



Game Desing Document

GrandQuiz

Nombre de la compañía

Carlos Morales Aguilera

Universidad de Granada

Lenguajes y Sistemas Informáticos

Curso: 2020-2021

Fecha:
Versión: 1.0.0.

Control de Versiones

Versión	Fecha	Cambios
1.0.0	21/03/2021	Creación de estructura del GDD

Tabla de contenido

CONTROL DE VERSIONES	2
1 INFORMACIÓN GENERAL	5
1.1 RESUMEN DEL JUEGO	5
1.2 OBJETIVOS A ALCANZAR POR EL JUEGO	5
1.3 JUSTIFICACIÓN DEL JUEGO	5
1.4 CORE GAMEPLAY	5
1.5 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	6
1.5.1 GÉNERO	6
1.5.2 PUBLICO OBJETIVO	6
1.5.3 PLATAFORMAS DE DESTINO	6
1.5.4 ESTÉTICA Y ARTE DEL JUEGO. ESTILO VISUAL	6
1.5.5 RESUMEN DE HISTORIA	6
1.6 CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR	6
1.7 RECURSOS INICIALES	6
2 MECÁNICAS	7
2.1. ELEMENTOS JUEGO: CATEGORÍAS	7
2.2 ELEMENTOS DE JUEGO: NÚCLEO PRINCIPAL	7
2.3 REGLAS	7
2.3.1 REGLAS DE INTERACCIÓN	7
2.3.2 INTELIGENCIA ARTIFICIAL	7
2.4 ELEMENTOS DEL JUEGO: MUNDO	7
2.5 ELEMENTOS DE REGISTRO Y PROGRESO	8
2.6 ELEMENTOS DE JUGABILIDAD Y EXPERENCIA DEL JUGADOR	8
2.7 OTROS ELEMENTOS	8
2.8 LISTA DE RECURSOS ACTIVOS	8
3 DINÁMICA	8
3.1 MUNDO DE JUEGO. UNIVERSO VIRTUAL	8
3.1.1 DETALLES DEL JUEGO EN TEMÁTICA	8
3.1.2 DESCRIPCIÓN DE MISIONES, NIVELES O CAPÍTULOS.	8
3.1.3 HISTORIA DETALLADA	9
3.2 MISIONES / NIVELES / CAPÍTULOS ESPECÍFICOS	9
3.2.1 OBJETIVOS	9
3.2.2 RECOMPENSAS	9
3.2.3 DESAFÍOS	9
3.2.4 OTROS ELEMENTOS DE MISIONES / CONTENIDOS / CAPÍTULOS	10
3.2.5 FLUJO DE LAS MISIONES / CONTENIDOS / CAPÍTULOS	10
3.2.6 ZONAS ESPECIALES	10
3.2.67 EXPERIENCIA DEL JUGADOR	10
3.3 INTERFAZ DEL JUEGO	10
3.4 CONTROLES DE LA INTERFAZ	10

3.5 APRENDIZAJE DEL JUEGO	10
3.6 EQUILIBRIO JUEGO	10
4 ESTÉTICA Y ARTE	11
4.1 ELEMENTOS BÁSICOS DEL JUEGO	11
4.2 ELEMENTOS DEL MUNDO	11
4.3 ELEMENTOS DE REGISTRO DE PROGRESO	11
4.4 OTROS ELEMENTOS VISUALES	11
4.5 MUNDO DEL JUEGO	11
4.6 MISIONES / NIVELES / CAPÍTULO	11
4.7 ÁREAS ESPECIALES	11
4.8 INTERFAZ DEL JUEGO	11
5 EXPERIENCIA	12
5.1 JUGABILIDAD INTRÍNSECA	12
5.2 JUGABILIDAD MECÁNICA	12
5.3 JUGABILIDAD INTERACTIVA	12
5.4 JUGABILIDAD ARTÍSTICA	12
5.5 JUGABILIDAD INTRAPERSONAL	12
5.6 JUGABILIDAD INTERPERSONAL	12
6 MARKETING Y PUBLICIDAD	13
6.1 POSTER O PORTADA/CONTRAPORTADA DEL JUEGO	13
6.2 ANUNCIOS	13
6.3 PEGI	13
7 LIMITACIONES Y SUPUESTOS	13
6.1 LIMITACIONES TÉCNICAS	13
6.3 RESTRICCIONES COMERCIALES	13
7 INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO	14
7.1 DEFINICIÓN, ACRÓNIMOS Y ABREVIATURAS .	14
7.2 REFERENCIAS.	14
7.3 FICHEROS ADJUNTOS	14

