**DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO**

**(Basado en el libro de Sccot Rogers – Level Up! Guía para ser un gran Diseñador de Videojuegos)**

**PORTADA**

*(Inserta una imagen de portada evocadora)*

**TÍTULO DE TU JUEGO**

**Pitch o Motto del Juego**

*(¡Tu juego en un tweet!)*

***Número de versión del documento***(¡actualízalo!)

***Escrito por***(aquí va tu nombre o el nombre de tu equipo)

***Contacto***(productor o diseñador jefe, con número de teléfono)

***Fecha de publicación***

***Número de versión del juego***

El pie de página siempre debería tener:

***Copyright***

***Nombre de la empresa*** *(o autor)*

***Número de página***

***Fecha*** ***de finalización del documento.***

**ESQUEMA y DESARROLLO del Documento de Diseño de Juego**

**Índice de Contenidos,** recuerda actualizarlo.

**Objetivos del Juego,** ¿por qué debería importarle tu juego a la audiencia? ¿Qué le hace único?

* **Concepto del Juego,** ofrece una breve descripción de tu juego, no olvides mencionar el género y una aproximación al tipo, la estética y el estilo de juego (plataformas, shooter, 2D, 3D, etc.).
* **Estilo visual:** de qué se compone el estilo, qué referencias se han tomado, por qué se ha decidido este estilo y no otro.
* **Categoría:** comparar el juego con algunos referentes en el campo.
* **¿Quién? ¿Qué? ¿Cómo?**
  + **Quién** - Para quién es el juego. ¿Qué edades? ¿[Qué clasificación ESRB](https://www.esrb.org/ratings-guide/es/) tiene?
  + **Qué** - Resumen del juego. ¿De qué va? Incluye una descripción de qué hará el jugador.
  + **Cómo** - Explica por qué este juego será genial. ¿Qué diferencias tiene con otros similares?
* Explica para qué plataforma es el juego. ¿Tendrá capacidades multijugador? ¿Tiene algún requisito técnico?
* Ofrece descripciones breves de los tipos de mecánicas (sigilo, batalla campal, conducción, vuelo...) del juego.

**Sinopsis de la historia** - Recuerda que debe ser breve y contextualizada. Elabora un pequeño guion de la historia del juego con introducción, nudo y desenlace. Incluye la preparación (¿cómo comienza a jugar el jugador?). Enumera todas las ubicaciones y cómo se relacionan con la narrativa (¿cómo va el jugador de un lugar al siguiente?). No olvides el final (¿cómo acaba? ¿qué será/habrá hecho el jugador al final del juego?).

* ¿Cómo se comunica la historia al jugador? ¿Películas? ¿Secuencias cinemáticas? ¿Dentro del juego?

**Aspectos y problemas con las licencias** - ¿Es un juego original libre de derechos o vas a licenciar un personaje, una marca o una película? Relaciona todos los objetivos del licenciador y cómo los vas a abordar.

**Controladores –** Ofrece un resumen de los controladores. Enumera movimientos específicos que hará el jugador, pero no los detalles.

* Muestra una imagen de un mando, pantalla táctil o teclado con el mapa de controladores correspondiente.

**Requisitos tecnológicos -** Sé breve en las descripciones.

* ¿Con qué herramientas de programación y diseño se realizará el juego? ¿Por qué?
* Incluye una sección que cubra las especificaciones necesarias para ejecutar el juego. Enumera cosas como: el tipo de dispositivo, la versión de la consola, la cantidad de RAM, la velocidad mínima de CPU, la tarjeta gráfica mínima, periféricos necesarios, etc.

**Inicio del juego al arrancarse -** Indica qué pantalla se mostrará como pantalla de inicio cuando se arranque el juego y explica o muestra un diseño conceptual de lo que contendrá.

**Pantalla de título/inicio de menú del juego** - ¿Cuál es la primera impresión del juego en sí? Explica o muestra un diseño conceptual de lo que contendrá la pantalla de título/inicio de menú del juego, así como las opciones que podrá elegir el jugador si las hubiese, como, por ejemplo: guardar/cargar partida, ajustes de video, audio, música, subtítulos, de control, etc.

