



Vertical: Game Design

Clase: Clase 2

Docente: Martin M. Romero

Clase 2: Documentación en el Diseño de Videojuegos

Agenda de la clase #2

Introducción al Diseño de Videojuegos

- Revisión ejercicio práctico sobre Historia de los videojuegos.
- Documentación en videojuegos (Pitch, High Concept, Treatment, GDD).
- Diferentes formas de documentar.
- Revisión de ejemplos reales de documentos.
- Enunciado del ejercicio práctico sobre documentación de diseño.

Martin Romero



Repaso de la clase anterior

Repaso

The word 'Repaso' is written in a large, orange, rounded font. The final letter 'o' is replaced by a magnifying glass icon. The magnifying glass has a black handle and a black frame. Three wavy lines representing steam or smoke rise from the top of the magnifying glass frame.

Documentación en el Diseño de Videojuegos

¿Que es un documento de Diseño?

- Es una descripción escrita de un videojuego.
- Diseñar también significa planificar y no se puede planificar en el aire. (Esto es equivalente a un Business Plan)
- Este proceso de escribir documentación ayuda a los diseñadores a pulir sus ideas

Propósito de un documento

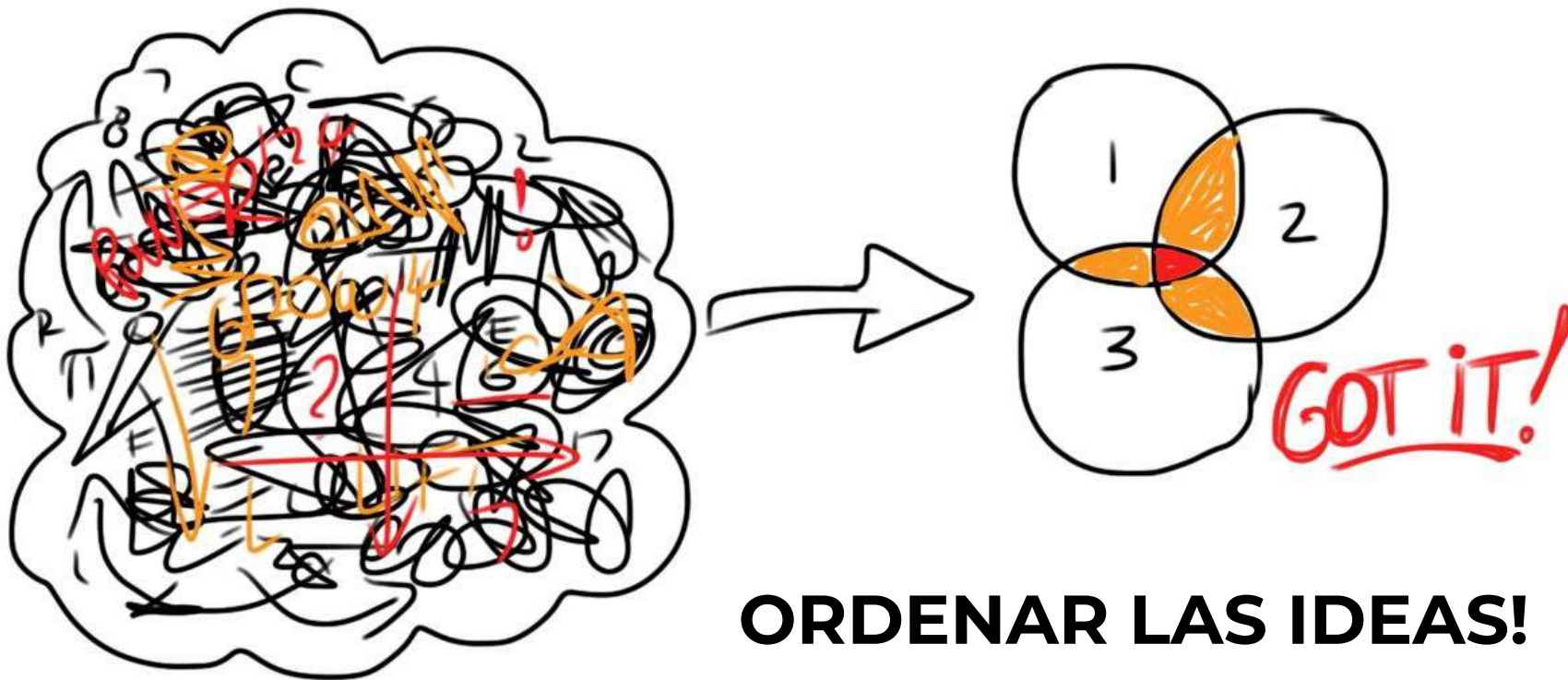


MEMORIA

Propósito de un documento



Propósito de un documento



ORDENAR LAS IDEAS!

Propósito de un documento

El template mágico No existe ni existirá!



Ciclo y Documentación



Tipos de Documentos

Pitch Document

- Es un sumario, funky, concreto y de venta del juego que se hace generalmente para causar interés de un potencial cliente (para vender la idea)

Hay dos formas de hacerlo

- Interna: 1 a 3 páginas no hay necesidad de fancy graphs.
- Externa: Presentación visual descollante

Tipos de Documentos

Extended High Concept o Game Treatment

- Extensión del pitch o del High Concept Document con mas insight del juego en algunos aspectos puntuales.

Generalmente este es requerido por los publishers o stakeholders

- Va de 6 a 50 páginas (Dependiendo del tipo de pedido)
- Que areas incluir? Se hace según lo que se pida y haya que definir.

Tipos de Documentos

Game Design Document / Bible / Script

- Documento definitivo o serie de documentos que contiene cada aspecto del juego para comunicar con el equipo de desarrollo.
- Este incluye scripts, level design, wireframes, monetización, AI, y todas las áreas que haya que definir para el desarrollo del juego.



Tipos de Documentos

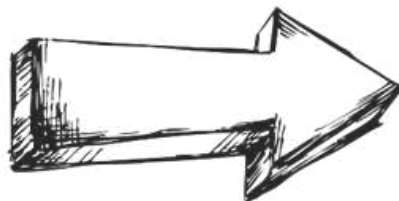
Postmortem Document

- Este documento es una forma de plasmar una lección aprendida sobre el proyecto. Aunque no esté directamente relacionado con Game Design, puede ser de gran influencia para futuros diseños.
- Este generalmente se hace una vez que el proyecto ha terminado, como un retrospective.

Pitching

Type of Idea	Description	Value
Idea	Just a plain old idea	\$0.083
Cool idea	An idea that captures the imagination	\$5
Really cool idea	A cool idea, shouted	\$5
Good idea	An idea that someone could actually use	\$100
Good idea in the right place at the right time, sold convincingly	Just what it sounds like	\$1,000,000+

Pitching



Pitching

Game Pitch: Es un sumario, funky, concreto e increíble del juego que tenemos en mente, usado generalmente para causar interés de un potencial cliente.



Pitching

Quién es más calificado para pichear?



Pitching



Pitching

Publishers

- Son menos los juegos que tienen éxito sin su ayuda.
- Los publishers toman mucho del riesgo pero también invierten, hace el márketing, distribuyen y manufacturan los juegos.
- Hay muchas chances de que uno trabaje con un publisher en el futuro.



Pitching

- **External Gamer Client**
- Trabaja como otro cliente regular
- Puede que no sea un deal de publisher
- Tiene un profundo entendimiento de la Industria.



Pitching

- **External Non-Gamer Client**
- Trabaja como cliente de su proyecto
- No es un publisher
- Tiene poco conocimiento de la Industria
- Es posible que venga con requerimientos fuera de lugar



Pitching

- **Internal Client (Team)**
- A su equipo (pueden ser conocidos o no)
- Tienen expectativas de lo que uno puede hacer o dar.
- Tienen conocimiento de videojuegos e Industria



Pitching

- **Audience (Kickstarter)**
- Probar porque el juego se tiene que hacer (llenar un vacío)
- Porque se tiene que hacer de determinada manera
- Porque nuestro equipo es el mejor y único para hacerlo
- Probar que es más que un juego.



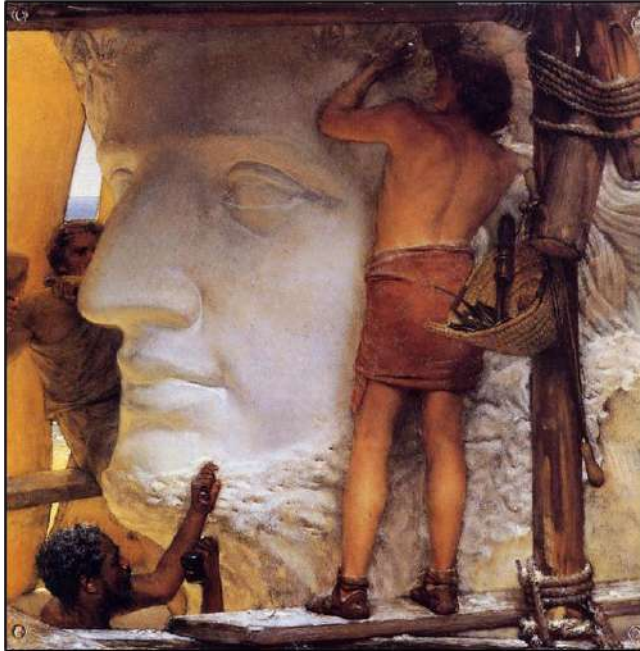
Pitching

- **Tres formas de lidiar con clientes (no gamers)**
- Aceptar sugerencias (Buenas o malas)
- Inmediatamente decirle al cliente porque tiene razón o no.
- Intentar preguntarle el porque de alguna sugerencia



Pitching

Michelangelo and Soderini Tale



Pitching

No puedo creerlo, acabo de pitchear esta idea increíble y no hay un solo interesado!! Qué le pasa a la gente?

Type of Idea	Description	Value
Idea	Just a plain old idea	\$0.083
Cool idea	An idea that captures the imagination	\$5
Really cool idea	A cool idea, shouted	\$5
Good idea	An idea that someone could actually use	\$100
Good idea in the right place at the right time, sold convincingly	Just what it sounds like	\$1,000,000+



 Perfect Execution

Pitching

Cuando la idea no se acepta, hay que saber cómo reciclarla. Aprender de la experiencia. Tal vez hay que modificarla y buscar a alguien que le sirva.