1 Información general.

1.1 Resumen del juego. Sinopsis.

GrandQuiz es un juego de tipo preguntas tipo test sobre diferentes temáticas cuyo objetivo es el de disfrutar de las relaciones entre mayores y jóvenes. El objetivo principal del juego es realizar un entretenimiento mediante preguntas, en un entorno colaborativo donde los jóvenes y mayores tengan su lugar.

Se trata de un juego donde cobran importancia las diferentes generaciones y el conocimiento que estas poseen y donde se ponen a pruebas las diferentes capacidades cognitivas de los jugadores tanto con preguntas de conocimiento general como desafíos, retos y juegos de pensar, considerando factores que hagan importantes tanto a las personas mayores como a las jóvenes.

Es un juego donde se valorarán tanto las competencias de cada uno de los individuos como su desempeño en grupo, por lo que será un juego por turnos, y el desempeño global se verá afectado por el desempeño de los diferentes individuos, permitiendo que estos en determinadas ocasiones colaboren para facilitarse mutuamente determinados desafíos.

1.2 Objetivos a alcanzar por el juego

Se destacan entre la lista de objetivos los siguientes:

- **Crear un entorno sencillo de juego** tanto para las personas mayores como las más jóvenes.
- **Diseñar un juego que no requiera una gran curva de aprendizaje** que evite a su vez la frustración de los jugadores y especialmente de los mayores.
- **Aprovechar la herramienta de Chatbots** para naturalizar el juego mediante una interfaz sencilla como es la de una conversación en un servicio de mensajería instantánea.
- **Fomentar la colaboración y la competitividad entre jugadores.**
- **Mantener una vida mental activa y trabajar las capacidades cognitivas** tanto con preguntas de conocimiento general como con desafíos o juegos que impliquen el razonamiento de los jugadores y atraigan su interés.

Por lo tanto los objetivos describen el interés en desarrollar un juego colaborativo, competitivo y que resulte sencillo, que fomente la participación y el interés de los jugadores con distintas edades. A su vez se pretende ejercitar las diferentes habilidades cognitivas de los jugadores a través de juegos o bien de cultura general o bien de desafíos sencillos y juegos.

Describiendo todos estos factores se plantea un juego social desarrollado mediante herramientas de Chatbots, resultando una herramienta útil y flexible de cara a realizar un juego intuitivo en plataformas de mensajería.

1.3 Justificación del Juego

La motivación principal de crear este juego es no solo la de incluir la herramienta de Chatbots en el mundo de los videojuegos, sino principalmente proporcionar un entretenimiento para las personas mayores donde puedan interactuar con otras personas, permitiéndoles socializar y a su vez mantener sus capacidades cognitivas de forma activa. Este juego está orientado a facilitar una herramienta de entretenimiento y diversión que a su vez les resulte sencillo y así no sentirse frustrados por una curva de aprendizaje alta.

Por otra parte tal y como se indica el público objetivo de este juego es principalmente las personas mayores, pero sin dejar de lado a los jóvenes ya que el juego está orientado a un público intergeneracional donde se formen parejas de una persona mayor y un joven, de forma que ambos colaboren para competir con otras parejas.

