

EL GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

Desarrollo de un Videojuego: De la idea a la realidad

Antonio Jesús Cons Ferreiro

IES Muralla Romana

Introducción y visión general del juego

- Resumen del juego y su concepto central
- Declaración de la visión general del juego
- Audiencia objetivo





Descripción del videojuego

- Género, estilo y ambientación
- Resumen de la historia (si aplica)
- Objetivos y mecánicas principales



Personas: 0

Mecánicas de juego

- Descripción detallada de las mecánicas del juego
- Reglas del juego
- Interacción del jugador con el mundo del juego

Personajes

- Descripción de los personajes, tanto jugables como no jugables
- Trasfondo, personalidad, habilidades y oportunidades de desarrollo



Personas: 0



Niveles y Mapas

- Diseño de niveles
- Diagramas de mapas
- Objetivos y desafíos en cada nivel

Sistema de Progresión

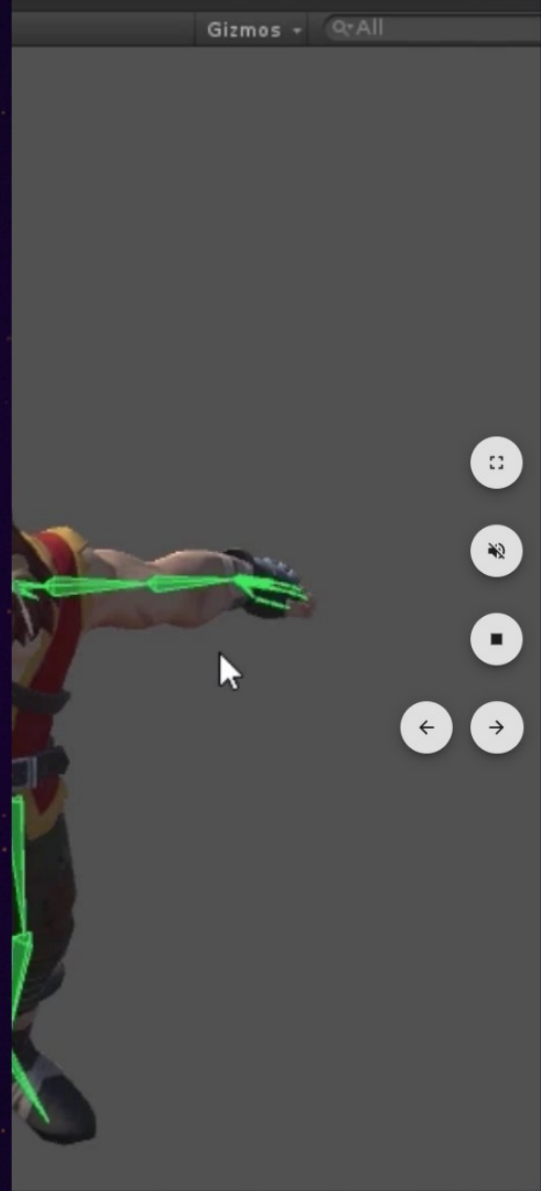
- Sistema de experiencia y niveles
- Recompensas y desbloqueables

Personas: 0

Arte y Diseño Visual

- Estilo artístico del juego
- Conceptos de personajes, escenarios y objetos
- Diseño de interfaz de usuario

Personas: 0



Sonido y Música

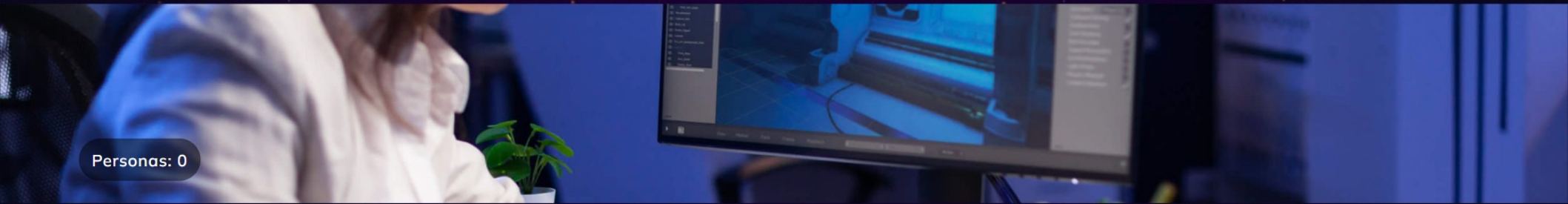
- Descripción de la banda sonora
- Efectos de sonido
- Música de fondo

Personas: 0



Narrativa

- Historia del juego
- Diálogos y conversaciones
- Secuencias y eventos clave



Personas: 0

Economía del juego

- Moneda del juego
- Tiendas y sistemas de comercio

A close-up photograph of a person's hands holding a smartphone. The screen displays a colorful game interface with various icons and a map. The background is dark and out of focus.

Personas: 0

Pruebas y Equilibrio

- Plan de pruebas y ajustes
- Dificultad y equilibrio del juego




Plataformas y tecnología

- Plataformas en las que se lanzará el juego
- Requisitos técnicos

Personas: 0





Cronograma y Desarrollo

- Planificación del desarrollo del juego
- Hitos y fechas límite

Estrategia de Marketing

- Estrategia de promoción del juego
- Público objetivo



Personas: 0

Documentación Adicional

- Referencias visuales
- Diagramas de flujo
- Bocetos y prototipos

Personas: 0

85%

POWER

Créditos

- Lista de personas involucradas en el desarrollo del juego

Personas: 0