



## PASOS PARA CREAR UN G.D.D. (Game Design Document)

El proyecto deberá presentarse en PDF

### FICHA DEL JUEGO

<b>TÍTULO</b>	<i>Nombre del juego</i>
<b>GÉNERO</b>	<i>¿En qué género o subgénero se engloba? (Aventura, acción, first person shooter, MOBA, RPG, estrategia, táctico por turnos, carreras, deporte, sigilo, sandbox, puzzle, etc.)</i>
<b>AUDIENCIA</b>	<i>¿A qué público va dirigido? (hombres/mujeres, niños/adultos, mercado asiático/occidental, jugadores casuales/hardcore, etc.)</i>
<b>PLATAFORMAS</b>	<i>¿En qué plataformas se publicará? (PC, PlayStation 4, Xbox One, Wii U, Nintendo 3DS, móvil, tablet, etc.)</i>
<b>MODOS DE JUEGO</b>	<i>¿Qué modos de juego tendrá? (campaña single player, modo multiplayer, modo cooperativo, etc.)</i>
<b>TEMÁTICA</b>	<i>¿Cuál es la temática del juego? (histórico, entorno militar, medieval fantástico, futurista, piratas, apocalipsis zombi, etc.)</i>
<b>ESTÉTICA</b>	<i>¿Cómo es visualmente el juego? (realista, cartoon, cell shading, retro, etc.)</i>

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

- Redacta un resumen a modo de sinopsis.
- Háblanos de la historia, los personajes y el entorno del juego.
- Describe la experiencia general, la jugabilidad y el estilo visual.

### PERSONAJES

- Háblanos del personaje protagonista y los antagonistas (enemigos principales). Describe también cada personaje secundario.

### MECÁNICAS DE JUEGO

- Describe cada mecánica de juego principal, especificando cómo funciona según el tipo que hayas elegido (sistema de combate, coberturas, equipo, resolución de puzzles, sigilo, crafting, progresión de niveles de personajes, movimiento, etc.).
- Describe otras mecánicas de juego secundarias relevantes (mapa, inventario, power ups, misiones, etc.).

### CONTROLES

- Esquema de cómo se juega. Describe de forma precisa los controles (ratón, teclado, mando, pantalla táctil, acelerómetro, etc.). Todo lo que refleje un método de control desde el jugador hacia el juego.



## PASOS PARA CREAR UN G.D.D. (*Game Design Document*)

El proyecto deberá presentarse en PDF

### PUNTOS CLAVE

- Enumera cuáles son los puntos destacados del juego.
- Defiende por qué un jugador elegiría tu título y no otro. Qué lo hace especial y diferente para destacar en el mercado.

### AUDIO

Describe el estilo del audio del juego:

- Estilo musical (puedes usar referencias de otros juegos, películas o artistas musicales).
- Efectos de sonido (ataques, sonido ambiente y otros efectos).
- Diálogos (si hay voces en el juego y cómo son las de protagonistas y antagonistas).

### NOTA DE PRENSA

- Redacta la nota de prensa que enviarías a medios especializados para que se fijen en tu juego.
- Piensa bien qué destacarías y cómo lo presentarías.

### FLUJO Y NARRATIVA

- Resume los primeros cinco minutos del juego desde que empiezas a jugar.
- Describe la estructura. Enumera cuántos niveles, capítulos, mundos, etc. contiene y de qué tipo son.
- Si el título tiene narrativa o historia, añade un resumen de la estructura del guión (opcional).

### DESCRIBE EL JUEGO EN UN TWEET

- 140 caracteres para describir el juego y picar la curiosidad en redes sociales.