<Game Name>

Game Design Document <version #>

<Studio Name>

<website>

Written by <Author’s Name>

<revision date>

<Copyright info, ex. All Work Copyright ©2020>

<Studio Logo or Game Related Image>

# Index

[Index](#_t8jhb1gwh6xp)

[Overview](#_bicbhcq4ysvt)

[Elevator Pitch](#_m3joh0m4ey31)

[Design Pillars](#_99soj0bob2qa)

[<Pillar #1>](#_2nyvnw4yu7xs)

[<Pillar #2>](#_en72a7nt6997)

[<Pillar #3>](#_z970ysa7gn19)

[Summary](#_18xuj4krkqn4)

[Brief Description](#_t5l8h4tt4jhw)

[Detailed Description](#_hnej183vnhug)

[Theme/Setting/Genre](#_323eizdzzocd)

[Main Objective](#_du6pm99hge6v)

[Aesthetics/Dynamics/Mechanics](#_3zi1342wz17k)

[Influences](#_399rqzvo2jhi)

[What Sets This Game Apart?](#_4aia5nfmk9js)

[Target Audience](#_vwj4z39xnrls)

[Target Rating](#_6a10kfm9ad9o)

[Gameplay](#_mt35easibh7d)

[Gameplay Summary](#_qhlf8wxsi21e)

[Brief](#_ctuobeujlkvh)

[Detailed](#_3cnjeyftmiwy)

[Modes](#_5tsr7w1os23)

[Victory Conditions](#_7xollu8ik97o)

[Core Game Loop](#_3idk5dw8tkot)

[<Element #1>](#_nvitxiyhubz2)

[<Element #2>](#_io6zcrod0ua)

[<Element #3>](#_nzbtzb2qudz6)

[Core Gameplay Mechanics](#_x0zkl4jkozha)

[<Mechanic #1>](#_oog0127gjm7d)

[Details](#_r5fwmghl51kt)

[Implementation](#_llsev62z0791)

[<Mechanic #2>](#_m1l62fuo6jge)

[Details](#_kzf2pf44x6ha)

[Implementation](#_3692rft69wu8)

[<Mechanic #3>](#_55auyubryozh)

[Details](#_a8v0kfmhdpep)

[Implementation](#_fltzr0oy4xtr)

[Story](#_falweeoqgbw8)

[Brief Summary](#_65town8kl0j3)

[Detailed Outline](#_3crwhy348jz9)

[Characters](#_e1ugosr6onwr)

[Character #1](#_nni0m4jvq1dx)

[Character #2](#_r62nwgucnwyv)

[Character #3](#_1ipc55spmu4x)

[Level Design](#_omb062584t3i)

[<Level #1>](#_85uxs9l6vduj)

[<Level #2>](#_mql0n6nlu3qh)

[<Level #3>](#_cynbd5kkai01)

[Conveyance Mechanisms](#_plks592zpdwv)

[<Mechanism #1>](#_4lfxg4l8vtyj)

[Cinematics](#_o8q34v1niz5r)

[<Cinematic #1>](#_wa0dk754qer)

[<Cinematic #2>](#_m5dlt2f6piku)

[<Cinematic #3>](#_drdbh6o8yqev)

[Technical](#_abiswxw92yv)

[Screens](#_ny0ai3c1jdft)

[Title Screen](#_m2i2h3mimnzk)

[Game](#_1bwtpw1cx3h9)

[Inventory](#_jvqx65o2kwrm)

[Combat](#_wbthtz64nji7)

[Options Menu](#_ntqtc2bxkxcr)

[Credits](#_l3bt8scltndw)

[Game Engine](#_7fcc4pk36ana)

[Controls](#_5uyjjdopqf4c)

[<Button #1> - <Default Binding>](#_bmrr0u5jh51x)

[Function #1](#_tuvbbe7d9cey)

[Function #2](#_hdl6pflmznfi)

[Function #3](#_uxp1kvg5y8jk)

[<Button #2> - <Default Binding>](#_dylqidgpik31)

