

Un juego es un sistema capaz de generar emociones, a través de un agente en un espacio

**Emoción, mecánica y tema**

Quiero que la persona sienta Tranquilidad, engaño y sorpresa

Por lo tanto voy a:

Mecánicas principales

Limitar Hacer Mejorar

Forzar Habilitar Destruir

Permitir lanzamiento de proyectiles en un ambiente "chill" O elige una propia!

¿el qué?

En un Nivel de tamaño definido.

**Nuestro personaje** ¡dibuja aquí!

Consejo: No tiene que ser un humano, creatura o algo específico. ¡Piensa fuera de la caja!



Ernie

**Descripción**


Pejelagarto que dispara burbujas

**¡PODERES!**

"Burbujas" y "arcoirirs"

**Objetos**

Consejo: diseña un objeto interactivo. Puede ser un power-up o algo que se use recurrentemente



**Nombre**

Candy Power ups

**Descripción**

Da el poder del "arcoirirs"


**USOS**

- 1 Cambia burbujas por arcoirirs
- 2 Aumenta velocidad
- 3 Da vida

Cada objeto debe poder usarse de 3 maneras distintas

**Obstáculos**


Consejo: Pueden ser enemigos, objetos o algo abstracto como límites



**Nombre** Evil Ernie

**Descripción**


Sigue un camino definido y patrulla



**Nombre** Chuzos

**Descripción**

Peligro en el camino



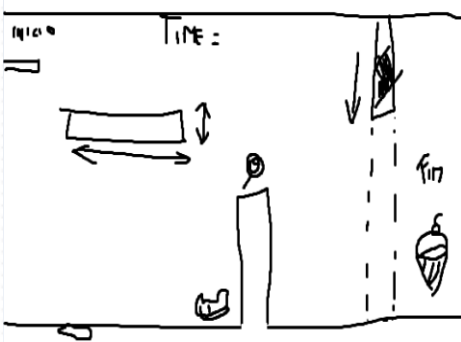
**Nombre** Charco de líquido

**Descripción**

Resbaladizo

Describe cómo y por qué cada uno funciona

**Diseño de nivel** Sugerencia: use el espacio de abajo para dibujar el nivel



**¡A DARLE!**

Haz la lista de las primeras 10 cosas que necesitas para hacer tu prototipo. ¡Haz una por día!

- ☐ Movimiento de jugador
- ☐ Mecánica de ataque (Burbujas y arcoirirs)
- ☐ Items
- ☐ Enemigos y comportamiento
- ☐ Encontrar arte
- ☐ Diseño de nivel – Plataformas y obstáculos
- ☐ Flujo de juego (Menu -> Nivel -> Pausa)
- ☐ Animaciones
- ☐ Audio
- ☐ UI

¡Levántate temprano y hazlo realidad!

<http://tinygdtool.urustar.net>

Si te gustó esto, por favor hazme saber! Puedes encontrarme en twitter como @kurai

**Que tengas un feliz Diseño de Juego**

CC BY NC ND

¿Necesitas instrucciones? ¡Visita nuestra web! (es muy fácil, solamente corta la línea punteada y dobla como si fuera un folleto)

**The tiny Game Designtool**

un librito pobre para llevar.



Written by Federico Fasce