

El **Documento de Diseño de Videojuego (GDD en inglés)** tiene que incluir los siguientes apartados (siempre y cuando encajen en vuestro juego):

1. Introducción. Definición del juego
2. Guion
3. Mecánicas
4. Estados
5. Interfaces
6. Niveles
7. Progreso del juego
8. Personajes
9. Items
10. Logros
11. Música y Sonidos
12. Arte y concept art
13. Equipo de personas que lo han elaborado y sus funciones
14. Anexos

Toda la información tiene que estar recogida en el documento, pero podéis reorganizarla de la manera que sea más adecuada para vuestro juego.

Aspectos que se evaluarán:

- Que incluya toda la información y documentación solicitada
- Que el juego esté bien definido.
- Que el concept art y el arte encajen con esta definición.
- Que haya una unidad de estilo visual común a todo el juego
- Que las mecánicas estén claramente explicadas
- Que el progreso del juego sea coherente con el grado de dificultad marcado
- Que las interfaces incluyan todos los elementos necesarios para seguir adecuadamente el juego
- Que los niveles estén bien definidos y los diferentes elementos (enemigos, ítems, trampas,...) bien distribuidos a lo largo de los mismos, encajando con el nivel de dificultad marcado.
- Que los personajes e ítems, estén bien definidos y su concept art se ajuste a lo planteado
- Que los logros planteados sean coherentes con el planteamiento del juego