



**GDD de 10 páginas**

# PÁGINA #1: título

- **Título** con fuentes de letra sugerente, logo o gráfico.
- Información de contacto.
- **Plataformas** objetivo.
- **Edad** del Target (público objetivo).
- **PEGI**.
- **Fecha planificada de lanzamiento**

**SUPER MAGIC WORLD**

**VERY FAST CARS**

**DUDE WITH SWORD**

# PÁGINA #2: presentación del juego

- Resumen de la **historia** del juego (tres párrafos), describiendo donde tiene lugar, los personajes y el conflicto:
  - Comienzo: introducción a la historia.
  - Nudo: desarrollo de la historia.
  - Desenlace: parte final de la historia.
- **Directrices** del Juego (todo lo que pueda describir para entender el juego y la experiencia a tener), describe brevemente el flujo de la acción del juego en el contexto de los lugares en los que se encontrará el jugador:
  - Personaje
  - Cámara
  - estilo de juego
  - Ambiente
  - Objetivos
  - Enemigos
  - Fases

"Tomb Raider: Legend es una aventura de acción en tercera persona que encuentra a la arqueóloga Lara Croft buscando en las selvas de Bolivia hasta las montañas del Tíbet la misteriosa llave de Ghalali; un artefacto que puede ser la clave para encontrar a la madre perdida de Lara. "

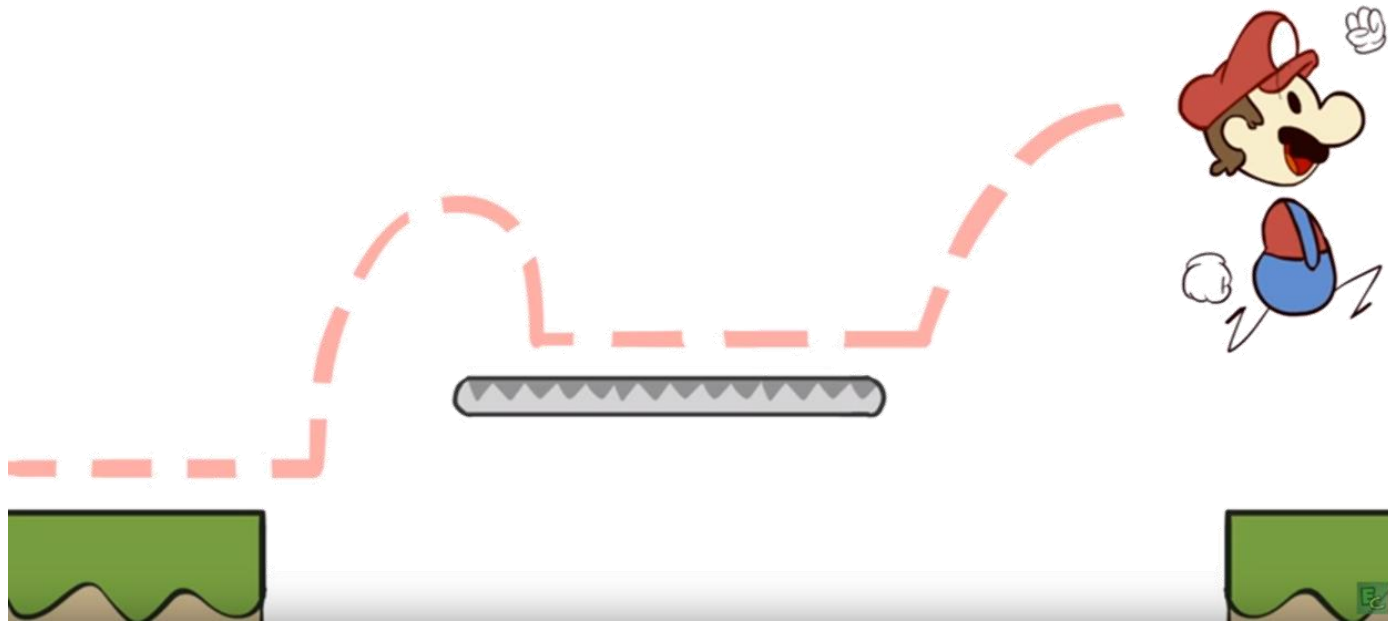
## PÁGINA #3: el player

- **Descripción del Héroe** que se va a jugar, edad, sexo, antecedentes.
- Qué habilidades tiene. **Arte conceptual.** Armas.
- Mapeado básico de **control** usando un mando de juego, como si fuera el manual de uso o de la interfaz de interactividad si fuera un móvil o Tablet