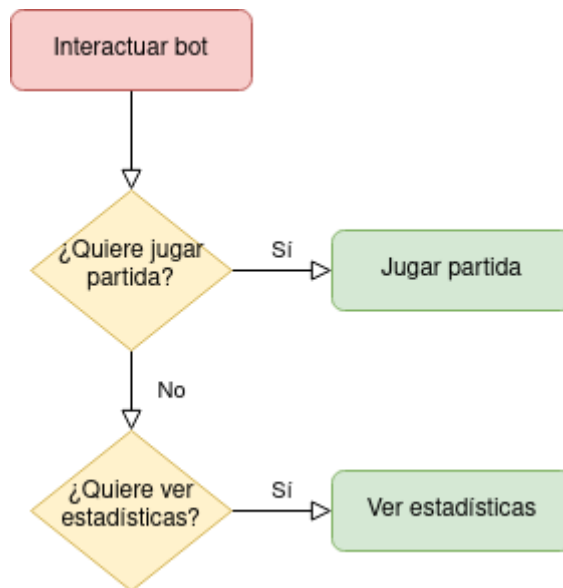
Finalmente se concluye con esta parte afirmando que la prioridad es permitir socializar a personas con diferentes características sociales, de edad, género y otras características, por lo que se define como un juego social.

1.4 Core gameplay

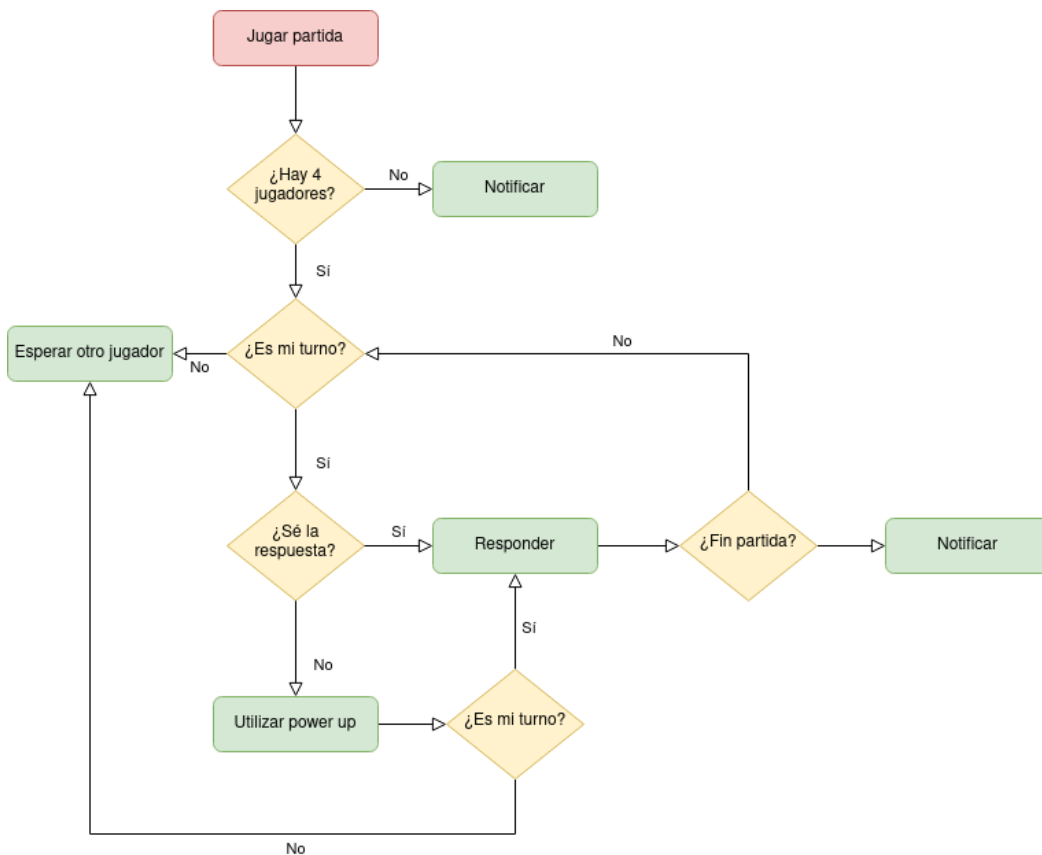
La jugabilidad del juego se divide en diferentes partes principales entre la cuales se contemplan las diferentes funcionalidades del juego y acciones del mismo como son jugar una partida, unirse a una partida, consultar estadísticas, etc.

