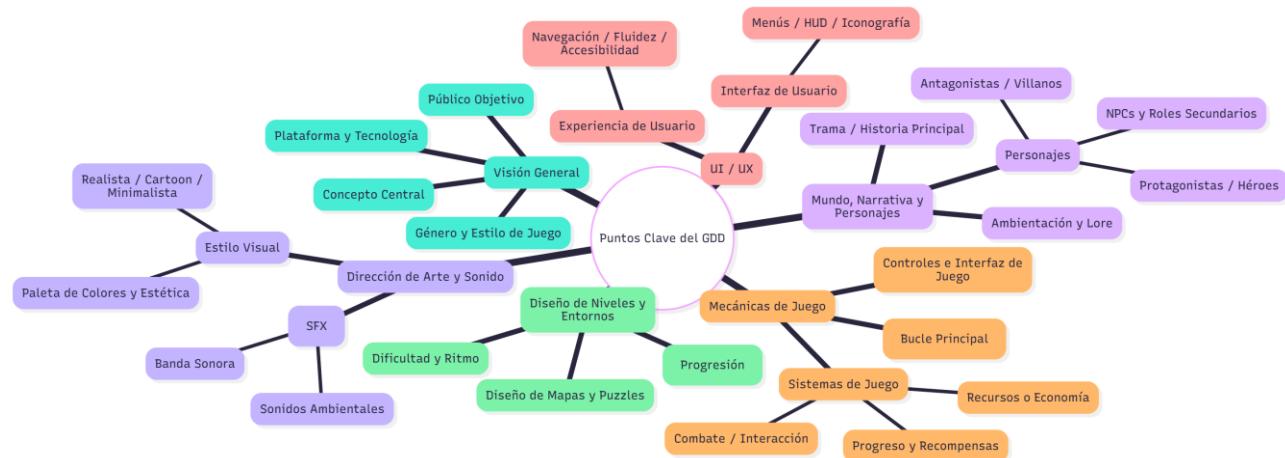


## Clase 009

**Nombre:** Johan Baño, Luis Rocha

**Fecha:** 13-09-2025



## Comparativa

Punto Clave del GDD	Ejemplo "The Legend of Zelda: Breath of the Wild"
<b>1. Visión General</b>	<p><b>Concepto:</b> RPG de acción y aventura de "mundo abierto" donde puedes ir a cualquier parte.</p> <p><b>Público:</b> Fans de Zelda y nuevos jugadores.</p> <p><b>Plataforma:</b> Nintendo Switch / Wii U.</p>
<b>2. Mecánicas de Juego</b>	<p><b>Core Loop:</b> Explorar, resolver puzzles (Santuarios), combatir y recolectar.</p> <p><b>Sistemas Clave:</b> El motor de física (fuego, magnetismo, electricidad), la Estamina (escalar, planear) y la durabilidad de las armas.</p>
<b>3. Mundo y Narrativa</b>	<p><b>Trama:</b> Link despierta 100 años después de la "Calamidad" sin memoria. Debe liberar 4 Bestias Divinas y derrotar a Ganon.</p> <p><b>Ambientación:</b> El reino de Hyrule, vasto y en ruinas, lleno de tecnología antigua.</p>
<b>4. Diseño de Niveles</b>	<p><b>Filosofía:</b> Diseño "no lineal". El jugador decide el orden. El mundo es el nivel principal.</p>

	<p><b>Estructuras:</b> Torres para revelar el mapa, Santuarios (micro-niveles de puzzle) y Mazmorras (las Bestias Divinas).</p>
<b>5. Dirección de Arte y Sonido</b>	<p><b>Estilo Visual:</b> <i>Cel shading</i> pictórico (como una pintura en movimiento), colores vibrantes.</p> <p><b>Sonido:</b> Música ambiental y minimalista que solo se intensifica en momentos clave (combate, establos, pueblos).</p>
<b>6. UI / UX</b>	<p><b>UI:</b> Interfaz de usuario (HUD) muy limpia que desaparece cuando no se necesita.</p> <p><b>UX:</b> La "Piedra Sheikah" actúa como el menú principal (mapa, inventario, runas), integrando las herramientas del jugador en un solo objeto.</p>