***Título completo del proyecto***

**Documento de diseño de videojuego**

*Ricardo Sulbarán Socas y Nicolás Pastore Burgos*

*Sitio web o correo electrónico de contacto*

Versión 1.1 - 27 de septiembre de 2018

|  |  |
| --- | --- |
| **Resumen** | |
| **Géneros:** Plataformas y shooter | **Modos:** Single player |
| **Público objetivo:** +12 años, sin especificación de sexo, Inglés | **Plataformas:** Cualquier PC con requisitos mínimos y un navegador |
| **Cantidades:**  *Escenarios*  *Objetos*  *Armas*  *Personajes*  *Palabras*  *Grabaciones de voz*  *…* | **Hitos:**  Fecha de propuesta del concepto: 20/09/2018  Fechas de pre-producción: 20/09/2018 -  Fechas de producción:  Fecha de entrega: 9/10/2018 |

**Descripción**

Juego de plataformas basado en el rocket jump, una mecánica definida por la capacidad de saltar disparando un misil a los pies del jugador. Está destinado como una práctica para la asignatura de Desarrollo de Videojuegos.

|  |
| --- |
| **Logotipo y portada del juego** |
|  |

**Versiones del documento**

*Histórico de versiones y control de cambios*

**Tabla de contenidos**

*Cada sección de este documento, debidamente numerada*

1. **Aspectos generales**

*Párrafos donde se describe la experiencia que deseamos ofrecer a los jugadores, sus claves estéticas como obra interactiva, la narrativa del juego, su tema, su ambientación, etc. También el tipo de dinámica que esperamos establecer en el juego, el clásico planteamiento de “¿a qué juega el jugador?”, etc. y alguna descripción de la mecánica del juego, el tipo de las acciones que puede realizar el jugador y el comportamiento del sistema*

|  |
| --- |
| **Vista general** |
| Ilustración principal  Texto descriptivo  Caja con información  Detalle |

* 1. **Relato breve y parcial de una partida típica**

*Párrafos e ilustraciones donde se describe el comienzo del juego, o cinco minutos de juego típico, para transmitir cuál es la experiencia característica que deseamos que viva el jugador.*

1. **Menús y modos de juego**

*Párrafos e ilustraciones donde se describe todos aquellos menús “out-game” con las variantes posibles que presente el título, según distintos modos de juego -como el multijugador-. A menudo se utiliza un diagrama de estados para explicar esto.*

*Si hay opciones para ejecutar directamente los niveles del juego, se incluirá aquí una lista completa.*

*Mencionar el tipo de elementos que se van a necesitar (imágenes, sonidos, música…)*

* 1. **Configuración**

*Descripción de las opciones de configuración del juego y su funcionamiento*

* 1. **Interfaz y control**

*Párrafos e ilustraciones donde se describe los controles que se pueden usar en el juego, los distintos menús “in-game” que encontramos, el head-up display (HUD) que pueda mostrarse durante la partida, etc.*

1. **Jugabilidad**

*Párrafos e ilustraciones donde se describe toda la jugabilidad del juego, toda la mecánica, dinámica y estética, aunque sin entrar a hablar de todos los elementos posibles que aparecen en el juego sino sólo sus “familias” o tipologías, clasificadas según su comportamiento.*

* 1. **Mecánica**
  2. **Dinámica**

*Importante explicar cómo se gana o pierde en el juego, incluyendo el sistema de puntuación o de logros (con sus corrrespondientes listados, aunque a veces estos van ligados a los niveles y es mejor llevarlos allí) y las estrategias típicas que esperamos desarrollen los jugadores.*

* 1. **Estética**

1. **Contenido**

*Mencionar el tipo de elementos que se van a necesitar (imágenes, sonidos, música…)*

* 1. **Historia**

*Párrafos e ilustraciones donde se describe todo el trasfondo narrativo del juego, los antecedentes que no llegamos a jugar y también la parte de la historia que sí se cubre con la jugabilidad. Se puede enumerar los personajes desde un punto de vista dramático, aunque si hay información jugable asociada a ellos, es mejor tenerlos en una lista aparte (sección 8).*

*Si hay cinemáticas o grandes fragmentos de texto, puede incluirse una lista completa en una sección aparte, o tener alguna base de datos u hoja de cálculo que luego será utilizado por los traductores y revisores de textos.*

* 1. **Niveles**

*Párrafos e ilustraciones donde se describe en detalle todos los niveles o misiones del juego, numerados como 6.1, 6.2, 6.3, etc. Si se reutiliza una misma localización para varios niveles o misiones distintos, se podría tener una lista aparte únicamente de localizaciones.*

* 1. **Personajes**

*Párrafos e ilustraciones donde se describe en detalle todos los personajes del juego, tanto avatares del jugador, como enemigos u otros personajes no-jugables, hasta secundarios. Con todas sus características convenientemente recogidas en tablas uniformes.*

*Puede ayudar incluir retratos y arte conceptual de los personajes*

* 1. **Objetos**

*Párrafos e ilustraciones donde se describe en detalle todas las armas, el equipamiento (los bonus y malus con los que podamos interactuar), las trampas y obstáculos y cualquier otro objeto utilizados en el juego, incluso los meramente decorativos. Sus características también deben detallarse en tablas uniformes.*

**Referencias**

* *Datos completos del videojuego (u otra obra) tomado como referencia*
* *Datos completos del videojuego (u otra obra) tomado como referencia*
* *Datos completos del videojuego (u otra obra) tomado como referencia*
* *...*