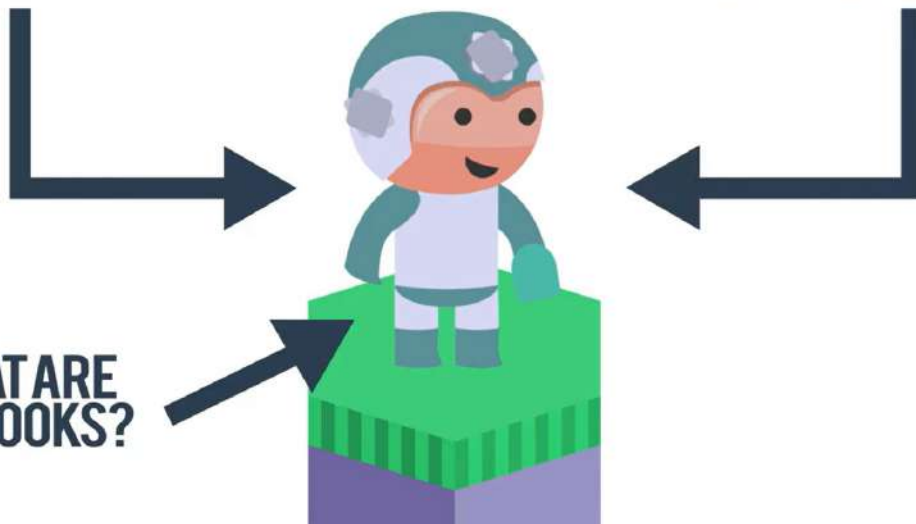


Pitching

**WHAT MAKES YOUR
GAME INTERESTING?**

**WHY IS IT A FIT
FOR THE PUBLISHER?**

**WHAT ARE
THE HOOKS?**



Pitching

GDC

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

| FEB 27-MAR 3, 2017

| EXPO: MAR 1-3, 2017

#GDC17

#23

You seem like you'd
be a huge pain in the
ass to work with.



Pitching

10 SLIDES TO AN AWESOME PITCH!

1 Elevator Pitch

2 The PROBLEM

3 The Solution

4 Market Size

5 Business Model

Teaser slide
goes here



DEMO
goes here



6 Proprietary Tech

7 Competition

8 Marketing Plan

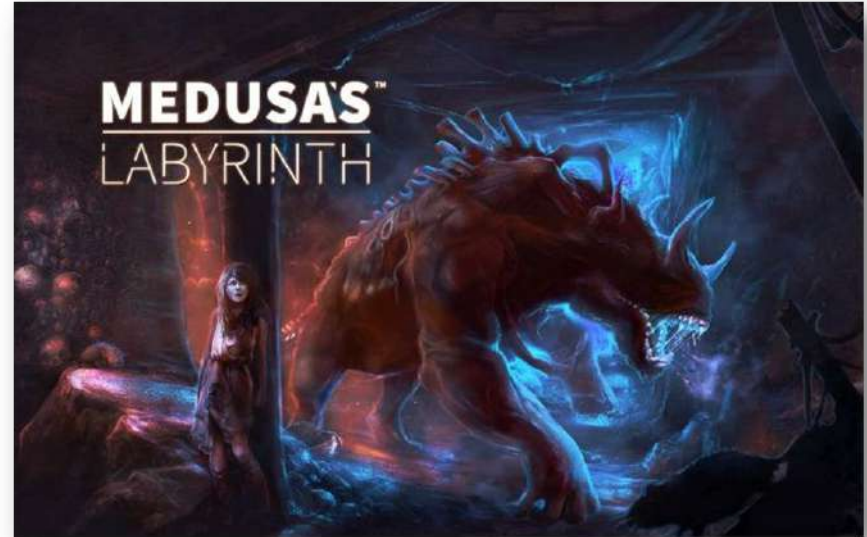
9 Team

10 Money

Pitching (Estructura)

Awesome Cover Art

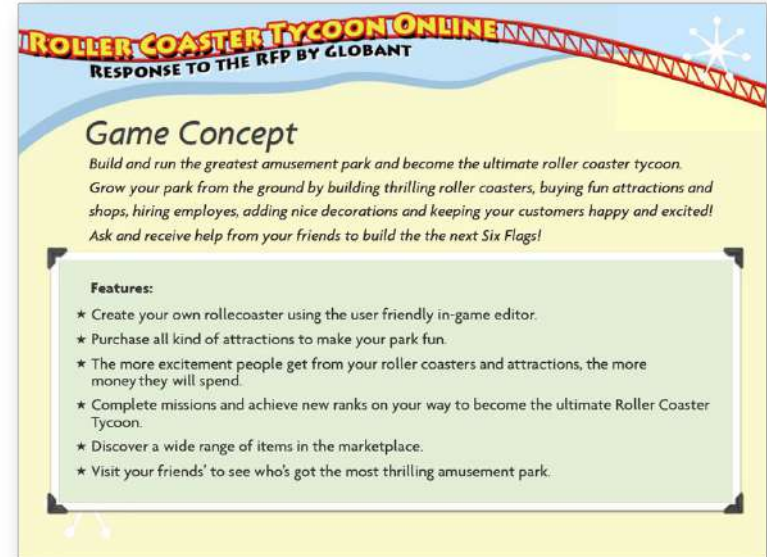
- BOOM! Splash art para capturar la atención del que sea nuestro público y de paso crear un gancho con el juego.
- Ayudará a destacar nuestra presentación de otras que estén en la misma.
- Intentar vender el concepto del juego desde la primera página.



Pitching (Estructura)

Concepto del juego

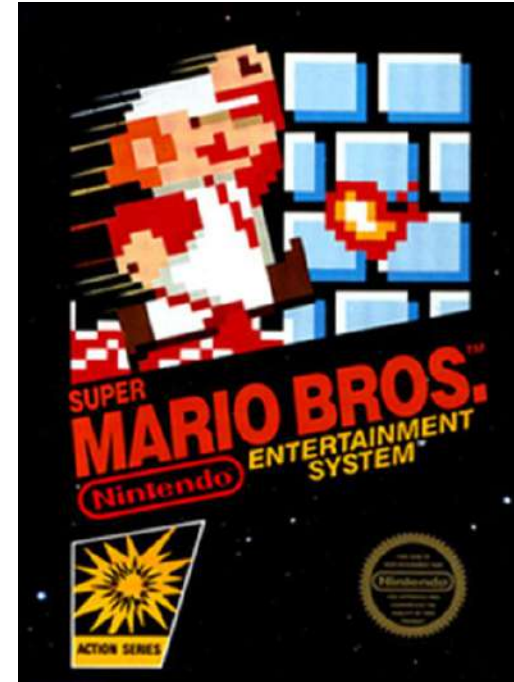
- Elevator pitch: Hacer el concepto del juego corto y claro. Hacerlo en una sola oración. Usar la estructura xxx meets yyy.
- High concept statement del juego resumir lo siguiente: Core gameplay, que tipo de género, objetivo del jugador y muy corto como se juega.
- Agregar una lista de unique features!
- Esta sección debería captar la atención del lector. Es clave que con esto el lector entienda de qué juego se trata.



Pitching (Estructura)

Controlás a Mario, un plomero saltarín que se encuentra en un mundo extraño de ladrillos y criaturas raras.

Movete de izquierda a derecha utilizando tu habilidad de salto para esquivar obstáculos, dispará o pisoteá enemigos y llegá hasta el final para rescatar a la princesa.



Pitching (Estructura)

Market Overview y Oportunidad

- Cual es el mercado al que apuntamos? Mobile? Consola?
- Cuál sería la audiencia del juego? Casual? Hardcore? Agregar algunos números si es necesario.
- Por Qué es este mercado atractivo?



Pitching (Estructura)

Género y competidores

- Describir tu juego y cómo encaja en el género seleccionado.
- Mostrar un claro entendimiento de la competición y números.
- Por Qué ese mercado es atractivo? Dar algunos números \$ (Gráficos si es necesario)
- Pregunta clave: Porque mi juego sería diferente?

Main Competition / mobile

		iMap my Run #351 Top Free Apps #11 Top Free Apps Health & Fitness	Description Find running maps and map your route with MapMyRUN.com. Whether you are jogging or marathon training. Although this is not a game, it's an application that tracks your activity and synchs with a web.
		Run Keeper #25 Top Free Apps Health & Fitness	Description It's one of a new batch of fitness and workout tracking and mapping apps made possible by the GPS capability built into the iPhone 3G. Although this is not a game, it's an application that tracks your activity and synchs with a web.
		Zombies, Run! To be launched in February 2012	Description Zombies, Run! is an ultra-immersive game for the iOS, and Android where you help rebuild civilisation after a zombie apocalypse. By going out and running in the real world. This is a similar game, but only for iOS. Could be a direct competition with WK.

http://www.appdata.com/ios_apps

Pitching (Estructura)

Tu Equipo

- Mencionar quién está en tu equipo y en qué trabajaron antes.
- Cuanto más serio y experimentado el equipo mejor.
- Solo hacerlo con Miembros claves!
- Mostrar el track record como estudio y los premios que se han ganado.



Pitching (Estructura)

Status actual y Plan

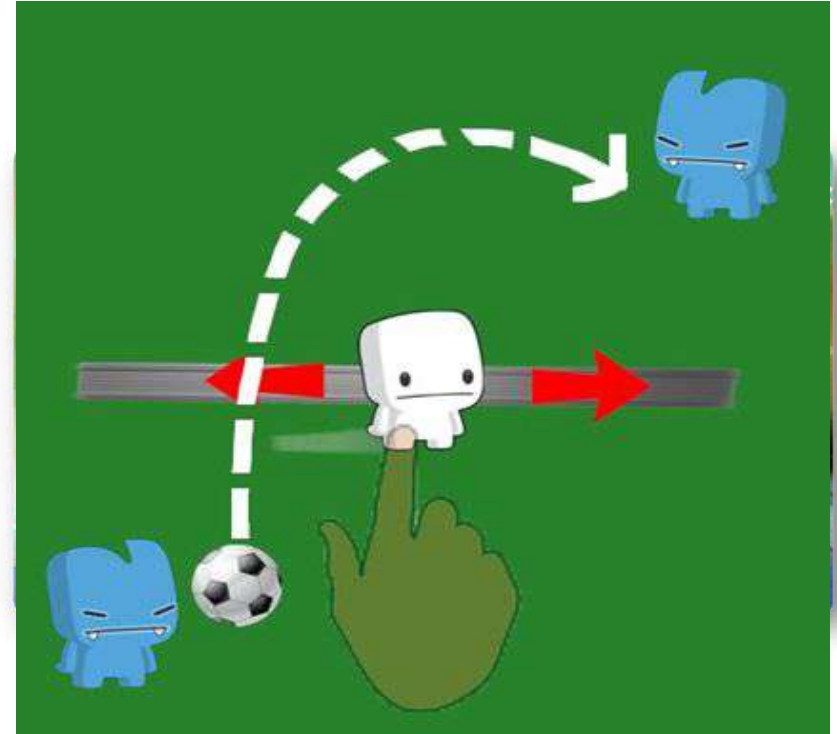
- Informar a la audiencia sobre el status actual del juego o proyecto.
- Cual es tu plan de alcanzar el objetivo? A donde estás ahora y cómo alcanzar el objetivo?
- También se puede informar un pantallazo sobre el esquema de monetización.