A continuación se muestran los diferentes tipos de acciones que disponen los jugadores y los flujos de trabajo asociados a los mismos mediante diagramas de flujo:

- Acciones jugador:



- Jugar partida:



1.5 Características del juego

Entre las principales características del juego por lo tanto se destacan:

- **Competitividad:** Siendo un juego de preguntas y conocimiento general, con el fin de motivar a superarse, se realizará una competición entre dos bandos, el juego se realizará considerando dos equipos.
- **Colaboración:** Resulta más motivador para las personas mayores cuando se realizan tareas de forma colaborativa y se pueden compartir con otras personas, por lo que en vez de jugar individualmente, se realizará mediante parejas.
- **Intergeneracional:** Independientemente de las diferentes temáticas que se tratarán en el juego, uno de los objetivos es conseguir que tanto el público más joven como el más mayor se sientan valorados e involucrados en el juego, por lo que las preguntas deberán estar orientadas para todos los públicos y a su vez deberán existir preguntas orientadas a las diferentes generaciones con el fin de valorar el conocimiento de cada sector y fomentar la colaboración.
- **Ausencia de tiempo límite de respuesta:** Aunque en un principio podría parecer un problema, está comprobado que las personas mayores responden mejor a juegos en los que no encuentra una gran presión o no se ven obligados a responder bajo un tiempo límite. Con esta característica los mayores se pueden ver liberados de esa presión y podrán jugar cuando quieran, aunque duren las partidas días.
- **Logros:** Otro de los puntos importantes es el de poder obtener un sistema de logros que motive a los jugadores a jugar y llegar más lejos. Además estos logros se traducirán a su vez en un sistema de ventajas o power ups.

1.5.1 Género

Sobre la base de que se trata de un juego de preguntas, el juego pertenece al género de **Juegos de mesa**, concretamente a los juegos de **preguntas y respuestas**. Ya que el juego consistirá en la realización de desafíos y preguntas de respuesta tipo test, que se resolverán de forma individual por cada uno de los jugadores.

Se distinguirá por lo tanto diferentes categorías que involucren diferentes tipos de conocimiento general, basadas en diferentes edades que hagan partícipes a los distintos públicos que contempla el juego. A su vez estas categorías contendrán diferentes preguntas no solo de conocimiento general sino también de razonamiento y que supongan un desafío para activar las capacidades cognitivas de los jugadores.

1.5.2 Numero de jugadores

Por lo tanto, los diferentes jugadores podrán crear grupos donde los 4 jugadores inicien una

partida y hablen de forma privada con el bot que realiza la función de *role master* para responder las preguntas que se realicen en el juego. Estas preguntas podrán ser respondidas en el tiempo que necesite el jugador para no ejercer mayor presión sobre ellos, facilitando el modo de respuesta mediante preguntas con 4 respuestas representadas por botones.

1.5.3 Plataformas de destino

La plataforma en la que se desarrollará el juego será con la API de uno de los principales servicios de mensajería instantánea como es **Telegram**. Esto permite que la plataforma de juego sea cualquier dispositivo como Smartphone, Tablet u ordenador donde se pueda instalar la aplicación. Por lo tanto se puede considerar un juego de plataforma móvil principalmente.

