**FICTIORAMA STUDIOS**

**- GAME DESIGNER -**

¡Hey! Lo primero, no te asustes, que hemos intentado que esta prueba práctica sea divertida. ;)

Por correo te hemos pasado una **clave** para que puedas descargar ***Do Not Feed the Monkeys*,** nuestro último juego, en Steam. *Do Not Feed the Monkeys* funciona en Windows, Mac y Linux, pero de momento no hay versiones para otros dispositivos. Como te decíamos, si resulta que ya tienes el juego, pues eso que te llevas. :P

Esta prueba práctica consiste en que **analices *Do Not Feed the Monkeys*** desde el **punto de vista del game design** (mecánicas, integración con la narrativa, comunicación con el jugador, gestión de recursos, equilibrado, opciones de juego, etc.) y nos envíes, como muy tarde, el próximo **miércoles 22 de mayo**, un informe estructurado, **como mínimo**, en estas tres partes:

1. **ASPECTOS DEL GAME DESIGN QUE FUNCIONAN BIEN**
2. **ASPECTOS DEL GAME DESIGN QUE SIMPLEMENTE FUNCIONAN**
3. **ASPECTOS DEL GAME DESIGN MEJORABLES Y PROPUESTAS PARA MEJORARLOS**

Algunos consejos:

* redacta el informe con **calma** y de manera clara y concisa
* razona los **aspectos** elegidos: ¿por qué funcionan (o no) y en qué medida?
* en cuanto al punto 3, es importante que, para cualquier **mejora**, hagas un análisis de a qué **otros aspectos** del juego (especialmente a nivel de mecánicas), y en qué medida, afectaría esa propuesta, sobre todo teniendo en cuenta las limitaciones de un equipo indie pequeño como el nuestro. Entre otras cosas, ya te adelantamos que en nuestro estudio no podemos permitirnos 3 diseñadores narrativos, 4 game designers y 6 programadores, vaya.
* puedes añadir **screenshots**, **mockups**, **links** a hojas de cálculo en Drive, capturas de Excel, tablas… o solo texto, como creas conveniente
* puedes cumplimentarlo en este mismo **Word**, mandarnos un **PDF**, crear un documento de **texto en Drive**... Es fundamental que, nos lo envíes como nos lo envíes, lo identifiques con tu **nombre y apellidos**.
* no hay extensión mínima ni máxima: escribe lo que consideres… ¡pero tampoco nos envíes el Quijote, please!
* ¡no nos dores la píldora!: sabemos perfectamente los puntos fuertes del juego, pero también conocemos aquellos aspectos en los *Do Not Feed the Monkeys* es mejorable
* no dudes en buscar referencias, en jugar otros juegos que consideres parecidos a *Do Not Feed the Monkeys* si eso te ayuda… pero te pedimos que hagas la prueba tú solo/a: confía en tu conocimiento, tu experiencia y tu instinto

¡Muchas gracias de nuevo y ánimo!