Product Roadmap						
	Sept 2011	Oct 2011	Nov 2011	Dec 2011	Jan 2012	Feb 2012
Product Development	Optimize Attendance Monthly Email Summary	Payment Gateway Integration	Advanced Reporting: Taxes Integrate transaction data (e.g. Square, cc Processor)	Customize reminder emails for member retention Integrate with QuickBooks	Multiple Login	Scheduling Integrated with Online Store
Benefit	• retention • re-engagement	• new customers • new source of revenue based on % transaction	• retention	• retention • new customers	• retention • new customers	• new customers • larger studios • increase revenue
	Mar 2012	Apr 2012	May 2012	Jun 2012	Jul 2012	Aug 2012
Product Development	Member Portal	Payroll capabilities	Retail and Inventory Tracking	Affiliate Marketing via email Promotions	Device Integration (key cards, cc processors)	Mobile App
Benefit	• retention • new customers • large studios	• retention • new customers • large studios	• retention • new customers • increased revenue • large studios	• new customers • large studios, franchisees • increased revenue	• retention • new customers • large studios, franchisees	• retention • new customers • instructor market

Pitching (Estructura)

Art style & Mockups

- Hay que mostrar lindo Arte WIP, fake screenshots, mockups, hacerlo bien visual!
- También se muestra la propuesta visual del juego en cuestión.
- Poner a artistas a hacer un arte que le vuele el marote al que lo vea.



Pitching (Estructura)

Gracias!

- Nunca hay que olvidarse de cerrar la presentación agradeciendo.



Pitching (Estructura)



- Qué hay detrás de esa puerta? Acaso te interesa?

Pitching (Estructura)



- Qué hay detrás de esa puerta? Acaso te interesa?

Pitching (Estructura)



- **Crear Misterio no es solo sobre la información faltante.**
- **Es sobre la información "puntual" faltante.**
- **La luz nos dice que hay algo misterioso detrás de la puerta.**

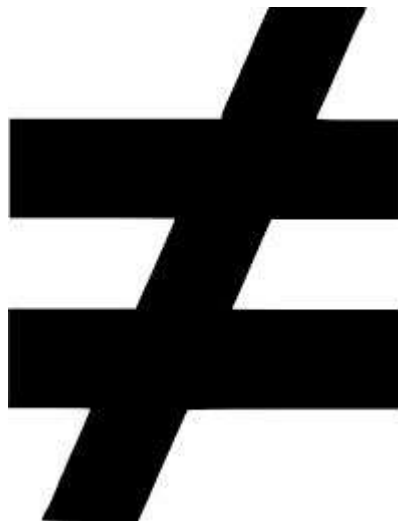
Pitching (Estructura)



- Son los puntos, features, elementos o conjunto de elementos que hacen que tu juego sea único, diferente a los demás.
- En algunos juegos es sencillo poder diferenciar y exponer qué son los USP

Pitching (Estructura)

**Game
Pillars**



Hook

Pitching (Estructura)



- En otros juegos es más difícil poder aclarar qué son los USP.

Hagan Research



Hagan research a quienes van a pitchear. No se confundan en intentar vender un juego mobile a un publisher para consolas.

Hagan Research

#18

"Can you help us negotiate a license deal with Marvel?"



Hagan Research

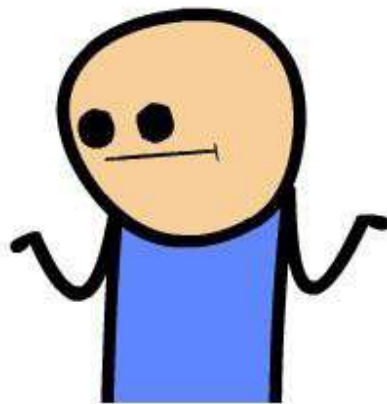


Nadie “compra” un proyecto de videojuegos por una buena propuesta de monetization.

Facts sobre la Documentación

NADIE LEE LA DOCUMENTACIÓN

Documentation?



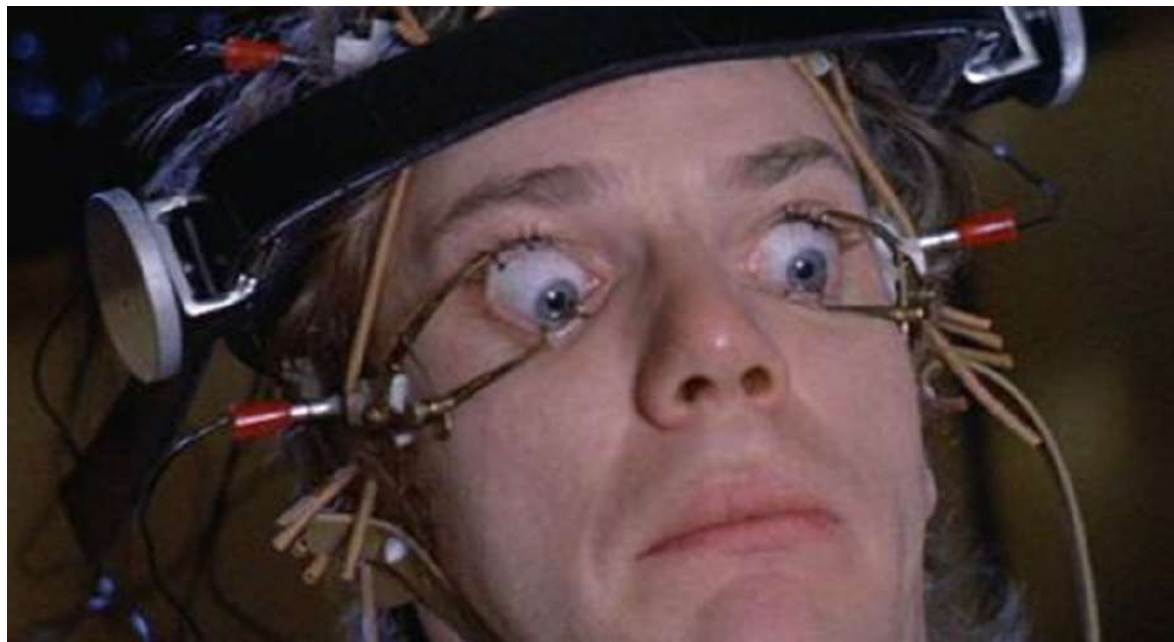
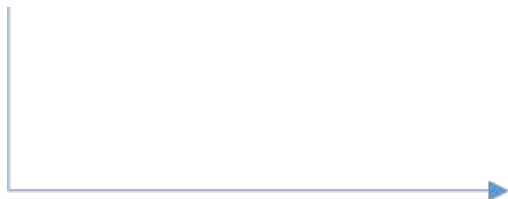
Ain't nobody got time for that

Pitching (Estructura)

NADIE LEE LA DOCUMENTACIÓN

#1 Solución

Lead Programmer



Pitching (Estructura)

NADIE LEE LA DOCUMENTACIÓN

#2 Solución

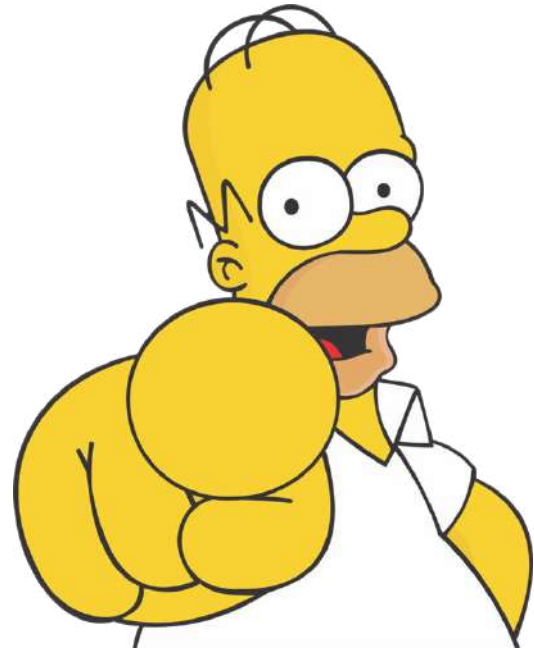
- Conocer a tu audiencia
- Crear buena documentación
- Organizar sesiones de Q&A
- Agendar algo de tiempo para leer
- Alentar a la gente a leer (Si hace falta imprimir y entregar los docs)



the
happy IT
guy
Yes, you can!

Pitching (Estructura)

Usted sabe que es lo mejor para su equipo (Adaptarse a su equipo)



Pitching (Estructura)

Sea Creativo en torno a la documentación



Diferentes Documentos

- Biblia o Script o Game Design Document
- Feature Brief GDD
- Design Wiki
- One Pager Document
- Game Design Overview o High Concept (DESIGN).
- Game Treatment (DESIGN)
- Detailed Design Doc (DESIGN).
- Story Overview (DESIGN).
- Level Design Document (DESIGN)
- Technical Design Doc (ENGINEERING).
- Pipeline Overview (ENGINEERING).
- System Limitations (ENGINEERING).
- Art Bible (ART).
- Concept Art Overview (ART).

