

Documento de diseño (GDD)

CONCEPTO.....	2
HISTORIAL DE VERSIONES:	2
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO:	2
MECÁNICA DEL JUEGO:	3
ESTADOS DEL JUEGO:	3
INTERFACES:	3
NIVELES:	3
PROGRESO DEL JUEGO:.....	4
PERSONAJES:	4
ENEMIGOS:.....	4
HABILIDADES.....	5
ARMAS	5
ITEMS	5
GUIÓN	5
LOGROS	5
CÓDIGOS SECRETOS:	5
MÚSICA Y SONIDOS:	5
IMÁGENES DE CONCEPTO:	6
MIEMBROS DEL EQUIPO:	6
DETALLES DE PRODUCCIÓN:	6

CONCEPTO

- **Título:** DemonLoop.
- **Estudio/Diseñadores:** Equipo de desarrollo: Mario Resa, Daniel Carlos, Iván San José.
- **Género:** Roguelike, RPG.
- **Plataforma:** PC.
- **Versión:** 0.1
- **Sinopsis de Jugabilidad y Contenido:** En uno o dos párrafos, describir la esencia de jugar el juego. Incluir un poco del contenido que tendrá, historia, personajes, objetivo, etc.
- **Categoría:** Comparar con uno o varios juegos existentes y enfatizar en las diferencias y características principales de este juego.
- **Licencia:** Describir si el juego está basado en un libro o en una película. Si es original, se puede omitir este campo o describir el por qué puede convertirse en una franquicia.
- **Mecánica:** Describir la jugabilidad y el control del juego. ¿Qué hace el jugador? ¿Qué usa para lograr sus objetivos?
- **Tecnología:** Hacer una lista que hardware y software se requiere para producir el juego. Desde lenguaje de programación hasta editor de sonidos.
- **Público:** ¿A quién va dirigido el juego? ¿Quién lo jugará? Se puede describir una demografía como niños o adolescentes, sin embargo, es más sencillo describir un tipo de jugador, ya sea casual, competitivo o veterano.

HISTORIAL DE VERSIONES:

El Documento de Diseño es un artefacto que siempre estará sujeto a cambios, por lo tanto, un control para las diferentes versiones del documento y de los cambios que se han hecho es esencial. El número de versión varía de acuerdo a si es un cambio mínimo o uno muy radical. El historial no se incluye en un documento que se somete a revisión por una empresa o grupo de desarrolladores debido a que incluye fechas, esto para evitar que juzguen la idea del juego como un concepto viejo.

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO:

Debe de establecer la visión y el enfoque del juego que guiará al proyecto hasta el final del proceso. El resumen debe mencionar lo más interesante, las ventajas y lo original del juego. ¿Por qué las personas jugarían este juego? La estructura de los párrafos es similar a un ensayo, una introducción debe de abarcar todos los aspectos importantes mientras que los párrafos subsecuentes deben detallar lo mencionado en la introducción. Al final, la conclusión debe dejar al lector entusiasmado y emocionado por jugar el juego.

MECÁNICA DEL JUEGO:

Esta sección esencialmente describe lo que el jugador puede hacer y cómo puede hacerlo. Describir las acciones del jugador, de preferencia en secuencia a cómo será en el juego.

- **Cámara:** Describir el tipo de cámara que se utilizará. Es decir, qué perspectiva tiene el jugador ante lo que está viendo en el juego, si es 3D o 2D, vista isométrica, en primera persona, etc. Periféricos: ¿Qué periféricos utilizará el jugador para lograr los objetivos mencionados? Incluir todos los que apliquen: teclado, mouse, gamepad, micrófono, etc.
- **Controles:** Describir los botones y teclas que invoquen las acciones mencionadas en la sección de Mecánica del Juego.
- **Puntuación:** Explicar de qué manera el juego se mantiene al tanto de los logros del jugador. Incluir también si existe una tabla de puntuaciones que compare los mismos entre los jugadores, ya sea de manera local o en línea.
- **Guardar/Cargar:** Describir cómo el jugador guarda su progreso de los objetivos logrados en el juego y cómo puede continuar los objetivos pendientes. De igual manera, describir los dispositivos de almacenamiento que se usarán o si el juego tiene un sistema de contraseñas.

ESTADOS DEL JUEGO:

Un estado del juego se refiere al lugar en donde se encuentra el jugador durante el juego, es decir, si el jugador está en el Menú Principal, está jugando un Juego Multijugador, está en el Menú de Pausa, etc. Los diagramas deben representar visualmente las relaciones entre los estados, si del Menú Principal se puede ir al Menú de Opciones, ¿Cómo lo hace? ¿Qué se ejecuta? ¿Qué interfaz muestra?

INTERFACES:

Las interfaces dan la pauta a la interactividad que tiene el jugador con el juego, en esta sección se debe describir la apariencia del juego, es decir, colores y temática. Es importante dejar una impresión visual en el jugador y obviamente debe estar relacionada con el concepto del juego.

- **Nombre de la Pantalla:** El nombre de la pantalla, si es el Menú Principal o el H.U.D. (Heads-up Display).
- **Descripción de la Pantalla:** ¿Para qué sirve esta interface?
- **Estados del Juego:** Hacer una lista de todos los estados de juego que invoquen esta pantalla así como también los estados que se puedan invocar en ella. Imagen Una imagen que muestre en concepto cómo se vería la pantalla.

