**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 personal principal, 5 de cada uno de los enemigos que aparecen en el juego y 5 para generar cada uno de los Concepts de enviroment

**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 la 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.