Game Design Document (GDD)

(Documentos Masivos con TODA la información)

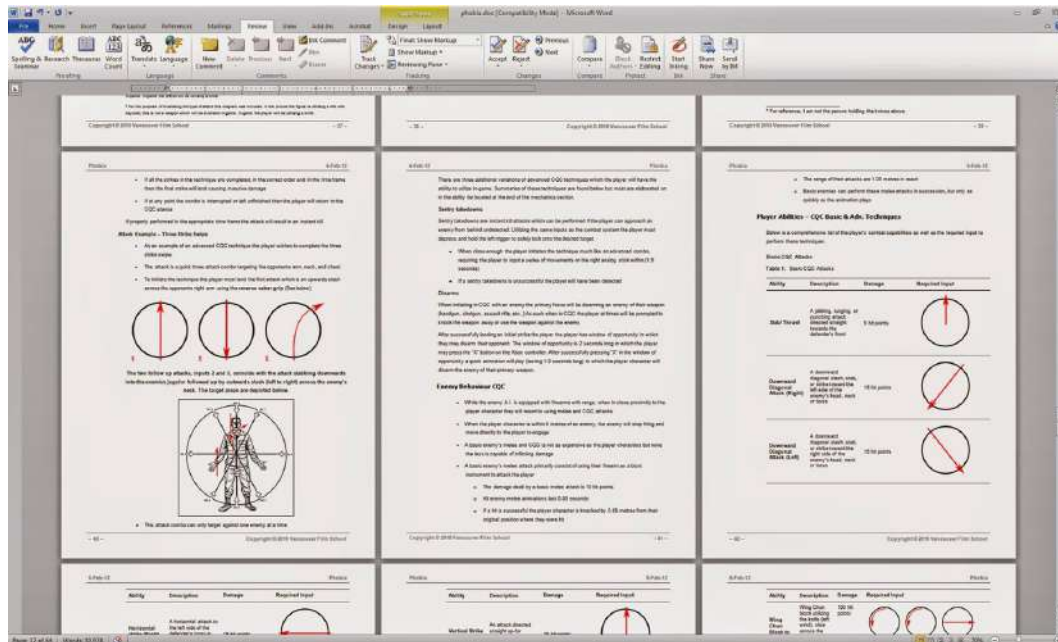
Pros

- Tiene absolutamente toda la info!
- Source definitiva de información
- Está todo en un solo documento
- El acto de crear el documento es el acto de diseñar el juego

Contras

- Está todo en un solo documento (Algunos solo necesitan una sección del mismo)
- Es difícil de updatear (Más cuando hay copias impresas)
- Difícil de buscar info
- No es muy amigable cuando el trabajo es distribuido

Ejemplos



Game Design Document (GDD)

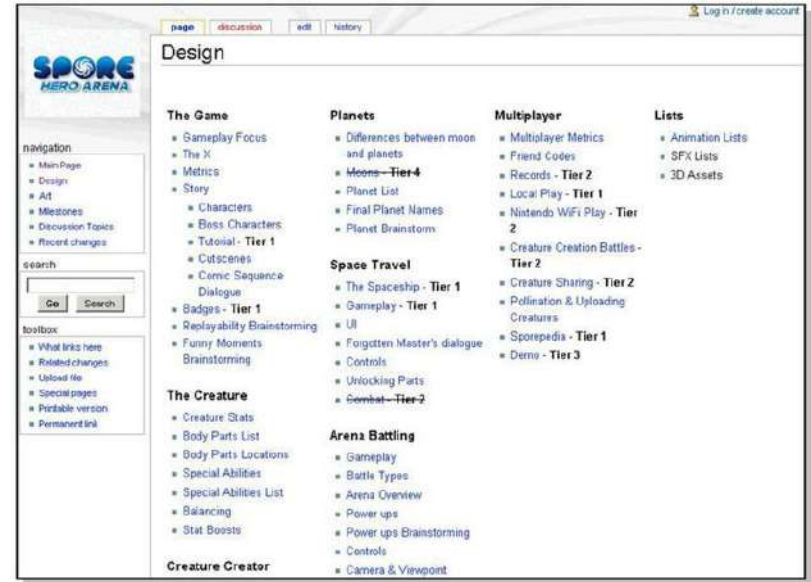
Ejemplos



Wikis

Si necesitás un documento que contenga layers múltiples, categorías, temas, que sea fácil de acceder en el momento entonces debería pasar de GDD a wikis.

Cual puede ser la mejor herramienta para crear wikies? Una de las mejores es MediaWiki (Originalmente usada para crear wikipedia) y también TiddyWiki.



Wikis

Pros

- Fácil de acceder
- Fácil de updatear
- Altamente colaborativa
- Tracking de historial.



Contras

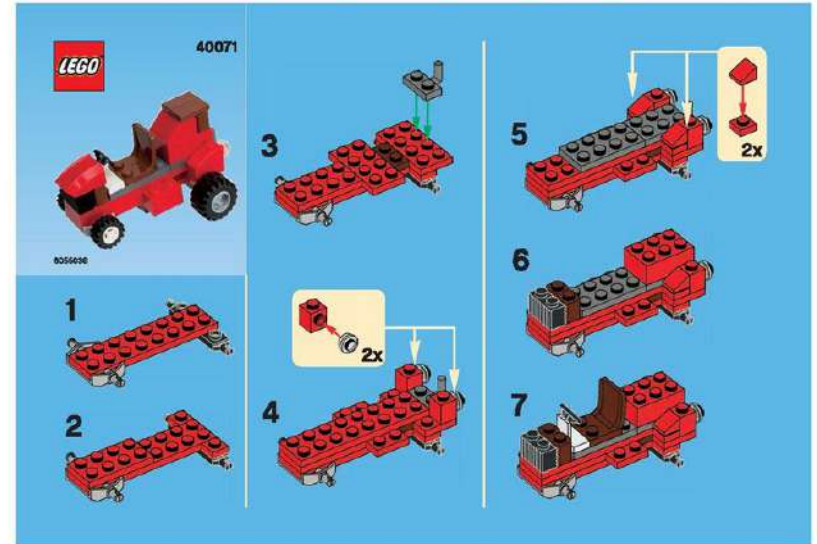
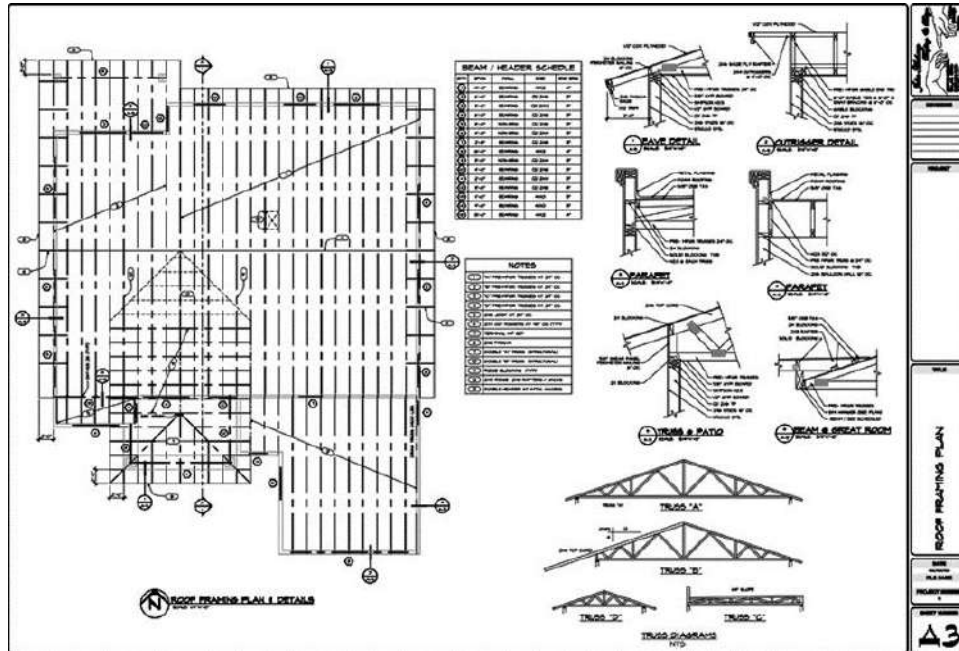
- Requiere mantenimiento constante (probablemente alguien asignado 100%)
- A veces se coluta las relaciones de diseño.
- Limitaciones del viewport
- Limitaciones del formato.

One Pagers

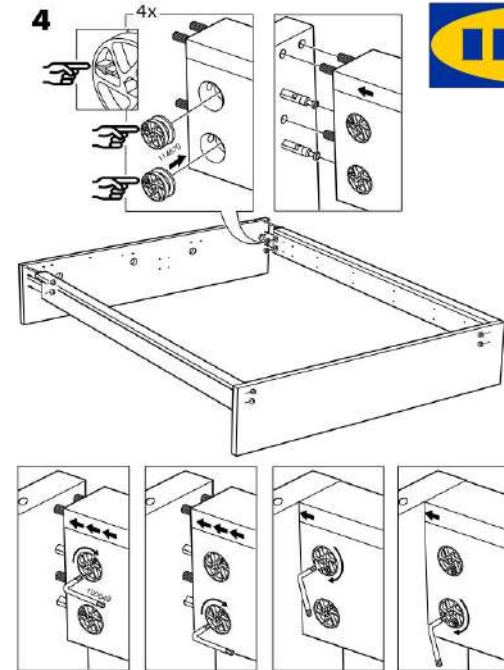
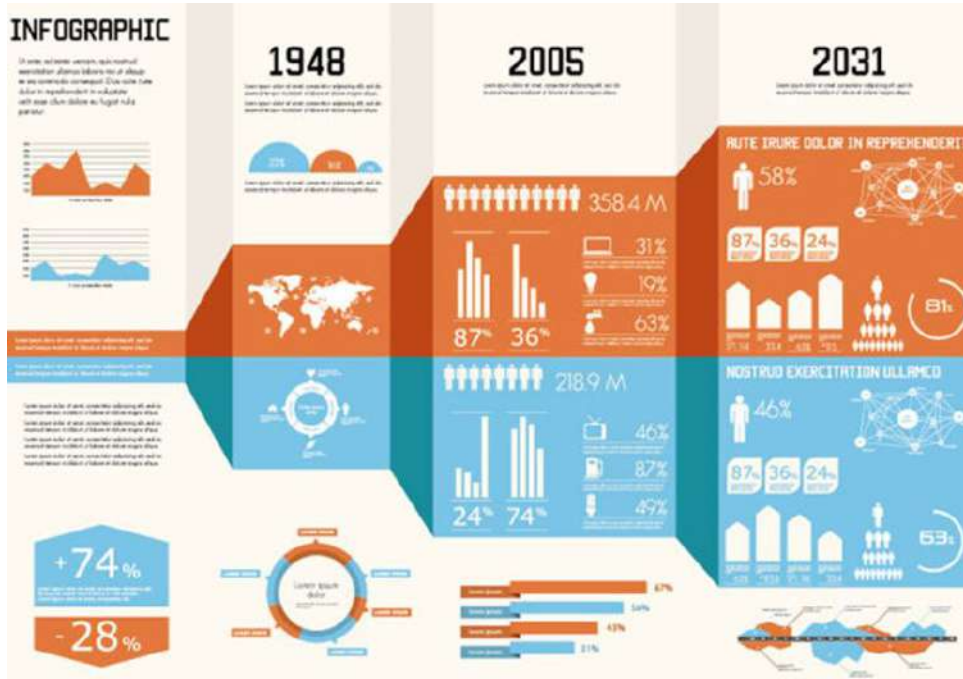
Inspiration