NIVELES:

Los juegos comúnmente se dividen en niveles o en mapas secuenciales dentro de los cuales se debe cumplir con ciertos objetivos para progresar en el juego. Existen juegos en los cuales los niveles solo cambian a razón de la dificultad y los objetivos siguen siendo los mismos, de igual manera se deben describir esos cambios en esta sección.

- **Título del Nivel:** El nombre del nivel.

- **Encuentro:** Describir si es el primer nivel, un tutorial o un bonus, en otras palabras, ¿Cuándo es que el jugador llega a este nivel? Descripción Una descripción detallada del nivel.
- **Objetivos:** ¿Qué debe de hacer el jugador para terminar el nivel? Este campo también debe incluir si el jugador tiene que resolver ciertos acertijos o derrotar a cierto enemigo para progresar. Progreso Describir que ocurre cuando el jugador termina el nivel.
- **Enemigos:** Si el nivel tiene enemigos que el jugador debe enfrentar, éstos se enlistan en este campo, de lo contrario este campo puede ser omitido.
- **Items:** Enumerar los objetos que el jugador o los enemigos pueden usar y que aparecen en este nivel, este campo se puede omitir si no existen dichos objetos.
- **Personajes:** Los personajes que aparecen en el nivel, de igual manera, este campo puede ser omitido si no existen personajes en el juego.
- **Música y Efectos de Sonido:** Describir la música de este nivel al igual que los efectos de sonido de ambiente que contiene.
- **Referencias de BGM y SFX:** Escribir todas las referencias que apliquen con respecto a la música de fondo y efectos de sonido descritos en la sección de Música y Sonidos.

PROGRESO DEL JUEGO:

Enumerar de manera secuencial o por medio de un diagrama de flujo los eventos o niveles que el jugador debe de pasar para progresar en el juego. Existen juegos que tienen distintos modos de juego, en ese caso se requieren varias listas y/o diagramas.

PERSONAJES:

Los personajes principales y secundarios que aparecerán en el juego. Esta sección se puede omitir si el juego no tiene personajes.

- **Nombre del Personaje:** El nombre del personaje.
- **Descripción:** Describir detalladamente el físico del personaje, si es humano o extraterrestre, su vestimenta, etc. Imagen Fotografía o dibujo conceptual del personaje.
- **Concepto:** Describir la conducta y comportamiento, al igual que los motivos del personaje. Mencionar también si es el enemigo principal o el protagonista. El concepto también puede relatarse como una historia del personaje, detallando en las relaciones con otros personajes del juego.
- **Encuentro:** ¿Cuándo aparece este personaje en el juego? listar las habilidades del personaje.
- **Armas:** Las armas del personaje.
- **Items:** Los objetos del personaje.
- **Personaje No-Jugable:** Si el personaje no es controlable por el jugador, describir su propósito para el juego y/o para el jugador.

ENEMIGOS:

Los enemigos obstaculizan el progreso del jugador, pueden ser máquinas, otros personajes, monstruos, etc.

- **Nombre:** El nombre del enemigo.
- **Descripción:** Describir detalladamente el físico del enemigo así como también su comportamiento.

- **Encuentro:** ¿Cuándo aparece este enemigo en el juego?
- **Imagen:** Fotografía o dibujo conceptual del enemigo.
- **Habilidades:** Enlistar las habilidades del enemigo.
- **Armas:** Enlistar las armas del enemigo.
- **Items:** Enlistar los objetos del enemigo.

HABILIDADES:

Los personajes y los enemigos llegan a tener ciertas habilidades fuera de las acciones comunes, en esta sección se describen cada una de ellas.

ARMAS:

En esta sección se describen las armas que aparecerán en el juego.

ITEMS:

Todos los objetos especiales que ayudan al jugador a realizar los objetivos y progresar en el juego se mencionan aquí.

GUIÓN:

En esta sección se incluyen todos los diálogos del juego. Estos pueden ser muy variantes o inexistentes dependiendo de la naturaleza del juego. El guión debe de incluir encabezados, nombres, diálogo, acción y transiciones.

LOGROS:

Describir los varios logros o hitos que el jugador obtiene mientras progresa en el juego. Estos pueden otorgar medallas, personajes secretos o puntos extra.

CÓDIGOS SECRETOS:

Describir los códigos secretos que el jugador puede ingresar, lo que hacen y cómo son ingresados.

MÚSICA Y SONIDOS:

La música y/o sonidos que se usarán en el juego, nombre, descripción junto con un número de referencia. Si es música de fondo, la referencia debe de empezar con una 'M' seguida de un número en secuencia. Si es un efecto de sonido, empezar con 'S'.

IMÁGENES DE CONCEPTO:

Todas las imágenes que muestren algún posible nivel, personaje, objeto, etc., deben ser incluidas en esta sección y deben estar enumeradas y con título.

MIEMBROS DEL EQUIPO:

Información de las personas que trabajarán en el proyecto, incluye su nombre, el rol o roles que desempeñan y medios por los cuales se les puede contactar.

DETALLES DE PRODUCCIÓN:

Antes de entrar a la etapa de Producción, se definen en el documento algunos detalles del proyecto.

- **Fecha de Inicio:** ¿Cuándo empieza la etapa de Producción del proyecto?
- **Fecha de Terminación:** ¿Cuándo termina la etapa de Producción del proyecto?
- **Presupuesto:** Una estimación aproximada del presupuesto del juego.