Esto supone una gran ventaja ya que los principales dispositivos con los que suelen relacionarse las personas mayores hoy en día son los dispositivos móviles, y además su movilidad permite que los jugadores puedan jugar en el momento que deseen.

1.5.4 Estética y arte del juego. Estilo Visual

En cuanto a la estética del juego, se utiliza una interfaz simplista como resulta la de una conversación en Telegram, en el que los mensajes del juego se muestran mediante texto plano para que resulte sencillo su entendimiento por parte de los jugadores. A su vez en determinados contextos de distintas preguntas o desafíos se pueden incluir imágenes igual que si se enviaran en una conversación por teléfono.

Por lo tanto la interfaz únicamente consistirá en una conversación principalmente controlada por un bot que realizará la función de moderador y que responderá a las diferentes peticiones y realizará las preguntas para que sean respondidas mediante botones sencillos y visiblemente claros.

1.6 Características del jugador

Describir el perfil de los jugadores. Podríamos realizar, al menos, tres perfiles usando la técnica Personas/Escenario. Indicando aspectos que estos jugadores pueden encontrar en nuestro juego y que les va a satisfacer de forma personal.

1.7 Recursos iniciales

Describir el tiempo previsto, dinero, número de profesionales u otros recursos para gastar en el juego y el tiempo de desarrollo aproximado.

2 Mecánicas

Esta sección describe **los elementos de juego** , sus atributos y sus reglas de interacción . Todos los elementos que se crean o forman parte del juego deben ser detallados y descritos en esta sección. Un personaje del juego, su aspecto visual, sus características, los efectos de sonido, su personalidad pueden ser descrito en esta sección, así como temas, fondos y todo aquello que formará parte del **Universo Virtual** donde se desarrolla el videojuego. Añadir un concepto de arte de cada uno.

2.1. Elementos Juego: categorías

Crear elementos de juego categorías. Esto puede ayudar a organizar mejor el diseño y para establecer una base sólida para la reutilización . Algunos ejemplos de elementos de juego categorías son: protagonista, enemigo , jefe, arma , mundo, escenario o la música. Por cada uno añadir su concepto de arte, su descripción, características, un poco de su historia y de su personalidad, así como habilidades o naturaleza que lo identifican, ya sean personaje o entorno del universo del juego. Añadir un concepto de arte de cada uno.

2.2 Elementos de juego: Núcleo principal

Describir los elementos básicos del juego mediante la descripción de sus atributos y su comportamiento. Señale qué elementos pueden ser manipulados directamente por el jugador. Destacar habilidades y características. Algunos ejemplos de elementos de juego principales son : Mario quien pertenece al elemento de la categoría " personaje del jugador " o la tortuga verde que pertenecen a la categoría de elemento de juego "enemigo ". Añadir un concepto de arte de cada uno.

2.3 Reglas

Describir la acción válida que el jugador puede hacer y cómo el juego debe responder a estas acciones. Añadir ejemplos de cada una

2.3.1 Reglas de interacción

Describe la interacción válida entre los elementos de juego y el resultado de la interacción. Cómo se interactúa entre el jugador y las acciones a realizar en el universo virtual. Añadir ejemplos de cada una.

2.3.2 Inteligencia Artificial

Describe aquí cómo los elementos del juego deben reaccionar en diferentes circunstancias en el juego para ofrecer realismo. Añadir ejemplos de cada una. Podemos también hablar de los

personajes no jugables (PNJs).

2.4 Elementos del juego: Mundo

Describir los elementos que están fuera del centro de juego. Algunos ejemplos de los elementos del mundo del juego son : mapa del mundo o de los distintos pasajes donde se desarrolla el juego. Indicar sus características. Añadir un concepto de arte cada uno.

2.5 Elementos de registro y progreso

Describir los elementos que registran la progresión del jugador. Algunos ejemplos de elementos de registro de juegos pueden ser: puntuación , guardar o logro. Citar ejemplos. Puede ser importante también incluir aspectos sobre la progresión de la dificultad en el juego.

