

Campo	Descripción
Concepto	
Título	The Reaper's Omen
Estudio/Diseñadores	John Edison Giraldo Mejía / Daniel Alejandro Serna Olarte
Género	Roguelike, Indie
Plataforma	PC
Versión	v 2.0.1
Sinopsis de jugabilidad y contenido	Un poderoso mago que acaba de morir tiene la posibilidad de hacer un trato con la muerte para tener una segunda oportunidad pero para ello, este deberá trabajar para la muerte realizando la limpieza de algunas mazmorras que están llenas de invitados indeseables, nuestro mago ahora debe enfrentarse a grandes peligros que lo llevarán a una aventura con el propósito de salvar su vida, lo logrará?
Categoría	El juego principalmente se basa en los roguelikes como soul knight, enter the gungeon o el mismo rogue; tomando sus mecánicas como la exploración de mazmorras, la generación procedural de los mapas, la muerte absoluta y el combate cerrado.
Licencia	Este juego es un desarrollo original siguiendo los estándares preestablecidos para los roguelike, los sprites tomados son de libre uso con acreditación a los autores correspondientes y los algoritmos como la generación procedural y otros fueron desarrollados originalmente por los diseñadores mencionados al principio de este documento.
Mecánica	Es un juego de exploración de mazmorras que se da en un mapa de 25 habitaciones generadas de forma procedural que se encuentran organizadas en una matriz de 5x5, en una habitación aleatoria se pondrá un jefe que estará encerrado y no se podrá acceder a esta hasta encontrar la llave que está oculta en otra habitación aleatoria, el combate con el jefe representaría el final de un nivel.
Público	para mayores de 10 años
Historial De Versiones	
<a href="https://github.com/EdisonDevS/CBDETG">https://github.com/EdisonDevS/CBDETG</a>	
Visión General Del Juego	
Al ser un juego procedural, el jugador no va a sentir que se hace monótono debido a la	

variedad de tipos de mapas posibles que se pueden generar con distintos tipos de obstáculos y enemigos, además habrá un buen número de enemigos con distintos comportamientos y habilidades, el jugador contará a lo largo del juego con ayudas, que le permitirán progresar de una forma fluida aunque no necesariamente fácil, pues el juego requiere de habilidad y destreza para poder superar a los variados tipos de enemigos que encontrará en el camino, además se encontrará con jefes que harán que al usuario le vuele la cabeza ya que para se vencerlos requerirá el uso de todas las destrezas adquiridas con los enemigos anteriores a este.

Los jugadores podrán experimentar la incertidumbre constante de que se encontrará en la siguiente habitación, el no saber qué clase de obstáculos, enemigos o trampas hay detrás de cada puerta hace que sea más emocionante el aventurarse tras ellas, cada habitación será un mundo nuevo.


Dentro de las habitaciones habrán diferentes tipos de obstáculos como muros, cajas y otros objetos por el estilo así como también trampas tales como hielo quebradizo, magma hirviendo o pinchos en el piso entre otros lo cual hará que el jugador se vea obligado a prestar atención no solo al combate constante con los enemigos, sino también a donde se encuentra parado, al final este deberá adquirir destreza para ser consciente de su entorno cambiante al mismo tiempo que se desenvuelve en un acalorado combate con muchos enemigos de distintos tipos lo cual le da mucha más emoción al juego.

Por estas y muchas razones más, nuestro juego será el indicado para evitar el aburrimiento y activar la mente del jugador con buenos retos, ahora la pregunta es, tendrás la destreza necesaria para probarlo?.