**Diagrama de flujo** -Explica cuáles serán y cómo se conectan las diferentes pantallas o niveles que tiene tu juego, desde la pantalla de inicio hasta la del “game over”.

**Cámara del juego** - ¿Qué tipo de cámara se usa? (Primera persona, tercera persona, isométrica, scroll forzado, cámara fija, etc.). ¿Es una sola cámara o existen situaciones específicas del juego que requieren de cámaras exclusivas?

**Sistema de visualización frontal -** Describe y/o ilustra cual será la información que habrá en la pantalla, incluyendo todos los elementos que el jugador verá durante la ejecución del juego, como, por ejemplo: salud/estado, poder/combustible, dinero, temporizadores, mapas, velocímetros, vidas/continuar, objetivos y visiones especiales (como la «visión depredador» o el tiempo bala).

**Personaje(s) jugador(es)** - Ofrece información sobre el personaje jugador, enemigos, jefes u otros personajes que tenga tu juego incluyendo descripción o imágenes, nombres y relaciones que tienen con los otros personajes del juego.

* **Ejemplo Ficha de Personaje**: En el siguiente punto se describen un ejemplo de posible ficha sobre de personajes que aparecen en el juego y sus características (mismas características para los antagonistas).
* Nombre del personaje.
* Descripción: física, si es humano, animal, fantástico… se puede incluir algún dibujo o “concepts”
* ¿Quién es su antagonista?
* Motivación del personaje del personaje principal y del antagonista
* Encuentro: cuándo y cómo aparece en el juego
* Habilidades: listar y describir
* Armas: enlistar y describir
* Items: listar y describir
* ¿Cuál es su relación con los personajes no jugables? ¿Cuáles son los PNJs?

**Habilidades del personaje jugador** - Describe las habilidades del personaje jugador y ofrece una lista o «árbol de tecnología» de las mejoras si las hubiera.

**Mecánicas y Dinámicas** - Describe las principales mecánicas y dinámicas que se desarrollan en el juego teniendo en cuenta que una mecánica describe los componentes particulares del juego y el cómo el jugador interactúa con el mismo; y una dinámica es el comportamiento y las reglas que emergen y median entre las reglas (mecánicas) de juego y la experiencia del jugador.

**Herramientas de inventario (equipamiento, hechizos, etc.)** - Describe las herramientas y objetos de inventario: las cosas que usará el personaje jugador y cómo las usará. Describe o ilustra la pantalla de inventario, de entre los diferentes tipos de interfaces a qué tipo corresponde y el cómo accederá el jugador a dichos objetos.

**Combate** - Describe y/o ilustra, si los hubiese, todos los movimientos y reacciones del combate, incluyendo si procede los tipos de combos, los distintos tipos de armas (cuerpo a cuerpo y a distancia), el árbol tecnológico de las armas y los rangos de combate.

**Salud (si es el caso) -** Describe cómo se registra la salud en la visualización frontal y cómo pueden los jugadores perder y recuperar salud. Describe cómo saben los jugadores que les queda poca salud.

* **Estados alternativos -** Describe cualquier estado alternativo (aturdido, envenenado, convertido en un bebé, etc.) y cómo afecta a los controles.
* **Vidas (si es el caso) -** Explica cómo se ganan o pierden las vidas y qué ocurre cuando se acaban.
* **Muerte (si es el caso) -** Describe qué ocurre cuando se muere. Enumera situaciones que requieran animaciones específicas (fuego, ahogamiento, etc.). ¿Qué ocurre cuando se acaba el juego? ¿Cómo es la pantalla de “game over”? ¿Hay alguna penalización por morir?
* **Sistema de puntos de control -** Describe el sistema de puntos de control. ¿Los jugadores pueden guardar la partida? ¿Cómo funciona, si es caso, el sistema de autoguardado?

**Puntuación (si es el caso) -** Asigna valores en puntos a las acciones y explica qué ocurre cuando el jugador los alcanza. ¿Cómo se ganan los bonus (como cadenas o combos)?

