



# VIDEOJUEGOS I

Consejos para documentar



CONOCE A TU  
TARGET





# MANTENILO CORTO



## MANTENLO CORTO



### **Confirmación de invitación a un evento.**

El jugador recibe una invitación cuando se produce un evento a través de la interfaz para pedir confirmación de asistencia. Se pregunta: “¿Quieres unirse al evento que se está celebrando?” y tiene un botón “aceptar” y un botón “declinar”.

- > Botón ACEPTAR. La interfaz tiene un botón ACEPTA que acepta la invitación para el evento.
- > Botón DECLINAR. La interfaz tiene un botón DECLINAR que rechaza la invitación para el evento sin consecuencias.
- > Botón CERRAR. Hay un botón “X” en la parte superior derecha de la ventana, que tiene la misma implementación que el botón DECLINAR.
- > Tecla ESC. Pulsar la tecla ESCAPE tiene la misma implementación que el botón DECLINAR.



## MANTENLO CORTO



### Confirmación de invitación a un evento.

El jugador recibe una invitación cuando se produce un evento a través de la interfaz para pedir confirmación de asistencia. La pregunta: “¿Quieres unirse al evento que se está celebrando?” tiene un botón “Aceptar” y un botón “declinar”.

> Botón ACEPTAR. La interfaz tiene un botón ACEPTA que acepta la invitación para el evento.

> Botón DECLINAR. La interfaz tiene un botón DECLINAR que rechaza la invitación para el evento sin consecuencia.

> Botón CERRAR. Hay un botón en la parte superior derecha de la ventana, que tiene la misma implementación que el botón DECLINAR.

> Tecla ESC. Pulsar la tecla ESCAPE tiene la misma implementación que el botón DECLINAR.

### DEMASIADO LARGO

**Confirmación de invitación a un evento.** El jugador recibe un diálogo de confirmación cuando comienza un evento, (ver Dialogos.doc)



## MANTENLO CORTO



**Desbloqueo de trajes.** El Doctor Octavio, un reputado científico que ha sido corrompido después de recibir una descarga de alta tensión durante las pruebas de un nuevo dispositivo neuronal, ha sembrado el caos en Nueva York después de su último fallido experimento provocando una crisis de materiales. Por ello, cuando el jugador desee confeccionar un nuevo traje deberá pagar los impuestos adecuados al Ayuntamiento de NY, a excepción de que el jugador haya encontrado el coleccionable de la Medalla del Honor o Carta de Excelencia, que permite al jugador saltarse estos impuestos.



## MANTENLO CORTO




**Desbloqueo de trajes.** El Doctor Octavius, un reputado científico que ha sido corrompido después de recibir una descarga de alta tensión durante las pruebas de un nuevo dispositivo neuronal, ha sembrado el caos en Nueva York después de su último fallido experimento provocando una crisis de materiales. Por ello, cuando el jugador desea confeccionar un nuevo traje deberá pagar los impuestos adecuados al Ayuntamiento de NY, a excepción de que el jugador haya encontrado el coleccionable de la Medalla del Honor o Carta de Excelencia, que permite al jugador saltarse estos impuestos.


### ¿A QUIÉN LE IMPORTA?

**Desbloqueo de trajes.** Al confeccionar trajes, los jugadores deben pagar un coste en dólares (un impuesto del Ayuntamiento).

> **Anular impuestos:** Algunos coleccionables permiten evitar los impuestos.



PRIORIZA EL  
DISEÑO





## PRIORIZA EL DISEÑO



- > El jugador puede añadir dispositivos al traje.
- > Los dispositivos añaden nuevas habilidades para el combate del jugador.
- > Los dispositivos son visibles en la interfaz cuando se equipan.
- > Los dispositivos equipados pueden ser actualizados con experiencia.
- > Los dispositivos de alto nivel modifican la apariencia del traje.



## PRIORIZA EL DISEÑO



- > FASE 1. El jugador puede añadir dispositivos al traje.
- > FASE 2. Los dispositivos añaden nuevas habilidades para el combate del jugador.
- > FASE 3. Los dispositivos son visibles en la interfaz cuando se equipan.
- > FASE 4. Los dispositivos equipados pueden ser actualizados con experiencia.
- > FASE 5. Los dispositivos de alto nivel modifican la apariencia del traje.