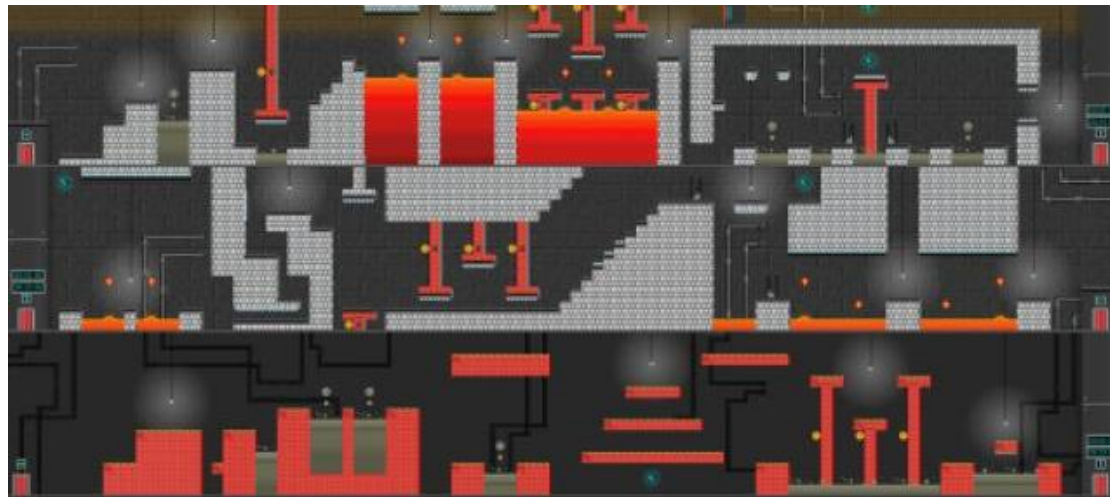
# PÁGINA #4: jugabilidad

- Cómo se aplica el **estilo y género del juego**. **Secuencia** de juego. Secuencia de experiencia. Niveles, misiones, rounds...
- Describir minijuegos y **mecánicas**. Usar diagramas.
- Enumerar detalles relativos a la **plataforma** a la que va destinada, disco duro, tarjeta de memoria, pantalla táctil, multiplayer con pantalla dividida, si usa la cámara, uso de internet, servidores, compras en aplicación y cualquier cosa necesaria para entender el alcance de la complejidad del proyecto.



# PÁGINA #5: mundo del juego

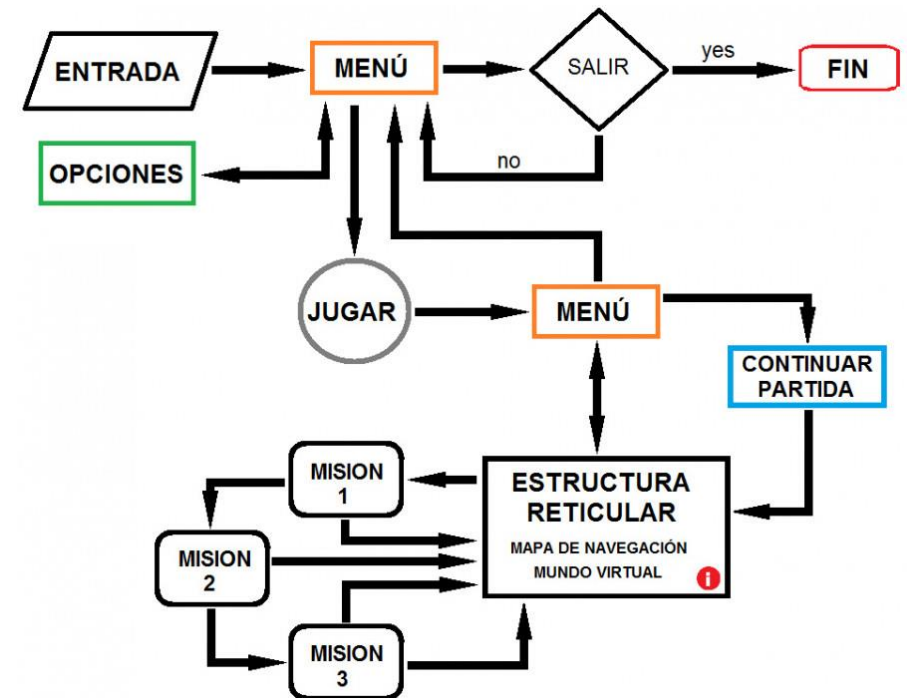
- El mundo en el que se desarrolla, y sus subambientes. **Descripciones cortas.** Dónde tiene lugar el gameplay.
- **Qué hay en cada lugar para el Personaje:**
  - Que personalidad tiene cada sitio.
  - Que música lo va a ambientar.
  - Como están conectadas las localizaciones entre si.
- Incluir algún **mapa** o diagrama de flujo para entender como el personaje se mueve por el mundo.





# PÁGINA #6. Experiencia de juego / Interfaz

- Todo lo que sirva para describir las sensaciones que debe producir el juego.
- Qué se ve primero en el juego. Que **emociones** debe suscitar el juego al completo.
- Como la **música** o el sonido acompaña estas emociones.
- Qué otros mecanismos hay que definan la experiencia que se busca.
- Diagrama de flujo de uso de navegación de la interfaz.



# PÁGINA #7: Mecánicas de juego y Power-ups

- Qué **mecánicas** debe seguir el jugador para avanzar en el juego.
- Qué peligros o **retos** debe superar (mecánicas que dañan al jugador).
- Qué **power-ups** va a encontrar disponibles y como afectan.
- Qué cosas puede **coleccionar**.
- Qué sistema de economía/compras sigue la mecánica si tiene alguno.





# PÁGINA #8: Enemigos y Bosses

- **Mecánicas y AI** de los jefes de fase o encuentros diferenciadores.
- **Qué enemigos o peligros se encuentra el jugador y como le afecta que los pase o que le derrote.**
- ¿En qué entornos aparecen?
- ¿Cómo los vence el jugador?
- ¿Qué obtiene el jugador por derrotarlos?



## PÁGINA #9: Animaciones

- Videos, cinemáticas o escenas fin de juego o entre niveles, y su estilo.
- ¿Cómo se presentarán al jugador?
- trailer



# PÁGINA #10: Material extra

- Posible material descargable, **¿qué material podrá desbloquear el jugador?**
- extras en multiplayer
- **¿Qué incentivos hay para que el jugador juegue de nuevo?**
- ¿Qué otros juegos serán tu competencia cuando lances el videojuego al mercado?



#TodoVaACambiar