[Function #1](#_9nybjk7y2q5p)

[Function #2](#_5dlq0jp6xw03)

[Function #3](#_55tgyncpbfoh)

[<Button #3> - <Default Binding>](#_kut1qgm6bt6)

[Function #1](#_in24pofriu6t)

[Function #2](#_55paij2v2l5h)

[Function #3](#_8vrzf91rhdeu)

[Development](#_tgvc1lo5n9sj)

[Classes](#_xco6vlp7v1sx)

[<Base Class #1>](#_2e856deedaey)

[<Base Class #2>](#_2tq2om6z3mvo)

[<Base Class #3>](#_ndinmvjshkrf)

[Visual Art](#_7pej0vyrrd43)

[Style](#_xupd3ky4008q)

[UI/HUD](#_9a289i9rre6z)

[Assets Needed](#_utg2fbjg439w)

[Characters](#_k34pe9ui0jw0)

[Terrain/Environment](#_tkhe6kt908yg)

[Objects](#_134tti75kqno)

[Promotional Material](#_ur1hd187mpke)

[Audio](#_jet0jms7fa6o)

[Style](#_i4oq5p353wgu)

[Music](#_5uafcrg8wged)

[Sound Effects](#_ji5bgxo24dx9)

[Voice Acting](#_g29vt1l9huk)

[Project Scope](#_1k5hp3p5q05l)

[Time Scale](#_n7k69dg3aq28)

[Anticipated Gameplay Time](#_5p4his62fbxd)

[Cost](#_1a1uda7onupz)

[Target Platforms](#_gpls8km3rboz)

[Team](#_hec0rk8v98wy)

[<Team Member #1>](#_7gqrsli0ahdi)

[<Team Member #2>](#_fkyxgp4p0ctc)

[<Team Member #3>](#_ex9l02jygabu)

[Monetization](#_ik0q0nvrs4hv)

[Schedule](#_hd0mp51a9w0)

[<Task #1> - <due date>](#_eel1wz7ag4bq)

[<sub-feature #1> - <due date if needed>](#_3wn3t0ucjjsr)

[<sub-feature #2> - <due date if needed>](#_yo5mmn3vw0zg)

[<sub-feature #3> - <due date if needed>](#_5v0d4xkdnfpz)

[<Task #2> - <due date>](#_95fhdmj0g3r8)

[<sub-feature #1> - <due date if needed>](#_qpy0zs70uu0i)

[<sub-feature #2> - <due date if needed>](#_kbtg28k87z0z)

[<sub-feature #3> - <due date if needed>](#_32sv6tos7h1v)

[<Task #3> - <due date>](#_ou9e4zxzuqfr)

[<sub-feature #1> - <due date if needed>](#_lgmspasy1u1e)

[<sub-feature #2> - <due date if needed>](#_d3mem54xi20)

[<sub-feature #3> - <due date if needed>](#_di0ib7741ddt)

[Version History](#_bpug9bah6iys)

[V1.0 - <Major Changes>](#_qxffe6thwln6)

[V1.1 - <Major Changes>](#_9n192vitgwz2)

[V1.2 - <Major Changes>](#_xjv4iifvhuz7)

## 

# Descripción general

## Discurso de ventas

## Ven y prueba tu valía, conoce la gloria o la muerte; atrévete a enfrentarte a criaturas míticas y colosales, evoluciona y has que tus habilidades crezcan para derrotarlos y ser el campeón.

### **Pilares de diseño**

### Pilar #1 Desafío constante y evolutivo

Mejora tus habilidades para combatir: se más veloz, más fuerte, aprende ataques especiales y efectos devastadores; lo cual te permitirá sobrevivir.

### Pilar #2 Combate por oleadas

Enfrenta los enemigos y derrota el jefe de cada nivel, para recibir las recompensas.

### Pilar #3 Enemigos interactivos y letales

Cada estado define el tipo y la intensidad de sus ataques, un descuido y estás fuera.

