Requisitos para proyecto final

# Información general del Game Design Document (gdd)

* Es líquido (debe ser posible modificar el contenido)
  + Por motivos técnicos (no ser posible llevarse a cabo)
  + Por motivos de gustos (surgió una idea mejor)
* Debe ser conciso y fácil de entender
  + Una carilla por tópico debería ser suficiente
  + Cuanto más largo, menos comunicativo. Se pierde el objetivo del documento
  + Siempre que se pueda, no se debe usar lenguaje técnico

# documentación a presentar

## Informe breve (1 carilla)

* El objetivo debe ser **comunicar** al lector todos los detalles del juego
  + Título del juego
  + Las plataformas para las cuales se desarrolla (PC, Consola, Móvil)
  + Edad target de los jugadores
  + Rating esperado de clasificación (Se debe usar el puntaje de la ESRB <http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>)
  + Un resumen de la historia del juego, haciendo foco en la jugabilidad.
  + Modos de jugabilidad
  + Puntos claves de venta
  + Productos competidores

## informe completo (10 páginas)

* Se debe tomar la información del GDD de 1 página e incrementar su contenido, incluyendo
  + Título del juego
  + Las plataformas para las cuales se desarrolla (PC, Consola, Móvil)
  + Edad target de los jugadores
  + Rating esperado de clasificación (ESRB)
  + Fecha aproximada de término de desarrollo y principio de debuggeo
  + Resumen de la historia del juego
  + Flujo del juego
  + Información del personaje principal
  + Mapa de controles
  + Género e información no especifica de jugabilidad
  + Mundo del juego
  + Experiencia del juego
  + Mecánicas de la jugabilidad (con que se interactúa en el juego)
    - Mecánicas
    - Enemigos
    - Obstáculos
    - Power-ups
    - Coleccionables
  + Progresión de la jugabilidad (principio, nudo y desenlace de la *jugabilidad*)
  + Escenas no jugables del juego (cutscenes)
  + Materiales bonus (elementos de rejugabilidad)
* Debe estar redactado de tal manera que incluya lo siguiente:
  + Diagramas claros de la jugabilidad
  + Terminología específica (aporta a la claridad del documento)
  + Comparación con otros productos, pueden ser juegos antiguos como nuevos
    - Se deben utilizar como comparación a juegos exitosos
  + Imágenes conceptuales
  + Ejemplos claros y descriptivos
* Se debe usar necesariamente:
  + Diagramas de flujo
    - Para representar a la jugabilidad
    - Para representar a la interactividad con los menús
  + Beat chart
    - Es una herramienta muy usada para desarrollar el contenido del GDD
    - Sirve de “mapa” estructural del juego
* Se debe usar opcionalmente:
  + Storyboards
  + Dibujos
  + Animaciones
  + La creación de un Wiki (por medio de Wikia, por ejemplo)

## manual

* Es un documento destinado al consumidor final (usuario)
* Se hace al finalizar el desarrollo del juego
* Debe incluir, por lo menos:
  + Un índice
  + Cómo iniciar el juego
  + Como cerrar el juego
  + Información pertinente con respecto a datos guardados del juego
    - Donde se guardan los datos
    - Que datos se guardan
    - Cuanto ocupan
  + Mapa de controles
  + Debe explicar qué son y como se utilizan
    - Las mecánicas
    - Los enemigos
    - Los power-ups
    - La jugabilidad
  + Los objetivos del juego
    - Explicar que es lo que hace el jugador y porqué lo debería hacer
    - En caso de haber sub-misiones o minijuegos opcionales, se debe especificar cuales son las recompensas
  + Navegación por los menús
  + Soporte técnico/garantía
* Es preferible que contenga pantallas

# trabajos a presentar

## juego

* Se debe poder guardar y cargar el progreso
* Debe tener menúes de navegación
  + Menú bienvenida
    - Iniciar nuevo juego
    - Cargar partida
    - Salir a Windows
  + Menú opciones
    - Configuración de audio
    - Configuración de video
* Es preferible tener un ranking
* Debe tener logros (achievements o trofeos)
* No puede contener errores críticos que impidan jugar. Estos pueden ser, pero no están limitados a:
  + Bugs (errores de programación)
    - Crasheos/congelamientos
    - Errores de clipping (colisiones mal hechas)
  + Exploits (errores de diseño)
    - Duping (duplicación de objetos)
    - Mecánicas defectuosas

## demo o trial

* Son elementos para permitir al jugador probar el juego antes de comprarlo
  + Un trial es una versión completa del juego, que permite jugar por un determinado tiempo antes de cerrarse
  + Un demo es una versión compacta del juego (puede incluir uno o dos niveles)
  + En ambos casos, para seguir jugando hay que comprar el juego

## Trailer y capturas

* Son elementos para promocionar al juego
* Un tráiler es un video (1:00) que muestra los PCV’s del juego
* Tener capturas del juego es importante ya que son lo primero que el posible cliente ve y analiza