

Unstringed - GDD y Prototipo

GDD Pauta

- 1. Claridad y orden:** Estructura organizada, con secciones claras y lenguaje comprensible que facilita la lectura.
- 2. Definición de mecánicas:** Describe de forma precisa qué puede hacer el jugador y cómo interactúa con el sistema de juego.
- 3. Core gameplay y main loop:** Explica de manera lógica el ciclo principal de jugabilidad y cómo se mantiene la experiencia central.
- 4. Objetivos :** Establece con claridad los objetivos del jugador en distintos plazos, alineados con la propuesta del juego.
- 5. Coherencia:** Mantiene una propuesta consistente entre sus elementos y responde de forma pertinente al tema de la jam.

Prototipo Pauta

- 1. Jugabilidad y experiencia:** El prototipo es funcional, transmite una experiencia clara y ofrece entretenimiento o interés.
- 2. Consistencia con el GDD:** El prototipo representa fielmente las ideas, mecánicas y objetivos planteados en el documento.
- 3. Pick personal del jurado:** Categoría libre que premia la originalidad, ejecución destacada o potencial del proyecto, incluso más allá de lo técnico.

Evaluación - USM Games

GDD: El GDD está sumamente claro y bien estructurado aunque no tiene de forma explícita el main loop y el core gameplay, aunque se pudo inferir del total del documento, destacamos enormemente la visión y dirección clara que se nota tanto en las referencias como en lo que querían lograr. El apartado de mecánicas está descrito en las habilidades aunque éstas pueden explicarlas de forma más clara y precisa sin tener que “imaginar el gameplay” o caer en la descripción del mismo. Muy buen trabajo aunque pueden mejorarse descripciones de apartados como las mecánicas, remover el apartado de “Front End” o tener un “scope” más acertado, felicidades, el GDD está bien logrado y cumple su propósito.

Prototipo: El prototipo se ve bien, se nota un claro enfoque en lo funcional que era lo que buscábamos, muestra las mecánicas presentadas en el GDD y le dan un buen sentido a la temática de “Libertad” pero no se siente como una demo en sí, es bastante corto una vez entiendes los controles y las mecánicas, respecto a las mismas, son algo confusas y podrían buscar una mejor forma de aplicarlas al juego.

Mejoras:

- Las mecánicas podrían implementarse de forma más amigable y dinámica para el juego, los inputs podrían comportarse de forma contextual en vez de tener botones diferentes para comportamientos tipo “On/Off” como lo de congelar el hilo o trepar por él.
- En el GDD se menciona que se aprovecharía la simulación de físicas de Unity 6 aunque no pudimos ver tanto de eso en prototipo.

Comentarios finales:

El prototipo es suficiente para lo que se esperaba y los felicitamos enormemente por ello, el apartado del menú con los controles era muy útil! Los invitamos a seguir trabajando en su proyecto en las próximas actividades.

Evaluación - AEVGC

Veredicto: Buen GDD, Prototipo suficiente

Comentario: “El prototipo cumple con lo previsto en la GDD pero sigue siendo poco. La mecánica es novedosa y se medio logra cumplir casi en su totalidad, pero ahí queda el juego, no hay menú de inicio ni otros factores de UI. La GDD da cierta información importante pero también falta otra como game loop core, objetivos/motivación del jugador, publico objetivo y game feel de manera más extensa, mucho factor técnico de proyecto pero poca información de juego. Como prototipo de mecánica puede cumplir pero como prototipo de juego queda bastante corto, fuera de eso buena visión de proyecto, pero ejecución pobre. Esop, buen trabajo <3”