### **Resumen**

Breve descripción

En un mundo antiguo y legendario, el Wyvern Rampage Colosseum es el centro de entretenimiento más grande y peligroso de todos los reinos conocidos. Aquí es donde los valientes guerreros se enfrentan a los monstruos más feroces, incluidos los temidos dragones, en una batalla por la gloria y la supervivencia.

Descripción detallada

Nuestro protagonista es un guerrero joven y valiente llamado Tharin, cuya destreza con la lanza es legendaria en todo el reino. Tharin ha dedicado su vida a perfeccionar su arte de la lucha, soñando con un día luchar en el Coliseo y ganar fama y reconocimiento.

Finalmente, Tharin recibe su oportunidad de entrar en el Coliseo y demostrar su valía. A medida que avanza a través de las rondas, se enfrenta a una variedad de monstruos desafiantes, pero su mayor desafío son los imponentes dragones que protegen el corazón del Coliseo.

Con cada victoria, Tharin gana experiencia y poder. Desbloquea nuevas habilidades como el "Doble Golpe", que le permite atacar rápidamente a sus enemigos con su lanza, y el "Ataque de Energía", un poderoso golpe cargado que puede derribar incluso a los dragones más feroces.

A medida que Tharin avanza hacia la cima del Coliseo, se encuentra cara a cara con el más grande y temido de todos los dragones, el Rey Escama de Fuego. Con valor y habilidad, Tharin se enfrenta al dragón en una batalla épica que decidirá su destino y el destino del Coliseo mismo.

**Tema:**

Batalla Medieval por oleadas

**Escenario:**

Coliseo tipo arena.

**Género:**

Arena de batalla

**Objetivo principal**

Enfrentar las diferentes oleadas de enemigos, los cuales aumentarán su dificultad de acuerdo con el nivel actual del personaje; aprovechar al máximo los potenciadores y elegir bien las habilidades que permitan al personaje, sobrevivir y convertirse en campeón.

### **Influencias**

### <Enumere otras obras que inspiraron este juego y explique por qué en, como máximo, 1 párrafo. Incluya bocetos, imágenes, citas, referencias del mundo real (los dioses griegos, la guerra civil), etc. para ayudar a pintar una imagen de la idea general.>

### <Influence #1>

* <Explanation>

**¿Qué distingue a este juego?**

## Sistema evolutivo de enemigos y jugador, con la posibilidad de aumentar la dificultar y las habilidades para enfrentar los diferentes retos

## Diseño 3D fresco e interactivo con criaturas míticas y colosales, cinemáticas y pantallas de gran calidad.

## Controles básicos dinámicos e intuitivos, movimiento animado y acorde con cada intensión del jugador.

## Arte personalizado y entretenido, con un estilo medieval atractivo.

## Público objetivo

## Adolescentes en adelante

**Calificación objetivo**

## < ¿Qué esperas que se considere el juego desde un punto de vista similar al de la ESRB?>

## Entertainment Software Rating Board | Wikijuegos | Fandom

# Como se Juega

### **Resumen del juego**

### **Breve**

El jugador lucha contra las diferentes oleadas de enemigos, utilizando diversos ataques, cada enemigo posee un grado de dificultad, está aumenta dependiendo del tipo de enemigo al que el jugador se enfrenta.

### **Detallado**

Cada secuencia de juego es caracterizada por un grupo de enemigos cuyo nivel avanza de acuerdo con su tipo, definiendo así la dificultad de este, tanto el tipo como la cantidad de ataques enemigos no dependen intrínsecamente del nivel de habilidad del jugador.

### **Modo**

La arena contiene dos tipos de enemigos los “esbirros” y Los “jefes”, estos se diferencian por su tamaño y tipo.

### **Condiciones de victoria**

El jugador avanza al derrotar los esbirros y cada “jefe” de oleada, así accede al potenciador de habilidades y se prepara para la siguiente. Si logra sobrevivir a todas las oleadas se convierte en el campeón del Colosseum.

