Título

**Documento de Diseño**

[Notas de Revisión 3](#_heading=h.gjdgxs)

[Resumen General (Overview) 4](#_heading=h.30j0zll)

[Plataforma / Hardware Mínimo: 4](#_heading=h.3znysh7)

[Estilo Visual 4](#_heading=h.2et92p0)

[Estilo de Audio 4](#_heading=h.tyjcwt)

[Game Start (Iniciando el Juego) 5](#_heading=h.3dy6vkm)

[Menú Principal – Selección/Creación de Personajes 5](#_heading=h.1t3h5sf)

[Introducción 5](#_heading=h.4d34og8)

[In-Game HUD & Menus 5](#_heading=h.2s8eyo1)

[Multiplayer (Si aplica) 5](#_heading=h.17dp8vu)

[UI – Interfaz de Usuario 7](#_heading=h.3rdcrjn)

[Menu Principal 7](#_heading=h.26in1rg)

[Pantalla de Personalización / Tienda (Player Customization / Store) 7](#_heading=h.lnxbz9)

[Pantalla de Configuración del Juego (Game Setup Screen) 7](#_heading=h.35nkun2)

[Menú de Opciones del Jugador (In-Game Options Menu) 7](#_heading=h.1ksv4uv)

[HUD del Juego (In-Game HUD) 7](#_heading=h.44sinio)

[Pantalla de Game Over 7](#_heading=h.2jxsxqh)

[Selección de Nivel 7](#_heading=h.z337ya)

[Tipos de niveles: 8](#_heading=h.3j2qqm3)

[Lista completa de niveles 8](#_heading=h.1y810tw)

[Gameplay 8](#_heading=h.4i7ojhp)

[Mechanics 8](#_heading=h.2xcytpi)

[Controles 8](#_heading=h.1ci93xb)

[Modos 8](#_heading=h.3whwml4)

[Ganando la Partida (Winning the Match) 8](#_heading=h.2bn6wsx)

[Puntuación (Score) 9](#_heading=h.qsh70q)

[Monedas (Currency) 9](#_heading=h.3as4poj)

[Retos de importancia (Challenges of importance) 9](#_heading=h.1pxezwc)

[Misiones, logros, medallas y trofeos 9](#_heading=h.49x2ik5)

[Assets 9](#_heading=h.2p2csry)

[Characters 9](#_heading=h.147n2zr)

[Armas y Equipo 10](#_heading=h.3o7alnk)

[Escenarios o ambientes 10](#_heading=h.23ckvvd)

[Audio 10](#_heading=h.ihv636)

[Historia (Back Story) 10](#_heading=h.32hioqz)

[CINEMATICAS 10](#_heading=h.1hmsyys)

# Notas de Revisión

# Resumen General (Overview)

1. Un párrafo de frases cortas que describan el gameplay general.
2. Máx. 2 Párrafos que describan la historia o la ambientación del juego Describir los 2 primeros minutos después de oprimir Start
3. Un párrafo de frases cortas que describan el “*look and feel*” del juego.

## Plataforma / Hardware Mínimo:

¿Para qué plataformas se está desarrollando el juego, sobre qué motor, cuáles son las especificaciones mínimas que el jugador necesita, etc.?

## Estilo Visual

Máx. 2 párrafos de descripción general del estilo visual. Esta sección del documento es muy importante cuando el Director de Arte no está a cargo del proyecto o cuando está ausente. En especial ésta sección será de gran inspiración y motivación para el resto del equipo, así como una gran ayuda a la hora de presentar el proyecto a terceros.

Esta sección debe incluir referencias visuales, así como cualquier arte conceptual, dibujos, o bocetos que permiten dar una idea de cómo lucirá el juego en el futuro.

## Estilo de Audio

La descripción general del estilo de audio debe contener:

* Estilo musical y género, con referencias
* Estilo de los Efectos Sonoros o de sonido, con referencias
* Tipos de personajes que tendrán diálogos, con referencias
* Descripción de cuándo serán usados los diálogos.

# Game Start (Iniciando el Juego)

## Menú Principal – Selección/Creación de Personajes

Descripción básica de:

* ¿Cómo carga y qué hace el jugador para dar inicio al juego?
* ¿Qué pasa después de pasar la pantalla de carga y el menú principal?}

.

