

1 INFORMACIÓN SOBRE EL EQUIPO
(ROL Y MIEMBROS DEL EQUIPO)



NOMBRE EQUIPO: _____

NOMBRE : _____

ROL : _____

NOMBRE : _____

ROL : _____

NOMBRE : _____

ROL : _____

NOMBRE : _____

ROL : _____

NOMBRE : _____

ROL : _____

2 TEMÁTICA: _____
(Recuerda buscar más allá y pregunta a los expertos/as)

3 NARRATIVA: ¿Cuál es la trama? ¿En qué consiste el juego?
¿Cuál es el objetivo?

4 TIPO DE JUEGO:
(Plataformas, aventura, laberinto, simulación, acción, estrategia, deportivo ...)

5 BOCETAJE GENERAL DE ELEMENTOS DE JUEGO
(Personajes, espacios, música, ambientación ...)

DETRÁS DE LA HOJA ENCONTRARÁS LOS PUNTOS 5.1 Y 5.2 QUE TE SERVIRÁN PARA BOCETAR.

6 MODO DE JUEGO
(¿Cómo se va a jugar? ¿qué podremos hacer durante el juego?)

7 DOCUMENTO DISEÑO DE JUEGO
(Si lo completas al 100% avisa a la organización)

7.1 ¿Cuántos jugadores pueden jugar?

(Indica el número nº de jugadores, si es multijugador o por turnos)

7.2. Recursos específicos del juego:

(Aspectos gráficos/artísticos, bloques de programación)

LLEGÓ EL MOMENTO DE REPARTIR LAS TAREAS EN EQUIPO

7.3. Música y FX:

(¿Qué tipo de música vais a utilizar? ¿La vais a componer vosotros/as?)

7.4. Reglas:

(¿Cómo se juega? ¿Qué cosas podemos hacer y cómo se podrán hacer?)

7.5. Diseño y principales características de los personajes del juego.

7.6. Interfaz de usuario:

(¿Qué elementos irán apareciendo y cuál es su función? (puntos, tiempo, vidas extra, niveles....).)



7.7. Diseño de niveles:

(Cómo, cuántos, niveles de dificultad, retos que se plantearán en cada uno ..)

7.8. No te olvides:

(Te damos algunas pistas de cosas que algunas veces se olvidan, marca con una X los apartados realizados)

- | | | |
|---|--|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Créditos | <input type="checkbox"/> Escena Game Over | <input type="checkbox"/> ¿Compila? |
| <input type="checkbox"/> Volver a jugar | <input type="checkbox"/> Música | |
| <input type="checkbox"/> Salir del juego | <input type="checkbox"/> Ranking | |
| <input type="checkbox"/> Pausa | <input type="checkbox"/> Instrucciones | |
| <input type="checkbox"/> Escena de inicio | <input type="checkbox"/> ¿Puede empezar y acabar el juego? | |

7.9. Mejoras por implementar:

(nuevas pantallas, nuevos personajes/enemigos, ...)

5.1

ESPACIO CREATIVO

(Boceta personajes, espacios, recursos ...)

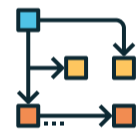


Empty space for creative sketching.

5.2

PLANIFICA TU ESTRATEGIA, LA NARRATIVA, LAS FASES DEL JUEGO ...

(Puedes realizar un esquema de la estrategia, de las fases del juego o incluso un mapa mental para unir ideas)



Empty space for planning strategy, narrative, and game phases.