

Esqueleto General de Game Document Design

Descripción General: Es un juego endless runner basado en latinoamérica, donde el personaje principal llamado João está en México y tienen una odisea en toda latinoamérica, con el propósito de recuperar su teléfono del malvado Brayan que es su rival del tianguis de Tepito para recuperar su historial de Google. João es un artista marcial campeón de Tepito. Es un juego estilo pixel art pasado a 3D.

Género del juego: Es un endless runner, cuyo objetivo es solamente esquivar obstáculos, basado en el dinosaurio de Google.

Estilo Artístico: Descripción visual de los elementos artísticos del juego sprites y/o modelos 3D de personajes, escenarios, objetos, etc.

Diseño de Personajes: Diseños completos de personajes protagonistas, antagonistas y NPC importantes para la trama por medio de los elementos principales. Es muy importante agregar bocetos iniciales de personajes.

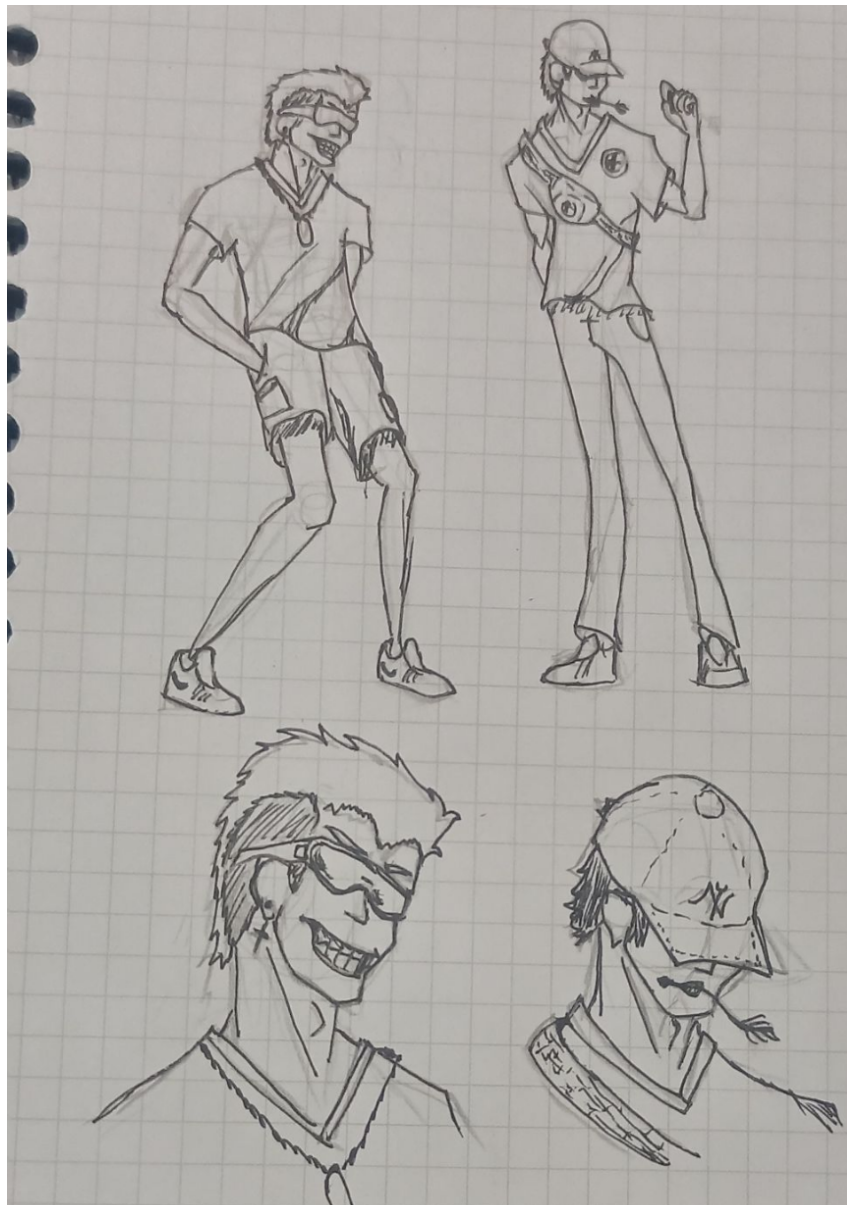
João

- Psicología – ¿Cómo piensa? = Es un ser humano humilde con carácter fuerte.
- Edad- ¿Qué tan viejo o joven es?= Unos 18 años de edad.
- Género - ¿Hombre, mujer, quimera?=Hombre
- Forma - ¿Humano, cubo, animal, cosa?=Ser Humano
- Medidas - ¿Tamaño y dimensiones dentro de su mundo?= 1.83 metros de alto, complexión atlética (delgada).
- Historia - ¿Qué le ha pasado antes de iniciar el juego?= Se robaron su celular.
- Metas - ¿Qué quiere hacer?= Recuperar su celular

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.