* ¿Cómo se realiza la selección / creación del personaje?
* ¿Cómo se administra el personaje? ¿Cómo es la interfaz de administración del personaje?
* ¿Existe selección / administración de ropa, armas, ítems, etc.?
* ¿Cómo hace el jugador para adquirir ítems y/o upgrades de su personaje, armas, ropa?
* ¿Se usa algún tipo de moneda, y cómo hace el jugador para adquirirla?
* ¿Qué puede el jugador comprar y qué puede vender?
* ¿Tiene el jugador acceso antes de iniciar la campaña principal?

## Introducción

* Después de seleccionar / crear su personaje, ¿cómo inicia el juego?
* ¿Existe opciones de un solo jugador, campaña y/o multijugador?
* ¿Esas opciones están abiertas desde el inicio o están limitadas?
* ¿El jugador debe seleccionar algún tipo de servidor? Si aplica.
* ¿Hay algún tutorial para el jugador? ¿El tutorial es previo al inicio del juego?
* ¿Existe alguna misión o introducción que guie al jugador a través de las mecánicas?
* ¿Las mecánicas se aprender al paso de los niveles? ¿Cuántos niveles para hacerlo?
* ¿Cuántos y qué niveles tiene acceso el jugador desde el principio?
* ¿Cómo se inicia un nivel? ¿Cómo y dónde aparecerá el personaje?
* ¿Cómo y qué información se puede ver antes, durante y después de la carga?

PAntalla de carga?

## In-Game HUD & Menus

Descripción básica del HUD

* ¿Qué información muestra el HUD y cómo? (Diegetically?)
* ¿Qué tipo de menús hay y cuáles son accesibles desde la pantalla de juego?
* ¿Cómo se representan visualmente los menús y cómo se interactúa con ellos?

## Multiplayer (Si aplica)

* ¿Cómo se realiza la configuración del servidor?
* ¿Cómo nuevos jugadores encuentran los servidores?
* ¿Cómo se hace el match con otros jugadores?
* ¿Qué escenarios / niveles están disponibles para un nuevo jugador?
* ¿Cómo accede a nuevos escenarios / niveles?
* ¿Qué opciones de juego están disponibles durante la partida para el jugador y el host?
* ¿Cómo se visualizan en la pantalla de juego y/o cómo se visualiza el menú de opciones?
* ¿Qué opciones están disponibles para el jugador y el host antes de iniciar una partida?
* ¿Qué pasa al finalizar la partida? ¿Qué información se le muestra al jugador?
* ¿Cómo son tabulados los resultados?
* Describa la pantalla de fin de juego / resultados (leaderboard)
* ¿Qué opciones tienen los jugadores al salir de la partida?
* Describa qué sucede inmediatamente después de salir de la partida.

# UI – Interfaz de Usuario

## Menu Principal

Describa la estética y estilo visual del menú, cómo se visualiza y cómo se interactúa con él. Cite ejemplos y coloque imágenes de referencia.

Anexe el diagrama de flujo del menú

## Pantalla de Personalización / Tienda (Player Customization / Store)

Liste los elementos y opciones para la interfaz de usuario de preparación del personaje, compra y venta de items, armas, equipo, niveles, etc.

Anexe el diagrama de flujo

## Pantalla de Configuración del Juego (Game Setup Screen)

Describa los elementos, opciones e interfaz de usuario envueltos con la configuración del juego, en el ingreso del jugador a una partida en el multijugador, o el inicio de una partida de un solo jugador.

Anexe el diagrama de flujo

## Menú de Opciones del Jugador (In-Game Options Menu)

Describa los elementos y opciones del menú al que tiene acceso el jugador durante el juego.

Anexe el diagrama de flujo

## HUD del Juego (In-Game HUD)

Describa qué información necesita visualizarse en pantalla durante el juego y cómo debe ser mostrada. Cite ejemplos y coloque imágenes de referencia de otros juegos que contengan elementos de estilo similares.

Anexe el diagrama de flujo

## Pantalla de Game Over

¿Qué información se visualiza cuando concluye la partida? (Eje. Reiniciar Partida)

Anexe el diagrama de flujo

## Selección de Nivel

Describa la selección de niveles y el proceso de desbloqueo de escenarios. ¿A cuántos niveles tiene acceso el jugador al iniciar y cómo progresa a través del juego?, ¿Cómo están organizados o agrupados los niveles?, ¿Existen diferentes áreas con diferentes niveles dentro del juego? ¿Qué motiva al jugador a desbloquear y jugar otros niveles?