2.6 Elementos de Jugabilidad y experiencia del jugador

Describir brevemente utilizando las atributos y propiedades de la jugabilidad elementos que marcarán cómo será la experiencia del jugador. Citar ejemplos.

2.7 Otros elementos

Describe cualquier otro elemento que no puede ser clasificado en cualquiera de las otras clasificaciones de elementos.

2.8 Lista de recursos activos

Esta sección contiene la lista de todos los activos de juego que se deben crear para terminar el juego.

3 Dinámica

Esta sección describe el flujo del juego. Historia, niveles , capítulos , rompecabezas, retos , las interfaces (hardware y software). Esta sección está directamente relacionada con la sección de la mecánica desde la dinámica se construyen a partir de los elementos en la mecánica.

3.1 Mundo de Juego. Universo Virtual

Descripción del universo virtual o mundo donde se desarrolla la acción del juego.

3.1.1 Detalles del Juego en temática

Describir el entorno del universo virtual, su ambientación . Dejar los detalles de cómo el mundo

del juego debe ser , el sonido y la sensación. Añadir concepto.

3.1.2 Descripción de misiones, niveles o capítulos.

Describe cómo el jugador puede avanzar a través del mundo virtual si es lineal o puede elegir a dónde ir, si es capaz de saltar niveles o si existen restricciones para entrar en algunas zonas. Añadir "mapa del mundo del juego".

3.2 Narrativa.

Detalle la historia y señalar cómo se relaciona con la progresión del juego . Describe si la historia es lineal o puede cambiar, si se puede cambiar, ¿cómo cambiaría?.

3.2.1 Argumento y Narrativa general.

Describir el tranfrondo srgumental de la historia que se cuenta en el juego. Incluir los elementos claves asociados a la historia. Se puede ampliar con un storyboard que describa las principales escenas del juego. Se corresponde con lo se denomina la "biblia de la historia"

3.2.2 Mundo del juego.

Decripción del mundo del juego desde el punto de vista de la histoia. Incluyendo el estilo del genero de la historia. Se puede completar con un "diagrama de escenas" donde se vea un resumen de las escenas asociadas a la historia y como la narrtiva permite ir pasando por cada una de ellas.

3.2.3 Descripcion de escenas.

Podemos incluir una descripcion de tallada de cada una de las escenas asociadas a la histoia.

3.2.4 Personajes

Descripcion del protagonista de la histoia y de cada uno de los personajes que ietervienen en la historia.

3.2 Misiones / Niveles / capítulos específicos

En esta sección se va describiendo uno a uno los niveles o capítulos del videojuego. Se debe incluir un mapa de cada nivel con la descripción de los retos, el recorrido para superarlo, y distintos conceptos de arte de dicho nivel. Todo esto para cada uno de los niveles o capítulos. Por cada nivel debemos repetir cada uno de los puntos y apartados indicados en esta sección. Es importante la relación que cada elemento tiene con la historia asociada al juego.

3.2.1 Objetivos

Objetivos a cumplir dentro del nivel.

3.2.1.1 Primarios

Objetivos primarios están relacionados con el progreso del juego. ¿Qué objetivos se deben lograr para el avance en el juego o cuál es la condición de victoria u objetivo final necesario para ganar el juego?

3.2.1.2 Secundarios

Objetivos complementarios , pero no necesarias para avanzar en el juego.

3.2.2 Recompensas

Recompensas al jugador por sus acciones en el juego. Conseguidas al superar una meta o vencer un desafío.

3.2.2.1 Implícitas

Recompensas implícitas no impactan directamente en la capacidad de los jugadores, sino que están relacionados con la experiencia del jugador. Un ejemplo de recompensa implícita es rescatar a una princesa en un castillo y de cómo felicita a ella al personaje principal por su esfuerzo.