Brayan - kevin

- Personalidad - ¿Qué actitud tiene?= Son cholo s
- Movimientos - ¿Qué acciones realizara?=lanzar objetos y escapar.
- Apartado grafico - ¿Cómo se ve el enemigo? ¿Cuántas animaciones tiene?



- Zonas de existencia - ¿En dónde aparecerá?= En el inicio del juego y parte derecha del juego.
- Estadísticas - ¿Cuánta vida, daño, defensa, velocidad, etc. tendrá?= Estadísticas infinitas.

Diseño de obstáculos: Los obstáculos son elementos del escenario que nos ayudarán a realizar una dificultad en cuestión de movilidad.

Tipo de objeto

- Efecto en el jugador: Daño al jugador
- Aspecto gráfico:
- Aspectos generales: Diferentes cajas de madera, Tianguis (diferentes ambientes)

Diseño de escenarios:

- México: Tianguis y casas de México

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

- Botones: Se manejara por teclas de la computadora
- Barras deslizadoras: No tendrá ya que solo contará con una vida
- Casillas de selección: No tendrá
- Casillas de selección múltiples: No tendrá
- Cuadros para texto: No tendrá



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.

- Inicia con una escena
- Ajustes
- Combinación secreta
- Jugar
- Características artísticas: Descripción profunda del tipo y calidad de arte que se requerirá para el juego tales como:
- Cuadros por animación (sprites 2D)
Aproximadamente 6 o 7 cuadros por animación, al inicio, pero luego fu
cmabiado por renderización en 3D
- Programa para generación de sprites
Pixel Studio Y Blender
- Cantidad de polígonos por modelo
- Programa de modelado, riggin y animación
- Diseño para interfaces de usuario
Tiempos de entrega
Finales de Junio del 2023
- Encargados de áreas
Saúl López
Fausto Resendiz
J. Alejandro Domínguez
- Tiempo de desarrollo
El semestre
- 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 desarrollará principalmente el jugador, los puntos más importantes a cubrir en este ramo son:



- ¿Cómo se gana el juego?
- No se puede ganar, excepto si pones la combinación secreta.
- ¿Cómo se pierde?
Se pierde cuando un objeto te logra dar, debido a que solamente cuentas con una vida.
- ¿Cuántas vidas tengo?
Una sola por carrera
- ¿Pierdo de forma definitiva o revivo?
Definitivamente
- ¿Tengo que recolectar algo?
No es necesario recolectar nada
- ¿Puedo conseguir algo?
No se pueden conseguir coleccionables
- ¿Cómo me moveré?
Con los botones asignados
- ¿Se tienen habilidades?
No se pueden conseguir habilidades
- ¿Se pueden combinar?

Por el momento no

- ¿Tengo límite de tiempo?

No se tiene un tiempo debido a que no hay.

- Mecánicas de juego secundarias: Descripción de cada una de las mecánicas secundarias 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.
- Esquivar objetos, choque de objetos.
- Progresión de personaje: Por el momento no puede adquirir nuevas habilidades..
- Características técnicas: Es la descripción precisa de todas las cuestiones del área de programación tales como:
 - Regulador de versiones
 - Tiempos de entrega
 - Todo el semestre
 - Controles de juego
- Plataforma de publicación
En la página de SODVI (repositorio)
- Tiempo de desarrollo
Todo el semestre
- Motor gráfico a usarse
Unreal Engine
- Cantidad de logros y coleccionables: No tendrá
- Argumento narrativo: No se realizará un desarrollo más detallado
- Público objetivo del juego: Cualquier persona que quiera iniciar en el mundo del gaming.

Público 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 resultará en solo un juego aburrido.

- Que el usuario mejore su rítmica y coordinación en el mundo de la música.