# PRIORIZA EL DISEÑO



## **Equipamiento Básico**

**(Prototipo)**

- > El jugador puede añadir dispositivos al traje.
- > Los dispositivos añaden nuevas habilidades para el combate del jugador.

## **Equipamiento Avanzado**

**(Fase 2)**

- > Los dispositivos son visibles en la interfaz cuando se equipan.
- > Los dispositivos equipados pueden ser actualizados con experiencia.

## **Equipamiento Personalizado**

**(Fase 5)**

- > Los dispositivos de alto nivel modifican la apariencia del traje.





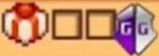


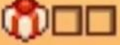








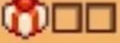


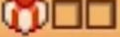
ILUSTRA





# ILUSTRA



 Haley (Sin pareja)		
 Penny (Sin pareja)		
 Abigail (Sin pareja)		
 Maru (Sin pareja)		
 Emily (Sin pareja)		
 Leah (Sin pareja)		



# ILUSTRA



Haley (Sin pareja)	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	
Penny (Sin pareja)	♥♥♥♥♥	
Abigail (Sin pareja)	♥♥♥♥♥	
Maru (Sin pareja)	♥♥♥♥♥	
Emily (Sin pareja)	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	
Leah (Sin pareja)	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	

AMISTAD	
HALEY	
PENNY	
ABIGAIL	
MARU	
EMILY	



NO DIGAS A OTROS  
CÓMO HACER SU  
TRABAJO



# NO DIGAS A OTROS CÓMO HACER SU TRABAJO

Los tipos de dispositivos obtenidos para el traje se listarán en un enum y deberán almacenar en un array común de objetos obtenidos por el jugador para optimizar el tamaño en memoria y permitir la escalabilidad de los dispositivos.

# NO DIGAS A OTROS CÓMO HACER SU TRABAJO

Los tipos de dispositivos obtenidos por el traje se listarán en un enum y deberán almacenar en un array común de objetos obtenidos por el jugador para optimizar el tamaño en memoria y permitir la escalabilidad de los dispositivos.

## **Consideraciones de los dispositivos del juego.**

- > El número de dispositivos disponibles en el juego como máximo será 999.
- > Los jugadores podrán tener el inventario 50 dispositivos a la vez..
- > Los jugadores podrán mejorar el dispositivo en 5 fases. El estado del dispositivo debe ser permanente incluso si lo desechan del inventario y vuelven a equiparlo más adelante.
- > Los jugadores podrán acceder a misiones especiales si llevan equipados determinados dispositivos.



USA AL  
JUGADOR





## USA AL JUGADOR



El jugador escucha un efecto de sonido al subir la reputación.



## USA AL JUGADOR



El jugador escucha un efecto de sonido al subir la reputación

### **CORTO**

El jugador puede reclutar a tres nuevos pandilleros



## USA AL JUGADOR



El jugador escucha un efecto de sonido al subir la reputación

**CORTO**

El jugador puede reclutar a tres nuevos pandilleros

**ESPECÍFICO**



## USA AL JUGADOR



El jugador escucha un efecto de sonido al subir la reputación

### **CORTO**

El jugador puede reclutar a tres nuevos pandilleros

### **ESPECÍFICO**

Cuando el jugador sube su reputación, escucha un efecto de sonido, gana 10 puntos de experiencia, gana 1 punto de carisma y obtiene acceso a las misiones de pandilla si es nivel 30.



## USA AL JUGADOR



El jugador escucha un efecto de sonido al subir la reputación

### **CORTO**

El jugador puede reclutar a tres nuevos pandilleros

### **ESPECÍFICO**

Cuando el jugador sube su reputación, escucha un efecto de sonido, gana 10 puntos de experiencia, gana 1 punto de carisma y obtiene acceso a las misiones de pandilla si es nivel 30.

### **LARGO**



## USA AL JUGADOR




El jugador sube de reputación al completar misiones de la banda.

- > El jugador escucha un efecto de sonido.
- > El jugador ve un desplegable con su nuevo nivel de reputación.
- > El jugador obtiene 10 puntos de experiencia.
- > El jugador obtiene 1 punto de carisma.
- > Si el jugador alcanza el nivel 30 en carisma, podrá acceder a misiones especiales (ver Misiones.doc)




USA  
TERMINOLOGÍA  
CLARA





EVITA LA  
REDUNDANCIA





AFIRMA



FAQ





ACTUALIZA

