

PASOS PARA CREAR UN G.D.D.

(Game Design Document)

El proyecto deberá presentarse en PDF

¡Hola futuro desarrollador de videojuegos!

Se busca al mejor diseñador de videojuegos y tú puedes ser esa persona. Si te gustan los videojuegos y siempre has querido ser diseñador y crear el juego definitivo, te damos la oportunidad de que lo hagas y que consigas un gran premio. Como sabemos que, salvo excepciones, no lo has hecho nunca, te vamos a guiar en el proceso. Vas a preparar un "documento maestro" de un videojuego, y para ello solamente tendrás que seguir paso a paso lo que te hemos preparado.

Recuerda, hazlo todo en orden y emplea el espacio necesario para que no se tenga duda de lo que has pensado. No rellenes páginas y páginas repitiendo las mismas cosas: sé claro y conciso.

Añade lo que consideres necesario para explicar lo que quieres hacer, desde dibujos o fotos, hasta diagramas. Pero solo si crees que así se entiende mejor lo que quieres hacer.

¿Qué es lo que vamos a premiar? Buscamos un juego que tenga "sentido", que tenga lógica, que esté bien armado, que nos apetezca mucho jugarlo. No queremos que hagas un juego por hacer con lo primero que se te ocurra. Buscamos un diseño conceptual completo, en el que cada elemento tenga un porqué de su presencia. No queremos que improvises sin ton ni son, sino que dediques mucho más tiempo a pensar que a escribir. Tómate tu tiempo para dar forma a tus sueños.

Si eres capaz de construir una experiencia brillante, tienes muchas posibilidades de conseguir el premio que sorteamos.

Y nada más... **Lee detenidamente todo, tómate tu tiempo y mándanos tu propuesta antes de la fecha límite para entrar en el concurso.**

FICHA DE JUEGO

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

PASOS PARA CREAR UN G.D.D.

(Game Design Document)

El proyecto deberá presentarse en PDF

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

- Resume el juego en general a modo de **sinopsis**.
- Háblanos de la historia, los **personajes** y del **entorno** del juego.
- Describe la **experiencia** general, la **jugabilidad** y el **estilo visual** del juego.

PERSONAJES

- Háblanos de cada personaje **protagonista** y cada **antagonista** (enemigos principales).
- Describe también cada **personaje secundario**.

REQUISITO eSports

Un estudio llevado a cabo por HP OMEN arroja unos datos muy interesantes sobre hábitos de Gaming. Entre todos ellos destacamos los siguientes:

- El 29% de los gamers en España consumen eSports.
- El 73% de los españoles encuestados están más involucrados a la hora de compartir contenidos de gaming.
- El 62% de los gamers europeos juegan como método de aprendizaje y superación personal.
- El 37% de los gamers europeos juegan para desarrollar su agilidad mental.
- El 35% (de los gamers de EMEA) quiere poder interactuar con otros jugadores más fácilmente.

Por esta razón, en este GDD queremos que introduzcas elementos eSports en el juego y que describas en qué consistiría la competición y, además, que describas los valores/alicientes que encontraría un espectador del juego a la hora de visionar un streaming de una partida.

MECÁNICAS DE JUEGO

- Describe cada **mecánica de juego principal**, especificando cómo funciona según el tipo de juego 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...).

PUNTOS CLAVE

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

FLUJO Y NARRATIVA

- Describe la **estructura del juego**. Enumera cuantos niveles, capítulos, mundos, etc... contiene el juego y de qué tipo son.

Si el juego tiene narrativa o historia, añade un resumen de la **estructura del guion** (opcional).

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, como son los protagonistas y antagonistas).

PASOS PARA CREAR UN G.D.D.

(*Game Design Document*)

El proyecto deberá presentarse en PDF

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 como lo presentas.

DESCRIBE EL JUEGO EN UN TWEET

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