### **Bucle del juego principal**

### **Mecánicas principales del juego**

Movilidad

* Tipo: Básico
* Descripción: El movimiento básico será en el plano horizontal, pulsar la tecla de movimiento añadirá la aceleración en la dirección correspondiente pudiendo pulsarlas simultáneamente en cualquier combinación. Si la combinación de las aceleraciones es 0, el personaje no se moverá.
* Implementación: Mediante controlador de jugador, en los ejes X y Z. Esbirros y jefes mediante NavMesh.

Ataques

* Tipo: Melee y potenciado
* Descripción: Cada ataque que los personajes reciben reduce su cantidad máxima de salud, al llegar a cero, se activa la animación de muerte
* Implementación: Animaciones y controladores

Salud

* Tipo: Barras
* Descripción: Su valor inicial será el máximo, para cada personaje. En el caso del jugador esta será posible sobrecargarla con un potenciador, pero el excedente decaerá a razón de 1Hp/s
* Implementación: Índice de daño

*Personajes*

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

*Personaje #1*

*<Descripción>*

*<Incluya viñetas de características o arte conceptual si es posible.>*

*Personaje #2*

*<Descripción>*

*<Incluya viñetas de características o arte conceptual si es posible.>*

*Personaje #3*

*<Descripción>*

*<Incluya viñetas de características o arte conceptual si es posible.>*

## *Diseño de nivel*

## *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

<Si corresponde, enumera los distintos niveles, biomas, mundos, etc. de tu juego y detalla sus atributos tanto en términos estéticos como de jugabilidad. Incluya una descripción escrita o un diagrama de flujo que describa cómo accederá el jugador a los distintos niveles.>

## <Nivel #1>

## - Objetivo:<descripción>

## - Estado de ánimo/tema:<descripción>

## - <Objetos/Enemigos/NPC/etc.>

*Cinemáticas*

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

<Enumere las cinemáticas del juego. Puede resultar útil hacer hojas de ritmos.>

**<Cinemática #1>**

**<Cinemática #2>**

**<Cinemática #3>**

# Técnico

## Pantallas

## Pantalla de título

<Descripción>

## En el juego

<Descripción>

## Inventario

- <Descripción>

## Combate

- <Descripción>

## Menú de opciones

<Descripción>

## Créditos

<Descripción>

## Motor de juegos

<Tenga en cuenta qué motor de juego utilizará y explique por qué.>

### **Control S**

<Tenga en cuenta los botones que debe tener el juego, sus funciones dentro del juego y sus enlaces predeterminados. (ej. Botón de acción (A): recoger/dejar objetos, hablar con NPC, iniciar combate, etc.)>

<Pueden ser necesarias figuras para ilustrar cómo funcionan los controles, especialmente para juegos móviles o de realidad virtual.>

<También incluya cosas como si el jugador puede cambiar las combinaciones de teclas o no. ¿El juego es compatible con controladores y/o teclados?>

<Botón #1> - <Enlace predeterminado>

Función #1

Función #2

Función #3

<Botón #2> - <Enlace predeterminado>

Función #1

Función #2

Función #3

<Botón #3> - <Enlace predeterminado>

Función #1

Función #2

Función #3

# Desarrollo

**Clases**

### <Enumere las clases que usará en formato de viñetas, comenzando con las clases base y terminando con las clases derivadas. (Por ejemplo, el jugador, el NPC y el monstruo pueden derivar de la clase Criatura. Yendo más lejos, Goblin y Bear pueden derivar ambos de Monstruo). Para el jugador y los enemigos, incluya propiedades básicas como salud, velocidad, daño, tasa de ataque, y altura del salto (si corresponde) para ayudar a pintar una imagen sobre sus comportamientos. >

* + - - <Clase base #1>
    - - <Guiones>
    - - <Clase derivada #1>
    - - <Guiones>
    - - <Clase derivada #2>
    - - <Guiones>
    - - <Clase derivada #3>
    - - <Guiones>
    - - <Clase base #2>
    - - <Guiones>
    - - <Clase derivada #1>
    - - <Guiones>
    - - <Clase derivada #2>
    - - <Guiones>
    - - <Clase derivada #3>
    - - <Guiones>
    - - <Clase base #3>
    - - <Guiones>
    - - <Clase derivada #1>
    - - <Guiones>
    - - <Clase derivada #2>
    - - <Guiones>
    - - <Clase derivada #3>
    - - <Guiones>