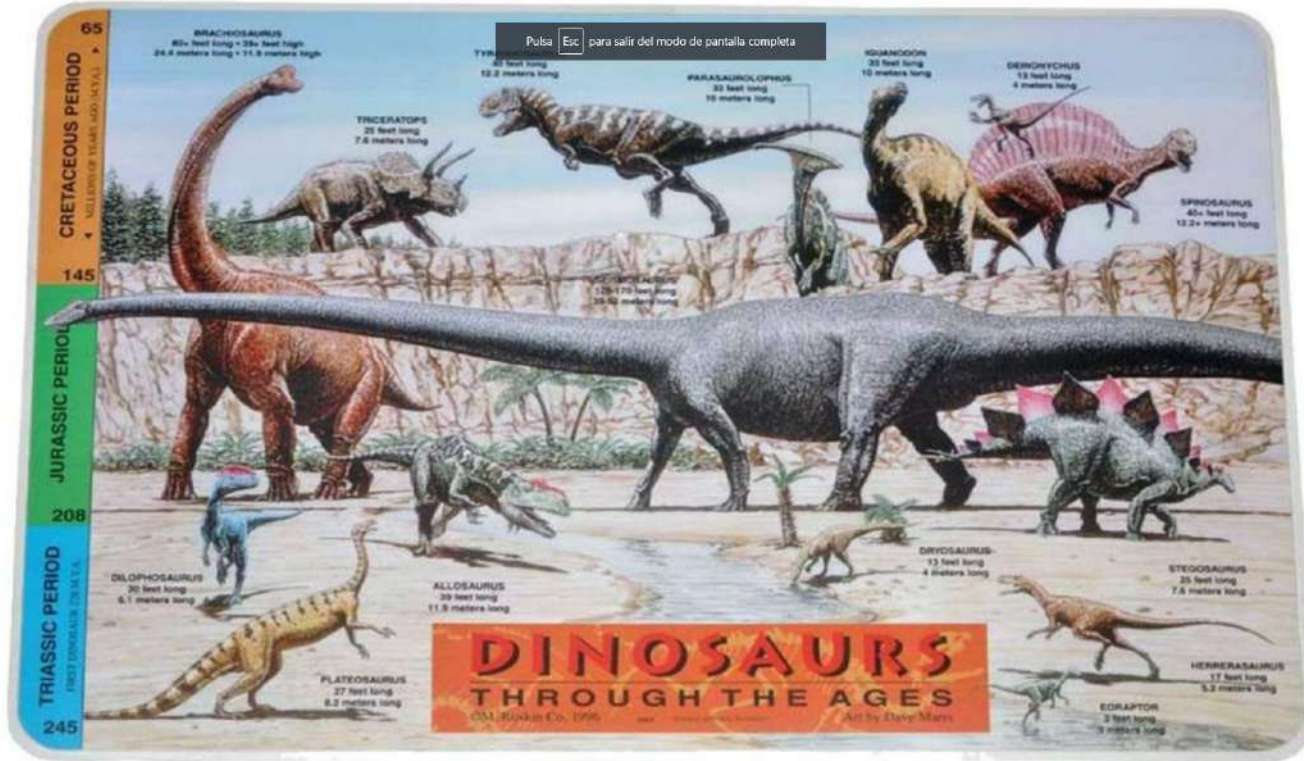
One Pagers



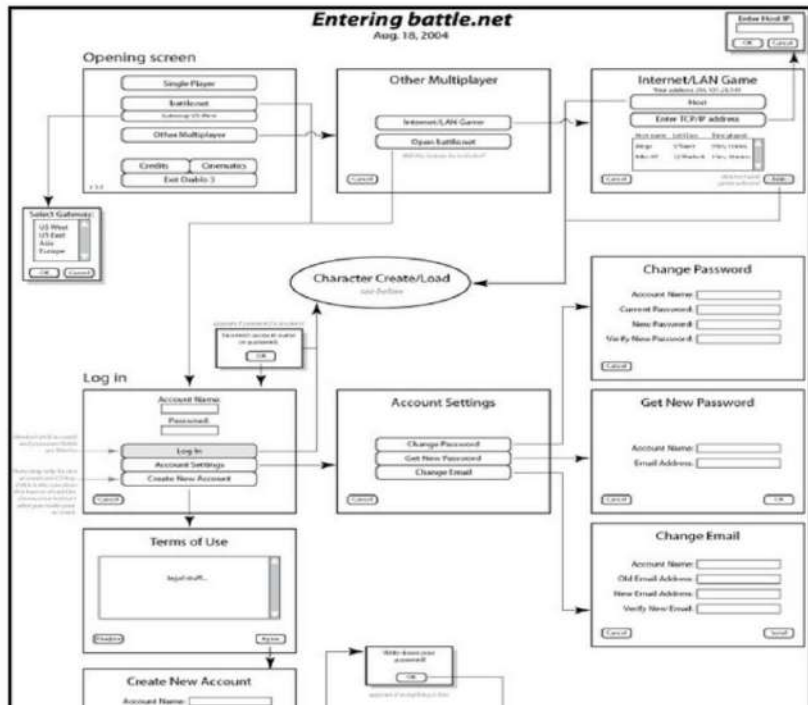
One Pagers



One Pagers

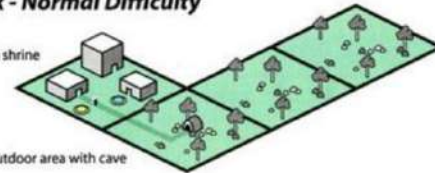


One Pagers



The World of DHack - Normal Difficulty

Small town with healing shrine and identify shrine.

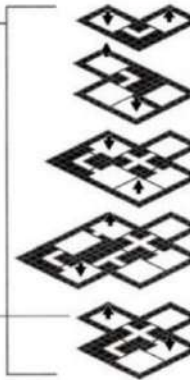


Outdoor area DRLG (This is for demo purposes and can be any size.)

Small outdoor area with cave

Mines (Levels 1 - 5)

It was once a prosperous mining operation but now it lies in ruins. What caused this destruction?



Level 1 - Mines
(Up and down stairway plus 1 random tile)

Level 2 - Mines
(Up and down stairway plus 3 random tiles)

Level 3 - Mines
(Up and down stairway plus 5 random tiles)

Level 4 - Mines
(Up and down stairway plus 7 random tiles)

Level 5 - Mines
Swarm Level
(Up and down stairway plus 4 random tiles)

Swarm Level
Every 10th level, starting with the 5th, contains only one type of weak monster in large numbers.

Caves (Levels 6 - 10)

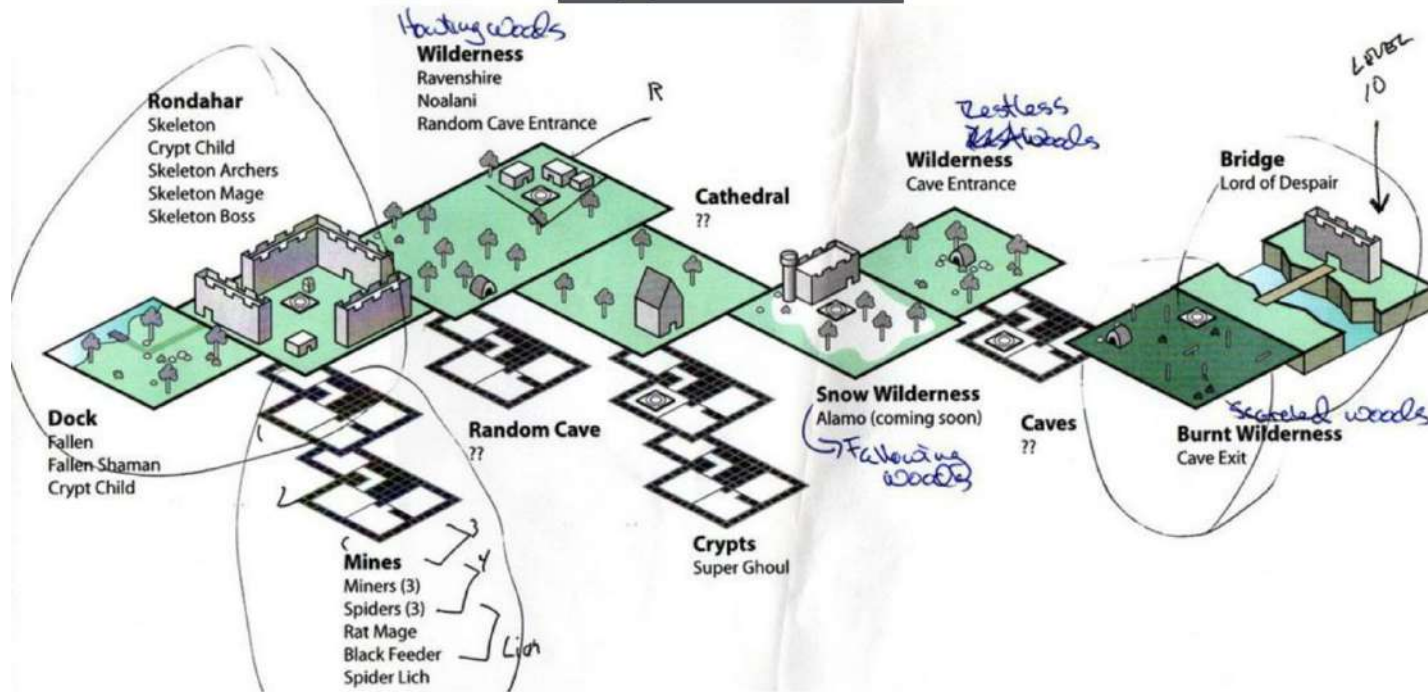
The first group of miners that broke through to this vast underground cave system unleashed horrors beyond comprehension.