3.2.2.2 Explícitas

Recompensa explícita provoca un impacto directo en las capacidades de los jugadores. Algunos ejemplos de recompensa explícita son: una nueva arma , una vida extra o monedas de oro.

3.2.3 Desafíos

Desafíos retan a los jugadores a través del juego. Algunos ejemplos de retos son : una pelea, un rompecabezas, un salto por plataformas, un acertijo o una lucha del jefe.

3.2.4 Otros elementos de Misiones / Contenidos / capítulos

Agregar en esta sección otros elementos misiones / niveles / capítulos no incluidos en los apartados anteriores.

3.2.5 Flujo de las Misiones / Contenidos / capítulos

Describir el flujo de cada misión / nivel / capítulo del juego. Utilice los elementos descritos con anterioridad. Ilustrar el tamaño del área es, indicar su mapa, las instrucciones para superarlo y como se relaciona con la historia. Trate de cubrir todos los detalles que experimentará el jugador. Añadir conceptos de arte para todo el nivel y elementos representativos de este.

3.2.6 Zonas especiales

Describe las áreas que no son clasificados como misión , nivel o capítulo. Algunos ejemplos de áreas especiales son: tiendas, hoteles o zonas de bonificación.

3.2.67 Experiencia del jugador

Indicar mediante atributos y propiedades de la jugabilidad elementos concretos de la experiencia del jugador a desarrollar en cada uno de los niveles

3.3 Interfaz del juego

Describir todos los elementos de todas las pantallas que el jugador puede manipular. Algunos ejemplos de pantalla pueden ser: título, opciones, principal , inventario o guardar .

3.4 Controles de la interfaz

Describe cómo el jugador puede manipular todas las pantallas del juego y controlar o interactuar con los elementos del juego, así como realizar las acciones que esté propone. Ejemplo, si usamos el mando de Xbox, como sería la configuración de botones y qué podríamos realizar con cada uno de ellos.

3.5 Aprendizaje del juego

Describe la forma en que el jugador va a aprender a jugar el juego. ¿Hay un tutorial incluido en el juego? ¿Cuándo el jugador aprende una nueva habilidad habrá una explicación sobre cómo utilizar la nueva habilidad?. Explique y detalle la curva de aprendizaje.

3.6 Equilibrio Juego

Describir los elementos que son fáciles de cambiar y pueden ser utilizados para aumentar o disminuir la dificultad desafíos. Por ejemplo la velocidad de los enemigos , la vida o el número de enemigos en una pelea son ejemplos de elementos que se pueden equilibrar fácilmente en los desafíos propuestos.

4 Estética y Arte

Esta sección detalle lo que el jugador ve y oye . En esta sección se puede ampliar en caso de juegos de realidad aumentada, como la inclusión de olores o tacto. Esta parte es forma parte de la “Bbiblia de Arte y Conceptos”

4.1 Elementos básicos del juego

Describe todos los aspectos visuales/sonoros de los elementos del juego core. Incluir arte

conceptual

4.2 Elementos del mundo

Describe todos los aspectos visuales/sonoros de los elementos del mundo del juego. Incluir arte conceptual

4.3 Elementos de registro de progreso

Describe todos los aspectos visuales/sonoros de los elementos de registro del juego. Incluir arte conceptual

4.4 Otros elementos visuales

Describe todos los aspectos visuales/sonoros incluidos en la otra sección elementos. Incluir arte conceptual

4.5 Mundo del Juego

Describe todo el aspecto visual/sonoro de mundo del juego. Incluir arte conceptual

4.6 Misiones / niveles / capítulos

Describe todos los aspectos visuales/sonoros de las misiones , los niveles y capítulos. Incluir arte conceptual

4.7 Áreas especiales

Describe todos los aspectos visuales/sonoros de las zonas especiales.

4.8 Interfaz del juego

Describe todos los aspectos visuales/sonoros de la interfaz del juego.

