

American Freedom - 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 es bastante completo y está bien estructurado lo cual es bastante bueno, sin embargo, hay que refinar el formato ya que el tamaño de los títulos es excesivo y el de las letras es pequeño, dificultando la lectura o navegación a través del documento.

En la documentación se nota una clara ambición y eso está muy bien pero deben lograr aterrizar más las ideas para elaborarlas de una base clara y sólida, por ejemplo, en vez de listar las armas y funcionamiento de proyectiles desde la perspectiva del juego, pueden abordarse desde el diseño de la siguiente forma:

“Sistema de armas y proyectiles: Todas las armas generan un proyectil, el proyectil interactúa de tal forma y las armas pueden variar en los siguientes aspectos”.

Como recomendación general: Los aspectos de Core loop y Main Gameplay están bien resumidos durante el GDD pero no tiene un apartado explícito donde se evidencie claridad en lo que diseñan y quieren construir.

Fuera de ese espacio a la mejora, son detalles y el GDD cumple su propósito, por lo cual consideramos que logra su cometido :)

Prototipo: Tuvimos que revisar esta sección después de descubrir que tenía más niveles y una tienda jaja, luego de probarlo un rato damos el veredicto de que el prototipo está bastante completo, en aspectos generales como sonido, música, visuales (animación, personajes, armas), la UI funcional (a excepción del botón de opciones), menú principal y de selección de nivel le da una sensación de completitud al videojuego, es entretenido y difícil aunque tiene unos fallos muy específicos.

Bug Menor / QoL:

- En el apartado de bugs menores destacamos lo siguiente: Al disparar hacia abajo el personaje es arrastrado con la bala y algunas paredes son atravesables.
- Como mejoras menores que pueden afectar de gran medida es mejorar el aggro de los enemigos y la implementación del dash (Hacía falta).

Mejoras:

- La transición de niveles puede ser menos aleatoria, a veces nos llevaba a la tienda, a veces a un nivel de color claro y otras veces a un nivel oscuro.
- Las armas deberían tener otro sistema, si las armas tienen munición infinita, ¿es necesario tener más de una? ¿en qué se diferencian por el momento?

Comentarios finales:

Si bien había algunas mecánicas que no estaban presentes en el prototipo y sí estaban en el GDD, son perfectamente alcanzables. El concepto de parodia era entretenido aunque no se entendía demasiada la interpretación del concepto “Libertad” si no es por el lore del GDD, Felicidades con el proyecto aunque ojo, lo de la E para interactuar y la transición de niveles casi nos hace llevarnos una mala impresión, luego de revisarlo una

segunda vez y descubrir la tienda, los niveles extras y el resto de contenido nos llevamos una grata sorpresa, invitamos a que sigan trabajando su proyecto en las siguientes actividades :)

Evaluación - AEVGC

Veredicto: GDD suficiente, prototipo no cumple las expectativas propuestas aunque está bien.

Comentarios:

“La GDD se leía interesante, pero promete mucho, el prototipo no sigue mucho las expectativas presentadas, algo muy importante de manejar respecto a los videojuegos en sí. El prototipo si es funcional, solo con pequeños detalles que limitan la jugabilidad. Quizá si es skill issue pero no pude pasar el 1er nivel, así que quizá no pude ver mas mecanicas a partir de eso, pero igual creo que para ser un 1er nivel la dificultad esta alta, tratandose de un ambiente donde el jugador recién se acostumbra y debiesen presentarse casi si no todas las mecánicas principales. Otro detalle es el botón de opciones que al parecer no funcionaba. En resumen, prototipo funcional, si veo de que trata el juego y si bien plantea seguir el gdd se les va de las manos, es fácil caer en ambición pero hay que tener en cuenta que hacer videojuegos toma tiempo y lo más común es trabajar a deadlines, lo que significa que hay que moderar el scope a eso. Fuera de eso la GDD estaba muy bien detallada dentro de lo que buscaban presentar en totalidad, me hubiese gustado ver si una área dedicada a los objetivos, motivación de jugador, y game loop core del juego, uno se lo imagina pero es mejor detallarlo. Esop, buen trabajo <3.”