Level 6 - Caves
(Up and down stairway plus 1 random tile)

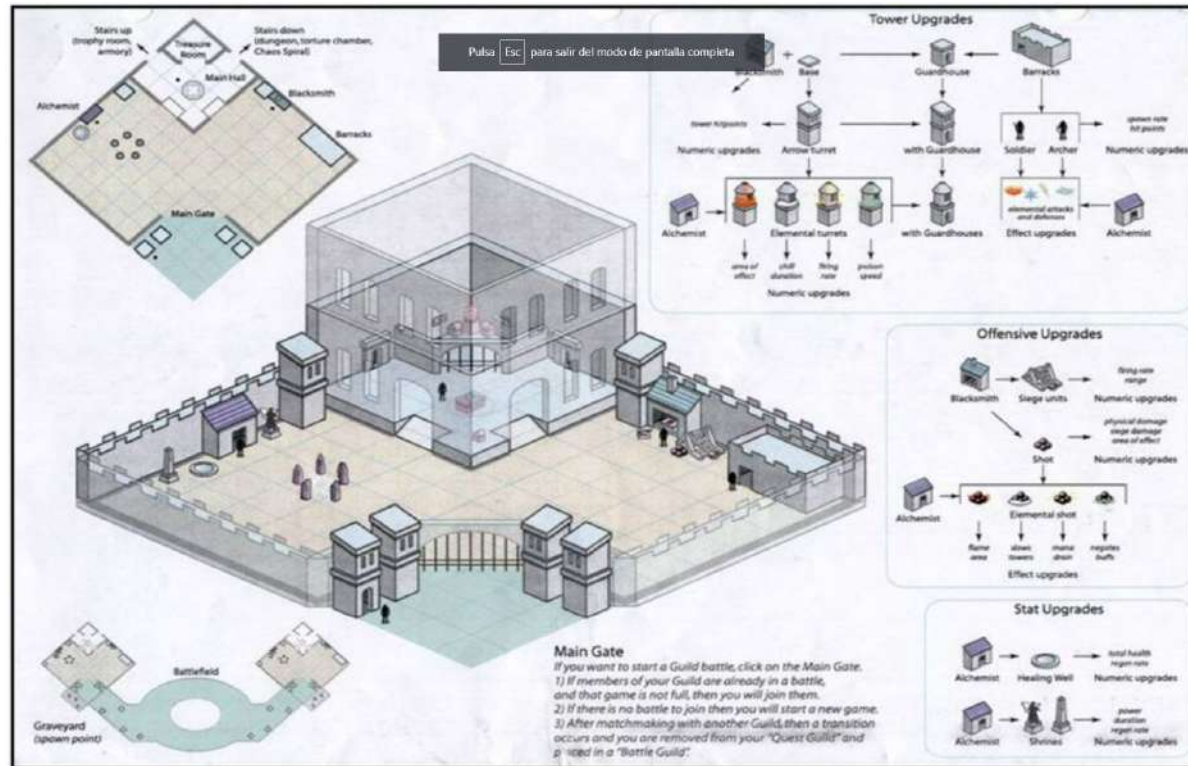
One Pagers

Pulsa **Esc** para salir del modo de pantalla completa






One Pagers




One Pagers

Direct
Shot does not travel along path, but hits target instantaneously.




Parameters:
delay

Melee
A type of direct damage that can only be delivered by the source being within close range of a target.




Parameters:
same as Direct
min-max range
move in and attack (on/off)

Instant
Near instantaneous delivery that cannot be dodged, but can be blocked by other objects.




Parameters:
min-max range
placer (on/off)

Propelled
Shoots out an object (actor) that can be dodged or blocked by other objects.




Parameters:
min-max range
distance trigger
time trigger
velocity
placer (on/off)

Lobbed
A type of propelled delivery that arcs up and passes over objects.




Parameters:
same as Propelled
launch angle

Pathing (Homing)
A type of propelled delivery that follows an arbitrary set of rules (AI) and attempts to reach a target, despite obstacles.




Parameters:
same as Propelled
pathing rules

Area - Circle
Payloads delivered to all targets within area at a set rate.




Parameters:
frequency of payloads
distribution
min-max range
min-max height
spherical or cylindrical

Area - Cone
Similar to a circle, but in a specified arc.




Parameters:
same as Circle
min-max arc width

Area - Beam
Similar to a cone, but in a rectangular shape.



Parameters:
frequency of payloads
distribution
min-max x,y,z

Nova (Wave)
Attack radiates out from central point. Target takes one hit as wave passes through it. (Note: novae are typically a full circle, but do not have to be).



Parameters:
min-max range
min-max arc
velocity
2D or 3D
ground hopping (on/off)
distribution

Demonic Mage

Fire Chain

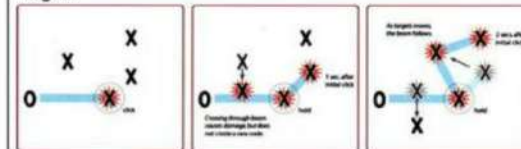
Skill Category

Fire

Description

Fire streams from the Mage's fingertips and spreads in chains to nearby monsters, burning them over time. The Mage must remain still while this happens. If the Mage gets hit, moves or releases the mouse button, the effect is broken.

Diagram



Details

Target a single monster.

Medium range.

Click to create a flame rope that connects the Mage to the target.

Attack continues as long as you hold down the mouse button, or until you get hit.

After 1 second the flame will leap from the target monster and connect to a nearby monster (if one is in range).

If the skill is leveled up, the flame will leap to additional monsters, in 1 second intervals, creating a connected chain. A monster already connected to the chain will not be reconnected again.

Line of sight: Yes, for initial target. Additional targets need to be in LOS from previous monster, not from the caster.

Auto-hit: yes.

Blockable: no.

Mana usage: up front cost paid on click, smaller cost paid over time (while mouse button is held down).

UI

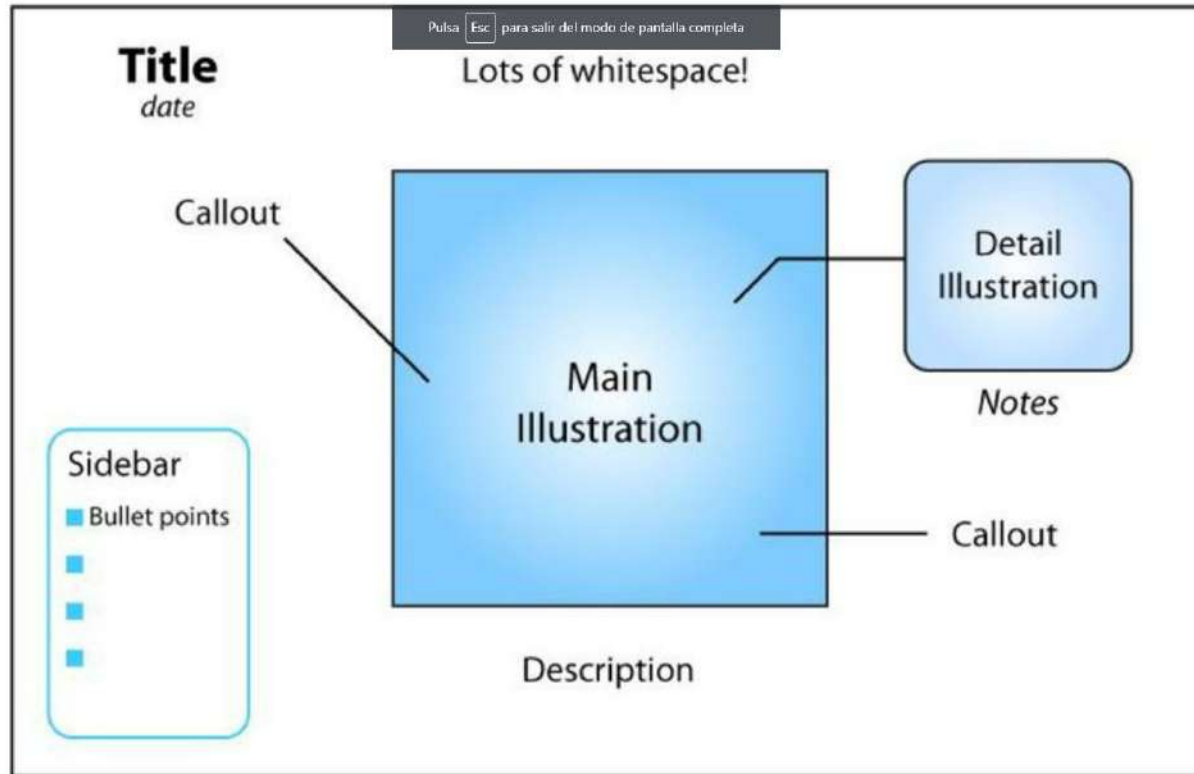
Set up the Fire Chain skill on either the Left or Right slot.

Click and hold on a monster.

If the Mage is not within range, he will walk within range and then start the attack.

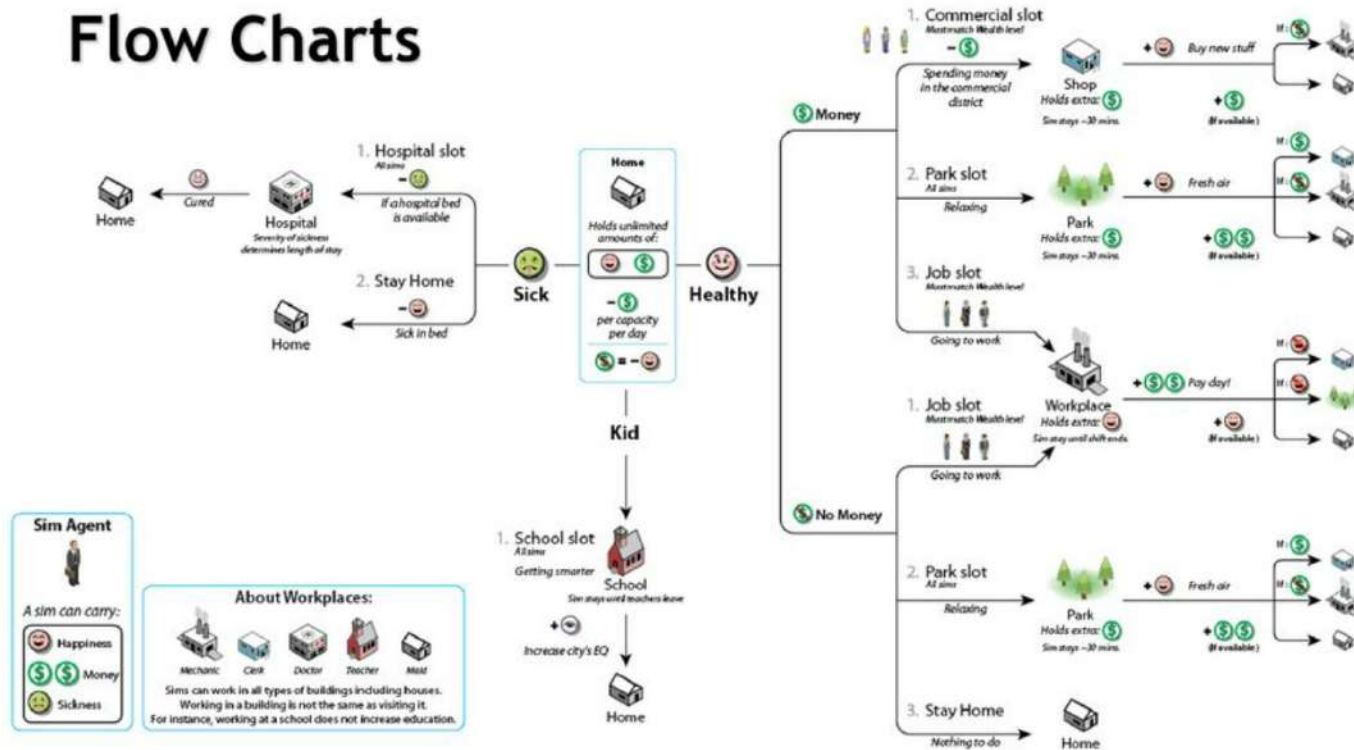
Release mouse button to stop attack.