Anexe el diagrama de flujo

### Tipos de niveles:

Si existen diferentes tipos, sectores, áreas y/o grupos de niveles (eje. desierto, ciudades, ríos, castillos, ruinas, cuevas, etc.), describa las características principales de cada uno, gameplay y estética. Cada tipo o sector debe tener una planilla que defina las características principales y comunes para todos los niveles de ese tipo, grupo, o sector, tanto a nivel visual como estratégico.

### Lista completa de niveles

Anexe una lista complete de todos los niveles que serán incluidos en el juego, organizados por grupo o tipo. Detalles completos de cada nivel deberán estar descritos en un documento aparte el cual se debe referenciar aquí.

# Gameplay

Descripción del gameplay de principio a fin.

* ¿Qué hacen los jugadores la mayor parte del tiempo cuando juegan?
* ¿Cuáles son nuestros objetivos emocionales hacia el jugador?
* ¿Qué clase de jugabilidad estamos buscando para cumplir con nuestros objetivos?
* ¿Qué clase de estilos de juego están disponibles para el jugador?
* ¿Cómo interactúa el jugador con el entorno?
* ¿Cuáles son los principales retos que se le presentan al jugador?
* ¿Cómo recompensamos al jugador por un comportamiento exitoso?
* Si Aplica. Describa el gameplay de multijugador desde el punto de vista competitivo/adversarios y cooperativo/aliados

## Mechanics

¿Qué clase de mecánicas se emplearán en el juego? Movimiento, combate, salud, uso de equipo, habilidades especiales, y cualquier otra cosa que gobierne cómo el jugador actúa en el juego.

## Controles

Describa cómo el jugador controla a su personaje, dispara sus armas, golpea a sus enemigos, etc.

## Modos

¿Qué modos hay disponibles para el jugador, hay alguno?

## Ganando la Partida (Winning the Match)

Describa las condiciones para ganar el juego:

¿Cuánto dura la partida/juego?

¿Qué determina que el juego ha finalizado?

### Puntuación (Score)

Cuando termina la partida, ¿cómo se calcula el puntaje?

### Monedas (Currency)

¿Cuánto y cómo ganan dinero los jugadores? Describa las acciones específicas en las que el jugador gana dinero y su cantidad.

## Retos de importancia (Challenges of importance)

Are there certain challenges, events or levels within the game that are more important and challenging than others. Challenges that represent large progress jumps and can unlock new items, abilities or areas

## Misiones, logros, medallas y trofeos

¿Existe algún Sistema de misiones, medallas o logros? ¿Cómo funciona y cuál su propósito? Describa los logros o recompensas

# Assets

Descripción de todos los assets del juego y sus respectivos requerimientos técnicos. Tocando los siguientes puntos:

* 2D: Estilos y requerimientos para las hojas de modelos, Ilustraciones de ambientes, y piezas promocionales.
* 3D: Descripción de modelos de personajes, props y ambientes, con tiempos y presupuestos
* Texturas: Dimensiones, mapas necesitados y formatos de los archivos
* Convenciones de nombramiento de archivos, con ejemplos
* Requerimientos de animación: límites del rigging y programas a ser usados para hacer rigging y animar

Anexar lista completa de assets, con tiempos y presupuestos

## Characters

Una complete descripción de todas las texturas 2D, modelos 3D, animaciones y trabajo de audio necesario para cada personaje Incluyendo su historia, habilidades y características especiales.

## Armas y Equipo

Descripción de todo el trabajo 2D, 3D, VFX y de audio necesario para la creación de armas. Si aplica. Con definición de tiempos y presupuesto, y sus respectivas estadísticas y habilidades para cada arma y/o equipo.

## Escenarios o ambientes

Descripción de todos los assets de escenarios o ambientes, especialmente aquellos que pueden texturizarse diferente dependiendo del nivel, con una definición de su rol en la resolución de retos o puzzles, y cómo afectan la escena alrededor.

## Audio

Descripción de todos los assets de audio, incluyendo sonidos de interfaz de usuario y temas de fondo.

# Historia (Back Story)

Desriba la historia del juego, si tiene. Incluir qué partes serían visualizadas mediante animaciones.

## CINEMATICAS

Todas las cinemáticas deben ser descritas aquí o se debe referenciar a los documentos detallados.