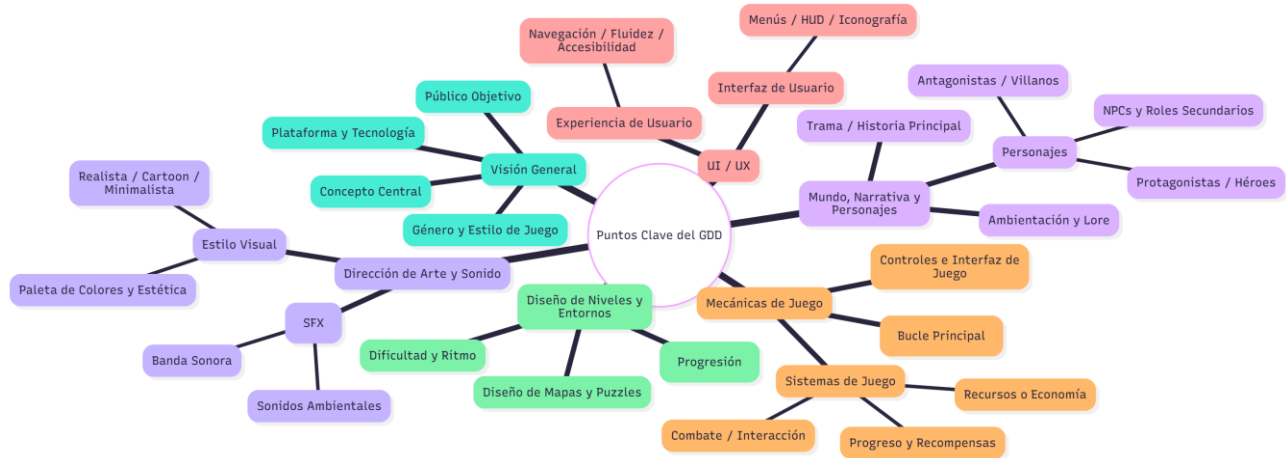


Clase 009

Nombre: Johan Baño, Luis Rocha

Fecha: 13-09-2025



Comparativa

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

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