# [LOGO ESTUDIO]

Game Design Document

# [LOGO/IMAGEN DESCRIPTIVA DEL JUEGO]

## [FRASE ATRAPANTE]

Índice

**General**

Información de desarrollo ----------------------------------------------------- 00

Alcances y objetivos ------------------------------------------------------------- 00

Audiencia objetivo y ESRB ----------------------------------------------------- 00

Plataformas ----------------------------------------------------------------------- 00

Monetización --------------------------------------------------------------------- 00

Pitch de venta (Pilares del diseño) ------------------------------------------- 00

**Gameplay**

Genero ---------------------------------------------------------------------------- 00

Controles -------------------------------------------------------------------------- 00

Cámara ---------------------------------------------------------------------------- 00

Resumen Gameplay ------------------------------------------------------------- 00

Mecánicas ------------------------------------------------------------------------- 00

Dinámicas ------------------------------------------------------------------------- 00

Progresión + Condiciones Victoria y Derrota ------------------------------ 00

Estética ---------------------------------------------------------------------------- 00

Desafíos --------------------------------------------------------------------------- 00

Objetivos ------------------------------------------------------------------------- 00

Economía interna --------------------------------------------------------------- 00

Esquema de controles --------------------------------------------------------- 00

**Historia / Contexto del mundo**

Resumen de la historia ---------------------------------------------------------- 00

Ubicaciones/Niveles ------------------------------------------------------------- 00

Especies ---------------------------------------------------------------------------- 00

Personaje protagonista --------------------------------------------------------- 00

Enemigos -------------------------------------------------------------------------- 00

**Efectos sonoros y visuales**

Animo del juego ------------------------------------------------------------------ 00

Música ------------------------------------------------------------------------------ 00

SFX ---------------------------------------------------------------------------------- 00

VFX ---------------------------------------------------------------------------------- 00

**Interfaces**

Interfaz de usuario --------------------------------------------------------------- 00

Menús ------------------------------------------------------------------------------- 00

Estética --------------------------------------------------------------------- 00

**General**

Información de desarrollo

* Tiempo estimado de desarrollo
* Motor, librerías, paquetes, tecnologías en general a utilizar.
* Publisher / 3ros asociados que financien el proyecto

Alcances y objetivos

* Que entregables (ejecutables, documentación, merchandising, etc) deben existir al finalizar el proyecto. Que incluye el proyecto y que excluye (un juego + pagina web + merchandising físico, solo el juego digital, juego físico, etc).

Audiencia objetivo y ESRB

* A qué tipo de jugador/a (edad, intereses, habitos de consumo, estilo de jugador/a) apunta el juego. Ranking ESRB

Plataformas

* Para que plataforma se va a lanzar el juego (PC, PS, XBOX, Mobile, Web)

Monetización

* Qué tipo de monetización tendrá el juego. Si el objetivo es que genere dinero ¿Cómo se va a lograr?

Pitch de venta (Pilares del diseño)

* Unas pocas oraciones que “vendan” el producto al mismo tiempo que describen sus atractivos principales para la audiencia objetivo.

**Gameplay**

Genero

* A que genero/s pertenece el juego

Controles

* Con que tipo de controles se podrá jugar (Teclado + Mouse, solo teclado, Gamepad, etc)

Cámara

* Que tipo de cámara tiene el juego (cenital, isométrica, primera persona, tercera persona, con mucho/poco zoom, estilo propio y diseño de la cámara)

Resumen Gameplay

* Gameloop del juego. Resumen de: ¿Qué hace el jugador ni bien le da a “jugar”? ¿Qué puede hacer (reglas y mecánicas) ¿Qué enemigos y obstáculos tiene? ¿Qué consumibles puede adquirir? ¿Cuál es la finalidad? ¿Cómo avanza?

Mecánicas

* Detalle de mecánicas del juego

Dinámicas

* Detalle de dinámicas pretendidas para el juego, asociar con las mecánicas.

Progresión + Condiciones Victoria y Derrota

* Que debe hacer el jugador/a para progresar durante el juego (detalle). ¿Cuándo ganas? ¿Cuántas situaciones de “ganar” hay? ¿Cuándo pierde?¿Que implica perder (¿iniciar de nuevo? ¿desde checkpoint? etc)

Estética

* Que emociones se pretende evocar en el jugador/a. Cual es nuestra meta de diseño.

Desafíos

* Detalle de los desafíos principales que se encuentran en el juego. Como evolucionan durante el juego.

Objetivos

* Objetivos de corto/mediano y largo plazo.

Economía interna

* ¿Qué se puede consumir y adquirir en el juego? Fuentes, drenajes, convertidores e intercambiadores.

Esquema de controles

* Un detalle (visual de ser posible) de que acción realiza cada botón en el esquema predeterminado definido por los desarrolladores.

**Historia / Contexto del mundo**

Resumen de la historia

* Donde sucede la historia, en que contexto histórico o época. Quienes están implicados en la historia. ¿Qué trata de lograr el protagonista? ¿Qué tratan de lograr los enemigos? ¿Por qué lo hacen? Incluir spoliers y finales.

Ubicaciones/Niveles

* Donde va a transcurrir el juego. Nombre, tipo de terreno, habitantes, referencias, puntos de intereseses. Toda información que sea relevante para el equipo de desarrollo.

Especies

* Que tipo de seres hay en el juego. ¿humanos, orcos, extraterrestres, animales, elfos, etc?. Trasfondo de las especies y sus interacciones si el juego así lo requiere.

Personaje protagonista

* Detalle de personaje protagonista. Nombre, contextura, rasgos característicos, historia de fondo, motivaciones, desafíos a los que será sometido, etc.

Enemigos

* Cuales son los enemigos principales del juego. Especie, características generales y especiales. Que los motiva, cual es su finalidad.

**Efectos sonoros y visuales**

Animo del juego

* Ambientación general (que animo produce) del juego. ¿Es un juego tenebroso, vertiginoso, tiene neon, futurista, cyberpunk, distopico, etc? Que buscamos que el jugador/a entienda solo con mirar un escenario y escuchar música o sonidos.

Música

* Que tipo de música (estilo) incluye el juego. Referencias.

SFX

* Como son los efectos de sonido. Referencias. Detalles del diseño (porque se decide que sean de un tipo u otro).

VFX

* Como son los efectos visuales. Referencias. Detalles del diseño (porque se decide que sean de un tipo u otro) y relación con la ambientación en general.

**Interfaces**

Interfaz de usuario

* Detalle del estilo de la interfaz de usuario

Menús

* Esqueleto de menús (o referencias) y entramado (como se accede a cada uno y desde donde)

Estética

* Estética general de la interfaz, relación con la estética visual general del juego.