

## **VIDEOJUEGOS**

### **FASE 0: Preproducción. (Principios Noviembre)**

#### **-Game Design Document:**

Entrega de los puntos del GDD comentados en clase, debe realizarse de una forma visual tal y como se ha comentado en clase (Google Presentaciones, o en formato PDF), los puntos a rellenar hasta este punto son:

- Ficha del juego.
- Sinopsis de la historia (no más de 4-5 líneas) (estilo reverso de un video juego o película)
- Resumen general de la historia.
- Características principales del proyecto.
- Tipos de diversión
- Tipos de jugadores
- Definición de las 3C.
- Reglas Constitucionales.
- Definición de Objetivos.
- Aspectos básicos del juego en su Gameplay (Retroalimentaciones, Recompensas, Tomas de decisiones, Flow...)
- Definición de mecánicas.
- Definición de objetivos del proyecto (puntos fuertes, preguntas y respuestas sobre el proyecto, ¿porque es especial? en que se diferencia con otros del mercado? ¿que podemos aportar para que destaque sobre la competencia?

(Estos puntos deben definirse, pese a que pueden ser modificados durante 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, pero siempre entendible.

Este documento debe estar subido a Github para su entrega.

#### **- Concept Art:**

-Moodboards (Deben contener al menos 10 imágenes) Generar uno para el escenario, otro para el personaje y otro para los enemigos:

-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 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.

**- 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:**

- 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 utilizaremos en el juego.