One Pagers



One Pagers

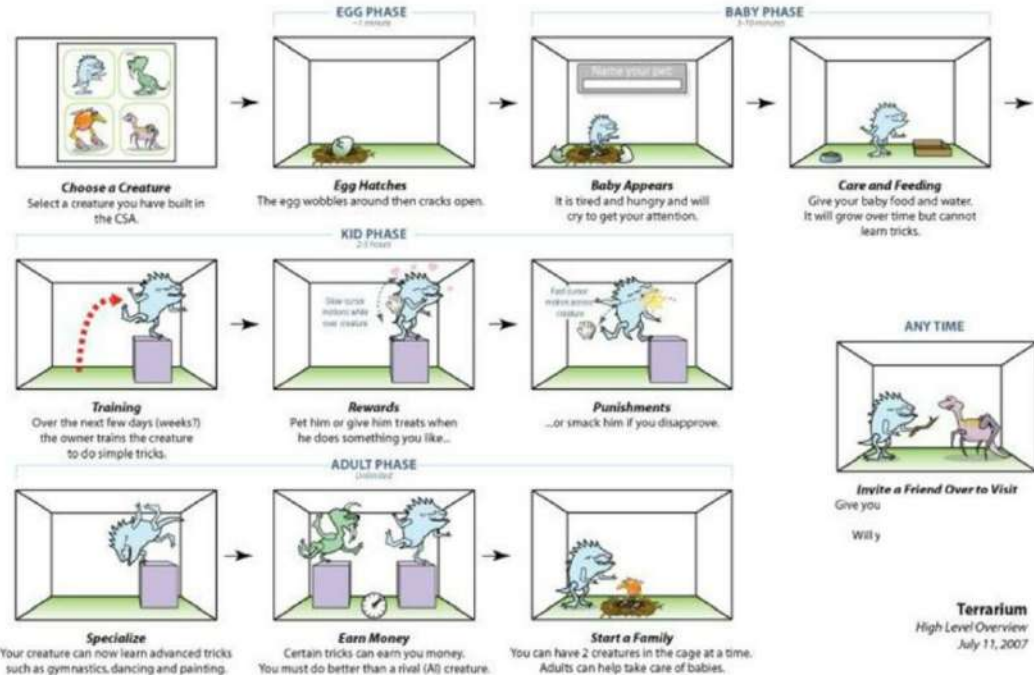
Flow Charts



One Pagers

Storyboards

Mostrar el juego entero
como un storyboard



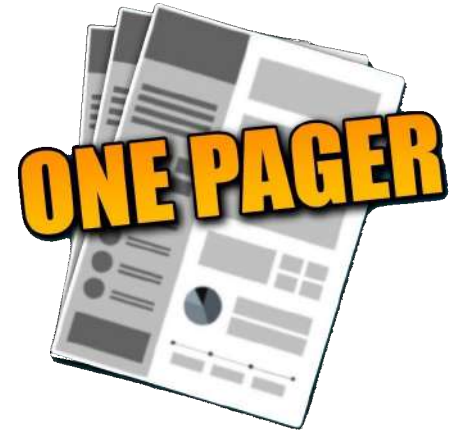
One Pagers

Pros

- Fácil de compartir con otros diseñadores (Trabajo distribuido)
- Fácil de imprimir y entregar
- Un puede hacer fáciles anotaciones en las reuniones
- Fuerza a los diseñadores a entender
-

Contras

- Mucho trabajo para hacerlos
- No está toda la info
- Consume mucho tiempo



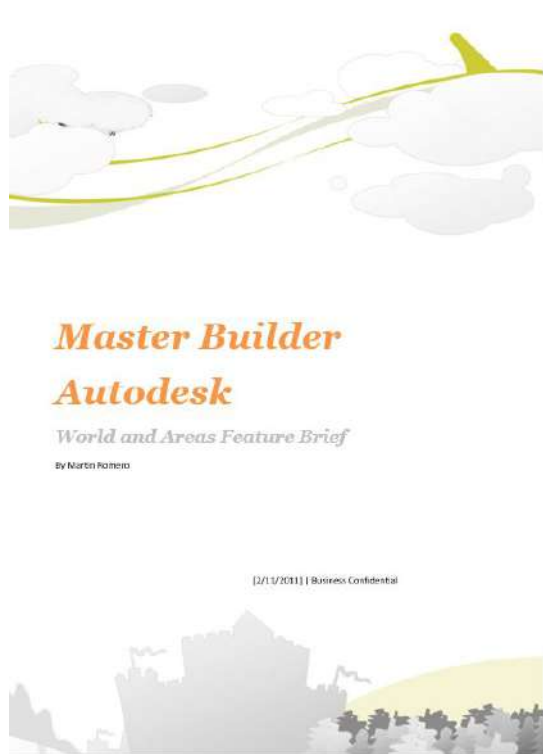
Feature Briefs

Feature Briefs for FIFA EURO 2012

- Offline Tournament
- Online Tournament
- Kick Off
- Campaign
- Wireframes
- CoreX
- Cross Promotion
- Overlays



Feature Briefs



Index

Features and content in this document may change during development. Changes will be agreed upon between both Global and Autodesk teams.

1 - Document overview	4
2 - World overview and narrative	5
A World Background	5
3 - Area Features Overview	6
A Story	6
B Grounds	6
C Flora and geographical features	6
D Pops culture	6
E Landmarks	6
F Possible Names	7
G Planet Earth Reminiscence	7
4 - Green Continent	8
A Story	8
B Grounds	8
C Flora and geographical features	8
D Pops culture	8
E Landmarks	8
F Possible Names	8
G Planet Earth Reminiscence	9
5 - Blue continent	10
A Story	10
B Grounds	10
C Flora and geographical features	10
D Pops culture	10
E Landmarks	10
F Possible Names	10
G Planet Earth Reminiscence	11
6 - Brown continent	12
A Story	12
B Grounds	12
C Flora and geographical features	12

D Pops culture	11
E Landmarks	11
F Possible Names	11
G Planet Earth Reminiscence	11
7 - Yellow continent	14
A Story	14
B Grounds	14
C Flora and geographical features	14
D Pops culture	14
E Landmarks	14
F Possible Names	14
G Planet Earth Reminiscence	15
8 - White continent	16
A Story	16
B Grounds	16
C Flora and geographical features	16
D Pops culture	16
E Landmarks	16
F Possible Names	16
G Planet Earth Reminiscence	17
H Level Progression	18
D - Additional Assets Requirements	19

Consejos para escribir un buen GDD

Encuentra tu estilo

Al principio intenta apegarte a un template que te guste y gana en confianza. Luego busca tu estilo y crea tus propios templates.

**HOW TO
FIND
YOUR STYLE
(AND OWN IT)**



Consejos para escribir un buen GDD

Escribí para tu audiencia

Utilizá un lenguaje que te puedan entender. Para eso deberás conocer quienes serán parte de la audiencia de tus documentos.



Consejos para escribir un buen GDD

Hacelo Legible



Game Overview

Philosophy

Philosophical point #1

This game is trying to do this and that. Fundamentally I am trying to achieve something that has never been achieved before. etc. This game will not try and change the world. We are ripping off the competition so exactly that I can't believe it. The world will be shocked at how we are making an exciting engine with new art.

Philosophical point #2

Our game only runs on Google computers. The reason for this is such and such. We believe the world is coming to and our machine is what difference does it make?

Philosophical point #3

When you create some of these overarching philosophical points about your design, say whatever you want. Also, feel free to change it to "My game design goals" or whatever you like to call it.

Common Questions

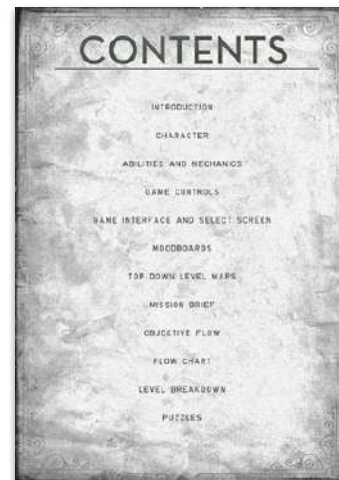
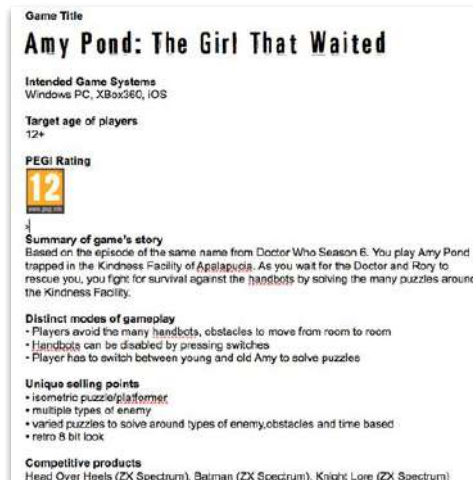
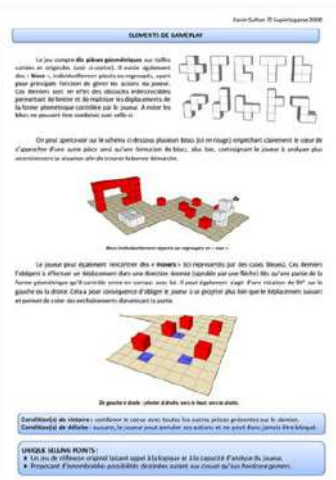
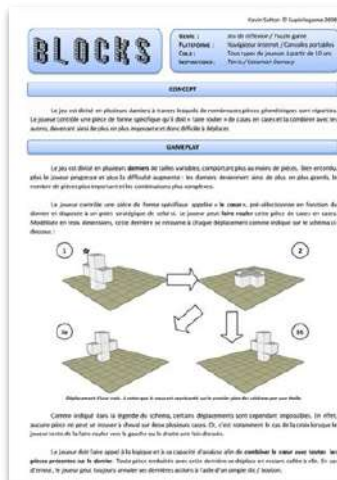
What is the game?

