# **Entrega 0 | Pre-producción**

**Semana del 16 al 20 de noviembre**

Esta entrega consistirá en una presentación que se realizará en clase de proyectos a modo de Pitch, en la que cada grupo presentará su idea al profesor y a la clase. Además, cada grupo deberá entregar en classroom el material detallado a continuación.

## **Game Design Document | Pitch Document | SANTI**

### 

Debe ser un documento que explique en líneas generales el proyecto y a la vez que pueda utilizarse como herramienta de márketing. Tiene que vender la idea a la audiencia. Debe tener un aspecto atractivo (Presentación de Google, Prezi, o en formato PDF), los puntos principales que debería tener son:

* Ficha del juego.
* Sinopsis de la historia (no más de 4-5 líneas) (estilo reverso de un videojuego o película)
* Resumen general de la historia.
* Características principales del proyecto: Género, plataforma, descripción general de la jugabilidad, descripción general del tipo de arte. Referencias a nivel de jugabilidad y referencias a nivel artístico.
* Tipos de diversión
* Tipos de jugadores
* Definición de las 3C. (Character, Camera, Controls)
* Definición de Objetivos. (Principales y secundarios)
* Aspectos básicos del juego en su Gameplay (Retroalimentaciones, Recompensas, Tomas de decisiones, Flow...)
* Definición detallada de mecánicas principales y su funcionamiento..
* Unique selling points del juego que queremos desarrollar: Puntos fuertes, preguntas y respuestas sobre el proyecto, ¿porque es especial? ¿en qué se diferencia con otros del mercado? ¿qué podemos aportar para que destaque sobre la competencia?

### Aclaraciones

Todos estos puntos deben estar definidos en esta entrega, incluso aunque estén sujetos a futuras modificaciones durante las siguientes entregas.

El GDD siempre debe realizarse de una forma muy visual y reforzando las ideas que pongamos con imágenes y referencias. Evitaremos escribir textos muy extensos o complejos, ha de ser lo más claro y conciso posible.

Este documento debe estar subido a Github para su entrega.

## **Arte | JAVI, ROGER**

Colecciones Pinterest:

* Estilo Visual
* Environment
* Props
* Characters

Moodboards (10 imgs x Moodboard):

* Estilo Visual
* Environment
* Props
* Characters

-Thumbnails: Como mínimo 10 del personaje principal, 5 de cada uno de los enemigos que aparecen en el juego y 5 para generar cada uno de los Concepts de environment

-Lineart en el caso de los personajes, al menos 3 tonos de grises en los environments.

-Pruebas de color: (Colores planos) Al menos 3 variaciones tanto del personaje como de los enemigos.

-Concepts Finales (3)

## Mockups

Mínimo 4 mockups completos del juego: 2 de gameplay, 1 pantalla de título, 1 pantalla opciones. Podéis componer las imágenes con referencias y arte propio, pero que tengan coherencia en estilo, textura, gama cromática, perspectiva. Pensar que estáis hablando sobre cómo queréis que se vea vuestro producto. Subir a carpeta Mockups en el repositorio del proyecto.

## 

## **Audio | DANI**

Consideraciones y referencias para el sonido del juego según estos puntos:

* Valorar qué tipo de sonidos (efectos realistas, cartoon, retro; música frenética, pausada, de aventura, etc) va a necesitar nuestro proyecto. La ambientación que deseamos obtener.
* Valorar si los sonidos de mi juego son sonidos reales (se pueden obtener de objetos o acciones reales) o si requieren de un trabajo de diseño por ser de “fantasía” (por ejemplo, disparos láser, rugido de un alienígena) y cómo podría obtenerlos.
* Valorar los puntos de mecánica o de diseño que requieren de un cuidado especial para conseguir un buen feedback sonoro.
* Necesidades concretas del estilo, historia o simplemente del producto que se quiere obtener.

Desglose y definición de todos los audios que necesitará el juego según sus menús, interfaz, personaje y sus acciones, enemigos, entornos, etc.

Definición de sonido y músicas que se utilizarán en el juego.