Esqueleto General de Game Document Design

**Descripción General:** Descripción que abarque mecánica de juego, argumento narrativo, diseño de personaje; referencias generales de arte, juegos, etc.

**Genero del juego:** Géneros de los cuales tomara inspiración las mecánicas principales del juego y que se adaptaran de forma que adopte una identidad nueva.

**Estilo Artístico:** Descripción visual de los elementos artísticos del juego sprites y/o modelos 3D de personajes, escenarios, objetos, etc. Muy importante agregar referencias visuales para mayor información.

**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?
* Edad- ¿Qué tan viejo o joven es?
* Género - ¿Hombre, mujer, quimera?
* Forma - ¿Humano, cubo, animal, cosa?
* Medidas - ¿Tamaño y dimensiones dentro de su mundo?
* Historia - ¿Qué le ha pasado antes de iniciar el juego?
* Metas - ¿Qué quiere hacer?

**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?
* Movimientos - ¿Qué acciones realizara?
* Apartado grafico - ¿Cómo se ve el enemigo? ¿Cuantas animaciones tiene?
* Sonidos - ¿Produce algún ruido?
* Zonas de existencia - ¿En dónde aparecerá?
* Estadísticas - ¿Cuánta vida, daño, defensa, velocidad, etc. tendrá?

**Diseño de obstáculos:** Los obstáculos son elementos del escenario que nos ayudaran a realizar una dificultad en cuestión de movilidad estos no solo se refieren a objetos dañinos, sino también a zonas de difícil movilidad, menor visibilidad, etc. Todos los obstáculos deberán contar con la siguiente descripción:

* Tipo de objeto
* Efecto en el jugador
* Aspecto gráfico

**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.

**Diseño de interfaz de usuario:** Elementos visuales que se tendrán en cada una de las pantallas de los menús del juego como:

* Botones
* Barras deslizadoras
* Casillas de selección
* Casillas de selección múltiples
* Cuadros para texto

También se deberá especificar que se verá en el fondo de cada pantalla siendo imágenes estáticas, escenarios modelados, fondos planos, etc. Se recomienda ampliamente agregar bocetos de las pantallas y/o los elementos que los componen.

**Diseño de menús:** Especificación del funcionamiento y relación de cada una de las pantallas existentes en el juego por medio de uno o varios diagramas de flujo que expliquen cómo se podrá acceder entre ellos.

**Características artísticas:** Descripción profunda del tipo y calidad de arte que se requerirá para el juego tales como:

* Cuadros por animación (sprites 2D)
* Programa para generación de sprites
* Cantidad de polígonos por modelo
* Programa de modelado, riggin y animación
* Tipo de texturas (Modelos 3D)
* Diseño para interfaces de usuario
* Tiempos de entrega
* Encargados de áreas
* Tiempo de desarrollo
* Tipos de formatos para imágenes, modelos y animaciones

**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?
* ¿Cómo se pierde?
* ¿Cuántas vidas tengo?
* ¿Pierdo de forma definitiva o revivo?
* ¿Tengo que recolectar algo?
* ¿Puedo conseguir algo?
* ¿Cómo me moveré?
* ¿Se tienen habilidades?
* ¿Cada cuánto puedo usarlas?
* ¿Se pueden combinar?
* ¿Tengo límite de tiempo?

**Mecánicas de juego secundarias:** Descripción de cada una de las mecánicas secundarías 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:** En caso de que el personaje vaya evolucionando a través del juego adquiriendo nuevas estadísticas o habilidades se deberá especificar cada cuanto subirá de nivel o en qué momento de la historia, nivel o tiempo adquirirá las nuevas habilidades.

**Características técnicas:** Es la descripción precisa de todas las cuestiones del área de programación tales como:

* Regulador de versiones
* Encargados de áreas
* Tiempos de entrega
* Controles de juego
* Modos de juego
* Plataforma de publicación
* Tiempo de desarrollo
* Motor gráfico a usarse
* Cantidad de logros y coleccionables

**Característica de la narrativa:** Dependiendo del tipo de historia que se quiera contar se realizara de forma directa o indirecta; esto es importante ya que en caso de que no sea directa se deberá pensar con cuidado que elemento del juego se utilizara para contar la historia.

**Argumento narrativo:** Se debe especificar si se realizara algún tipo de desarrollo profundo de la narrativa a lo cual se deberá tener mínimo los siguientes elementos:

* Argumento – Escritura de la historia completa
* Estructura – División de toda la historia para saber en qué momento se mostrara al jugador.

Información adicional en caso de requerir mayor planeación

**Público objetivo del juego:** Publico pensado para que juegue principalmente el juego, esto ayudara definir mucho el estilo artístico, la musicalización del mismo y mucho otros detalles del diseño de la progresión del juego, así como de la forma de jugar en general.

**Fin didáctico de juego:** Propósito principal que se busca que aprenda el jugador, también se puede describir como el tema que se busca que aprenda de forma implícita el jugador, esto se tiene que manejar con muchísimo cuidado ya que de no trabajarse bien esto en conjunto con la mecánica de juego resultara en solo un juego aburrido.