Describe the game in a paragraph. This is the answer to the most common question that you will be asked. What are you working on?

Why create this game?

Consejos para escribir un buen GDD

Si hay varios GD documentando, intenten unificar el formato y estilo en uno solo.



Consejos para escribir un buen GDD

No dejen elementos libres a la interpretación del resto del equipo. Hay que definir cada cosa de tal manera que cada lector entienda.



Más diagramas vs menos texto.

Consejos para escribir un buen GDD

Trabajar el formato de los documentos



VS



Consejos para escribir un buen GDD

Si hay que venderlo, intenta hacerlo lindo y más visual (external or internal)



Consejos para escribir un buen GDD

Mantenlo accesible y alcanzable

 Confluence



Consejos para escribir un buen GDD

Tené fe en lo que escribís en tus documentos.



Worst Game Ever!

BELIEVE

Consejos para escribir un buen GDD

Adaptate al género y Plataforma



Consejos para escribir un buen GDD

Intentá documentar en Inglés.



Consejos para escribir un buen GDD

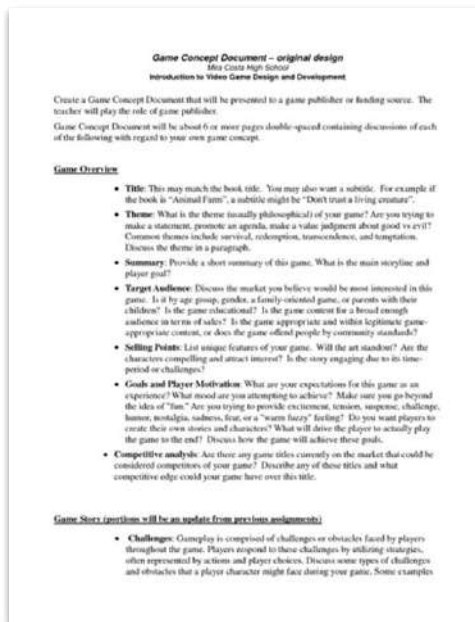
La práctica hace a la perfección



Herramientas para Documentar



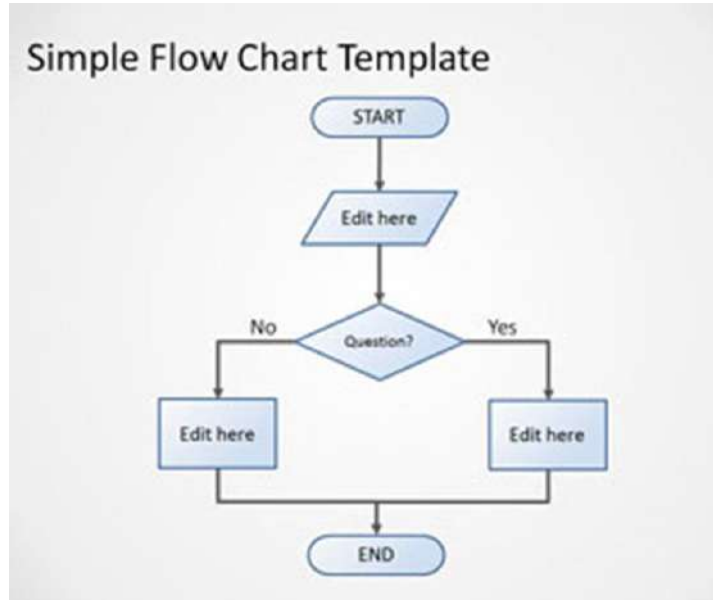
Documentación en General



Herramientas para Documentar

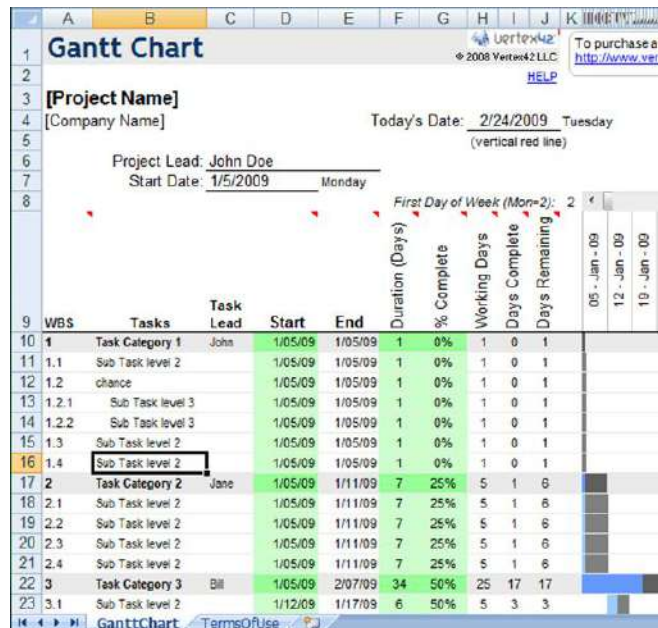


Flow charts



Herramientas para Documentar

Tablas, Métricas, datos, gráficos



Herramientas para Documentar



Presentaciones, Sales Pitch

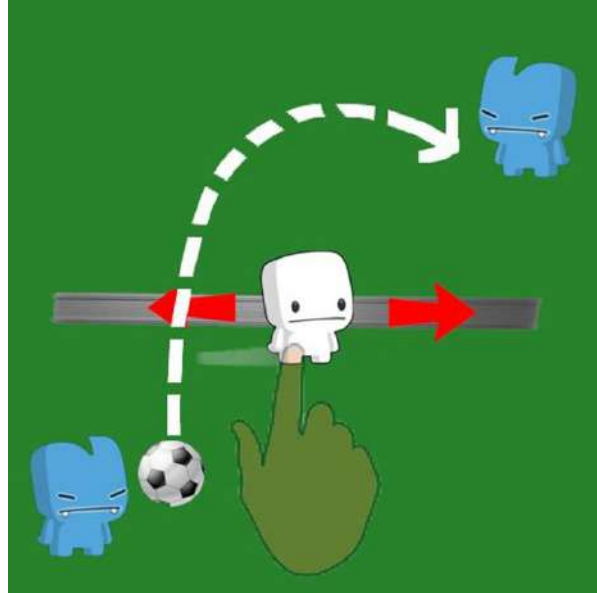


Herramientas para Documentar



paint.net

Imagenes, Concepts, Mockups, Diagramas, etc



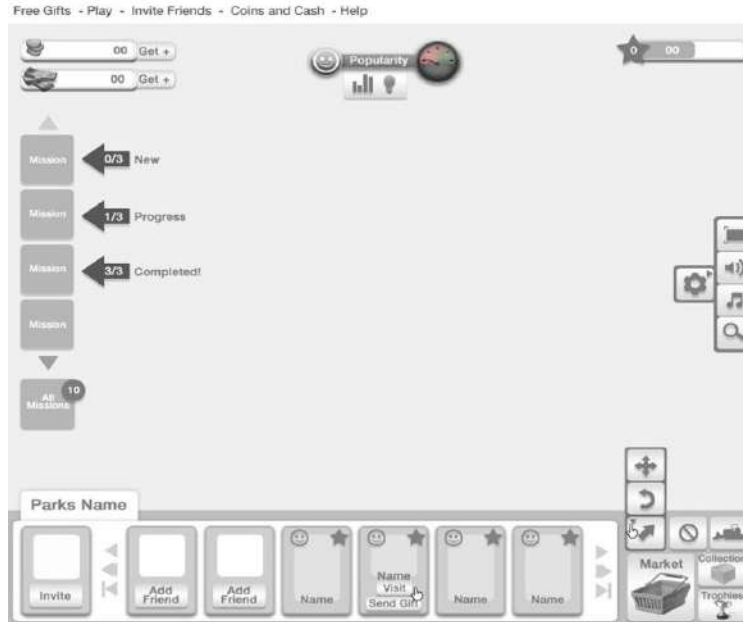
Mockups y modelos 3D



Herramientas para Documentar



Wireframes



Links Interesantes



<https://www.youtube.com/watch?v=4LTtr45y7P0>

Links Interesantes

Finished Game Design Document
Examples

https://www.reddit.com/r/gamedesign/comments/7ze7xq/finished_game_design_document_examples/

2ndo Ejercicio Práctico

¿Cómo trabajamos?

Cada estudiante realizará su trabajo práctico y lo dejará listo en una carpeta.

La clase siguiente, se tomarán de manera aleatoria algunos trabajos para revisar que se hizo (se tratará de que no se repitan las mismas personas clase a clase).

El profesor dará feedback en base a lo que se vió y la idea es que ese feedback formativo sea aplicable para todas y todos quienes no fueron seleccionadas/os.

https://drive.google.com/drive/folders/1piQ6HOAGvGyHcFM07_u0AJz6NytF9vrh

2ndo Ejercicio Práctico

Consigna

Cada estudiante tomará un elemento de la columna “Género” y un elemento de la columna “Temática” y deberá hacer un pitch de ventas, similar al que hicieron la semana pasada, pero en este caso con otra temática.

Intenten ser creativos pero al mismo tiempo propuestas que puedan hacerse ya que **van a continuar trabajando este concepto a lo largo de las clases que quedan desarrollando y documentando esta idea.**

2ndo Ejercicio Práctico

Nro	Género	Temática
1	FPS / TPS	La inquisición
2	Puzzle	Lejano Oeste
3	Plataformero	Amor y Relaciones
4	Aventura Gráfica	Tema Musical
5	Deportivo	Campaña de San Martín
6	Hyper Casual	Futurista 2100

2ndo Ejercicio Práctico

Carátula

- High Concept
(En una frase
explicar de que
se trata el
juego)
- Listado de
features

Target Audience

Principales
Competidores

Fake Screenshot

Fin 2nda Clase



¿PREGUNTAS?

<Martin M. Romero>

<@MartinMRomero>

¡GRACIAS!

<Martin M. Romero>

<@MartinMRomero>