* **Marcador -** ¿Qué aspecto tiene? ¿Qué estadísticas se registran?
* **Logros -** ¿Qué logros hay disponibles y cómo se consiguen? Enuméralos y ofrece imágenes de las insignias, si es el caso.

**Recompensas y economía -** Describe (si es el caso) el sistema monetario del juego, incluyendo cómo se gana, gasta y ahorra el dinero. Relaciona los elementos comprables y su coste. Describe el funcionamiento de la interfaz de compra.

**Objetos del juego y coleccionables -** Ofrece una lista de todos los elementos del juego, dónde se pueden encontrar y qué hacen. Incluye pequeñas descripciones o imágenes conceptuales.

**Monetización** **–** Describe, si la hay, el funcionamiento de la monetización a lo largo del juego. Describe, si la hay, la interfaz de compra de contenido. Enumera los objetos comprables que el jugador puede hacer para mejorar su personaje y su coste estimado en euros.

**Vehículos (si es el caso)** - ¿Qué vehículos se utilizan? Incluye ilustraciones. ¿Cómo interactúa el vehículo con el mundo, los enemigos, los objetos, etc.? ¿Cómo se controla? ¿Necesita un sistema de cámara distinta? ¿Cómo entra o sale el jugador del vehículo? ¿Qué habilidades tiene el vehículo?

**Resumen de la progresión –** Enumera en un esquema todos los niveles del juego. Describe, si los hay, la presentación de los principales elementos como enemigos, jefes, recompensas, objetos, puzles o giros en la historia.

* Relaciona todos los niveles mencionados incluyendo nombre, breve descripción, mecánica principal, enemigos y objetos encontrados en él.

**Reglas generales de los enemigos -** Enumera los tipos de comportamientos (patrullero, volador, etc.) y cómo opera la IA (Inteligencia Artificial): ¿Cuándo reaccionan? ¿Persiguen al personaje? ¿Cómo los derrota? ¿Se regeneran? ¿Qué gana el personaje al eliminarlos?

**Enemigos principales o específicos de nivel -** Ofrece una imagen conceptual o una descripción del enemigo y dónde aparecen en el juego. ¿Tiene que hacer el jugador alguna acción o movimiento especial para derrotarlo? Describe qué ocurre cuando se derrota al enemigo y qué obtiene el jugador al hacerlo.

**Enemigo o jefe final del juego -** Ofrece una imagen conceptual o una descripción del enemigo o reto a resolver para vencer o finalizar el juego y su entorno. Describe el encuentro y cómo será jugarlo. Describe qué ocurre cuando se derrota al jefe final o cuando se resuelve el final del juego, y qué obtiene el jugador al hacerlo.

**PNJ -** Relaciona los personajes no jugadores del juego. Ofrece descripciones o imágenes y dónde aparecen. Relaciona su función en el contexto general del juego. Relaciona las recompensas u objetos con los que están asociados.

**Minijuegos –** Relaciona, si los hay, los tipos de minijuegos y ofrece una descripción o pequeña ilustración que muestre cada tipo de juego. Describe cómo jugar y usar los controles. Relaciona en qué niveles se encuentran los minijuegos y las recompensas que generan.

**Contenido descargable extra -** Relaciona el contenido descargable. ¿Él juego será un juego único o tendrá nuevos niveles o DLCs (**DownLoadable** **Content** / Contenido Descargable)? Ofrece un marco temporal estimado para su lanzamiento desde que el juego salió al mercado y su coste estimado en euros.

**Secuencias cinemáticas** **-** Relaciona las secuencias cinemáticas. ¿El juego tendrá videos de introducción del juego, de nivel o de fin de juego? ¿Habrá secuencias promocionales o spoilers antes de la salida del juego al mercado? Ofrece un breve resumen de cada una y menciona donde se presentan.

**Música y efectos sonoros** **-** Relaciona todas las necesidades musicales. Describe el tono o sensación estético del juego completo o de cada pieza. Enumera en qué nivel se necesita la música, y/o si habrá diferentes composiciones en las pantallas de título, pausa y opciones, así como los créditos finales.

**Apéndices** **-** Cualquier tema no expuesto en los puntos anteriores.