# Arte visual

**Estilo**

## <Define tu estilo artístico aquí. ¿Tu juego es 2D o 3D? Considere las paletas de colores, el estilo gráfico, el estado de ánimo que intenta transmitir, el tipo de cámara (primera/tercera persona, de arriba hacia abajo), la iluminación, etc. ¿Es su juego realista, caricaturesco, de baja poli, abstracto? ¿Cuáles son las influencias? Si utiliza pixel art, defina cosas como contornos negros gruesos o curvas suaves sobre ángulos agudos. Considere la retroalimentación visual para transmitir información a los jugadores. (por ejemplo, hacer que una caja brille para mostrar que puedes abrirla).>

## <Utilice elementos visuales para transmitir esto: bocetos y arte conceptual de ubicaciones, personajes, etc. - Excelente para tener una idea de cómo se verá el juego y para presentar la idea a las partes interesadas.>

## UI/HUD

## <Describa elementos como la interfaz de usuario, la pantalla frontal y el menú de selección de misiones, si corresponde. Tenga en cuenta la funcionalidad, opciones, animaciones, etc. Enumere todos los widgets y su funcionalidad. Idealmente, esto debería incluir arte conceptual, diagramas de flujo y/o esquemas.>

## Assets Usados

### <Para cada tipo de Asset, especifique: formatos de archivo, convenciones de nomenclatura, programas a utilizar, tamaño del activo, etc.>

* Caracteres

### - <Personaje #1> (<animaciones>)

### - <Personaje #2> (<animaciones>)

### - <Personaje #3> (<animaciones>)

* Terreno/Entorno

### - <Tierra #1>

### - <Tierra #2>

### - <Tierra #3>

* Objetos

### - <Objeto #1> (<animaciones>)

### - <Objeto #2> (<animaciones>)

### - <Objeto #3> (<animaciones>)

* Material promocional
* - <Pieza promocional n.° 1>
* - <Pieza promocional n.º 2>
* - <Pieza promocional n.° 3>

# Audio

**Estilo**

## <Defina el ambiente/tono general que su audio ayudará a transmitir al reproductor. Tonto, sombrío, realista, etc. ¿Cómo entregarás esto? Género, instrumentos, tempo, tono, estado de ánimo, etc. Incluya referencias de ejemplo.>

## <Considera lo que quieres enfatizar al jugador a través de los efectos de sonido.>

## Music

* <Enumere las canciones que necesitará en varias partes de su juego o descripciones del tipo de canción que necesitará si aún no ha elegido una canción específica para esa parte de su juego. Incluya dónde se reproducirá una canción y qué estado de ánimo/tono ayuda a establecer.>

## - <Canción #1>

## - <Canción #2>

## - <Canción #3>

**Efectos de sonido**

* <Enumere los efectos de sonido, cómo y dónde se activarán y cualquier otro detalle.>

## - <Efecto de sonido n.° 1>

## - <Efecto de sonido n.° 2>

## - <Efecto de sonido n.° 3>

# Alcance del proyecto

**Escala de tiempo**

## <¿Cuánto tiempo llevará crear el juego? ¿Habrá versiones beta o DLC? Utilice el horario como guía.>

**Tiempo de juego previsto**

## <¿Cuánto tiempo esperas que tarden los jugadores en completar el juego?>

**Costo**

## <¿Cuánto costará hacer el juego?>

## <Incluya un desglose de todos los costos, como el pago de los miembros del equipo, licencias, hardware, etc.>

**Plataformas de destino**

## <Enumere las plataformas para las que planea lanzar el juego y las especificaciones mínimas requeridas para jugarlo.>

# Schedule

# Version History

A record of major changes made to this document.

## V1.0 - <Major Changes>

* <Details>

## V1.1 - <Major Changes>

* <Details>

## V1.2 - <Major Changes>

* <Details>