5 Experiencia

Esta sección explora la cuestión relevante desde el diseño del juego y la calidad que se espera de este problema. Esto ayudará a establecer lo que es importante para la prueba y qué esperar de la prueba de los prototipos y las futuras fases de desarrollo de juegos. Analizar aspectos claves de la experiencia del usuario usando facetas y en cada una objetivos claros usando cuestiones como la jugabilidad, usabilidad o accesibilidad.

5.1 Jugabilidad Intrínseca

Señale lo que es importante acerca de la dinámica y núcleo del juego : la dificultad de los desafíos, recompensas adecuadas, objetivos claros. Y describir lo que se espera de estos aspectos importantes. Citar ejemplos

5.2 Jugabilidad Mecánica

Señale lo que es importante acerca de los aspectos técnicos del juego: la calidad de las cinemáticas, la calidad del sonido o de las reacciones de colisión. Y describir lo que se espera de estos aspectos importantes. Citar ejemplos.

5.3 Jugabilidad Interactiva

Señale lo que es importante acerca de los aspectos de la interfaz del juego : las habilidades o dificultades de los movimientos, auto - pausa o la gestión de inventarios. Y describir lo que se espera de estos aspectos importantes. Citar ejemplos.

5.4 Jugabilidad Artística

Señale lo que es importante acerca de los aspectos estéticos del juego : Los enemigos “dan miedo”, música inspirar acciones épicas o historia divertida, si se corresponde con un mundo virtual o real conocido. Y describir lo que se espera de estos aspectos importantes. Citar ejemplos

5.5 Jugabilidad Intrapersonal

Señale lo que es importante acerca de la experiencia del jugador : jugador se siente ansioso y nervioso casi todo el tiempo, el jugador siente empatía por el personaje principal de la tragedia o el reproductor se vuelve adicto porque quiere conocer el nuevo poder que ser desbloqueados. Y describir lo que se espera de estos aspectos importantes. Citar ejemplos.

5.6 Jugabilidad Interpersonal

Señale lo que es importante acerca de la experiencia de los jugadores en el modo multijugador: jugador siente que está luchando contra otro jugador en la igualdad de terreno o reproductor sensación que tienen más posibilidades de lograr algo en el juego si se colabora con otro jugador. Y describir lo que se espera de estos aspectos importantes. Citar ejemplos

6 Marketing y publicidad

Esta sección explora la cuestión relevante al marketing, publicidad y comercio

6.1 Poster o portada/contraportada del juego

Arte conceptual para la explotación del juego en anuncios, portada de la caja de distribución y

contraportada.

6.2 Anuncios

Anuncios o teaser de lo que supone el juego.

6.3 PEGI

Calificación PEGI: edad y contenido.

7 Limitaciones y supuestos

Esta sección describe la restricción de que el juego va a tener y debe ser tomada en consideración a la hora de tomar las decisiones de diseño de juegos.

6.1 Limitaciones técnicas

Estas limitaciones se derivan generalmente de la plataforma o las opciones de motor de juego. Describa lo que las limitaciones técnicas que el juego tiene. Algunos ejemplos de restricciones técnicas pueden ser: no hay memoria permanente o plataforma sólo tienen pantalla multi -touch.

6.3 Restricciones comerciales

Describir qué limitaciones negocio que el juego tiene. Algunos ejemplos de restricciones del negocio pueden ser: la clasificación del juego debe ser para toda la familia o juego deben publicando antes de 20 de diciembre.

7 Información del documento

7.1 Definición, acrónimos y abreviaturas .

Definir todos los conceptos, acrónimos y abreviaturas necesarios para la comprensión del documento.

7.2 Referencias.

Todos los documentos que se mencionan en el presente GDD y especificar dónde se pueden

encontrar.

7.3 Ficheros adjuntos

Añadir ficheros adjuntos relevantes al videojuego.