bueno dibujar la secuencia de sucesos.

Mecánicas de juego

Descripción de las leyes que tiene el juego. Mecánicas del personaje/s principal.
Si lo hay, desarrollar el árbol de habilidades o similar.

Elementos interactivos

Cada elemento que se liste ha de contener una brevísima descripción, listar las acciones o mecánicas y listar las reacciones al interactuar con el usuario, personaje, artefacto, etc. En el punto de elementos de escenario con mecánicas se muestra un ejemplo.

Elementos de escenario inertes:

- Nombrar y describir los elementos de escenario que no tienen mecánicas pero sí inciden en las mecánicas del juego. Ejemplo: tubos, escaleras, túnel.

Elementos de escenario con mecánicas:

- Elementos que son no son NPC's (non player characters), pero tienen alguna mecánica en particular.
 - Ejemplo:
 - Barrera de fuego: línea de fuego estática. El personaje ha de saltar sin tocar. Si lo toca cumple penalización por daño de fuego.
 - Animaciones:
 - Idle: simula un fuego
 - Impacto Pj: al impactar con el jugador, la textura de fuego parpadea o aumenta de tamaño
 - Interactuaciones:
 - Dispara animación de quemado en personaje
 - Daño de 70Hp

NPC's (non player characters):

- Enemigos: que mecánicas cumplen y cómo interactúan con el jugador
- Neutral NPC's: personajes del juego que interactúan con el jugador sin ser enemigos. Ejemplo: mercader.

Power-Ups:

- Elementos que potencian las habilidades o variables del jugador u otros elementos del juego.

Accesorios:

- Elementos coleccionables o no que suman alguna mecánica o habilidad al personaje.
En un juego de rol consideramos accesorio a todo objeto coleccionable o que el usuario encuentra para realizar otras acciones o simplemente tener. En un arcade serían:
bombas, armas secundarias, *shield*(escudo), etc

Diagrama de clases

Diagramas de clases explicativos de los módulos del juego si es necesario.

Datos a guardar y estructura

Enumeración de los datos que son necesario guardar. Modo de guardado de datos y estructura de estos.

Necesidades técnicas

Enumeración de las herramientas necesarias para la realización del juego. Se incluyen plugins, assets, add-ons, etc.

So hay más de una posibilidad para la misma función también se ha de anotar. Se aprovecha este apartado para listar, también, necesidades que se desconoce el recurso en concreto.

Diseño

Referencias visuales

Colección de imágenes o videos que sirvan de referencia estética del juego que vas a crear.

Esbozos propuestos

Esbozos del juego, de elementos, personajes, UI, etc.