### Mecánica Del Juego

El jugador originalmente aparecerá en la habitación central de la mazmorra, a partir de ahí deberá comenzar a explorar pasando por alguna de las cuatro posibles puertas que hay en cada habitación, al entrar a una habitación nueva estas puertas se cerraran y no se volverán a abrir hasta que el jugador finalice el combate, una vez todos los enemigos han muerto el jugador podrá pasar a la otra habitación, donde iniciará un nuevo combate, todas las habitaciones son visitables al principio excepto una, el objetivo inicial del jugador es encontrar la llave que abre esta habitación, esta llave estará ubicada de forma aleatoria en una de las habitaciones de la mazmorra, cuando la llave es encontrada el usuario podrá entrar a la habitación que estaba cerrada donde se encontrará con el jefe para el combate con el boss del nivel, durante la primera ejecución del nivel, el jugador tendrá la bendición de la muerte, esta es un ítem no acumulativo y de uso unico que la muerte le otorgará al principio de la partida y tiene la funcionalidad de que al morir por primera vez se le dará la oportunidad de revivir con su progreso completamente intacto, en caso de no poseer este ítem, siguiendo las mecánicas básicas de los Roguelike se procederá con la muerte absoluta y el progreso del usuario se perderá.

Cámara	Se implementará la camara fija con visión total de la habitación
Periféricos	Mouse y teclado
Controles	W: moverse hacia arriba. A: moverse a la izquierda.

	<p>S: moverse hacia abajo.  D: moverse a la derecha.  Click izquierdo: disparar.  Click derecho: dash.  Esc: pausar el juego.</p>
Puntaje	El juego no maneja puntajes ya que la mecánica de este busca hacer que el usuario cumpla objetivos de forma secuencial (debe desbloquear un objetivo para continuar con el otro).
Guarda/Carga	Ya que el juego se basa en las mecánicas de los roguelikes y una de estas es la muerte absoluta (al morir se pierde el progreso), solo se va a guardar el progreso del jugador cuando este muera teniendo en su poder la bendición de la muerte que hará que al morir guarde el progreso que se llevaba hasta el momento.
Estados Del Juego	
<p>Menú de inicio: Se da la opción de iniciar un nuevo juego o si bien es la primera vez hacer el tutorial para novatos.</p> <p>Juego: Se ejecutará el juego de acuerdo a lo acordado anteriormente.</p> <p>Pausa: Se le da la oportunidad al jugador de tomar un descanso.</p> <p>Derrota: Se ejecutará cuando el jugador muera, este podrá volver a jugar si lo desea.</p> <p>Cambio de nivel: Se le da tiempo al jugador para prepararse y posteriormente continuar con el combate.</p> <p>Victoria: Se da en caso de que el jugador consiga derrotar a todos los jefes y cupla con todos los objetivos del juego.</p>	
Interfaces	
Nombre De Pantalla	Pausa
Descripción De La Pantalla	Se detiene el juego y se espera la orden del jugador para continuar
Estados Del Juego	Pausa
Imagen	

Nombre De Pantalla	Menú inicial
Descripción De La Pantalla	Pantalla inicial en la cual se le da al usuario la opción de escoger entre hacer el tutorial o iniciar el juego
Estados Del Juego	Menú inicial
Imagen	
Nombre De Pantalla	Pérdida
Descripción De La Pantalla	Pantalla que se le muestra al usuario en el caso de llegar a la muerte absoluta
Estados Del Juego	Pérdido
Imagen	
Nombre De Pantalla	Cambio de nivel
Descripción De La Pantalla	Se muestra cuando se superen todos los objetivos del primer piso y se haga la transición al segundo piso
Estados Del Juego	Victoria en el primer nivel





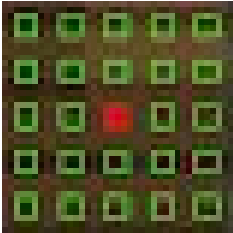

Imagen	
Nombre De Pantalla	Presentación
Descripción De La Pantalla	Primera pantalla previa al menú inicial, se mostrará durante un tiempo determinado y se hará el cambio de forma automática
Estados Del Juego	Inicio
Imagen	
Nombre De Pantalla	Victoria
Descripción De La Pantalla	Esta pantalla se muestra cuando el jugador ha superado todos los objetivos de los dos niveles del juego
Estados Del Juego	Victoria


Imagen	
Nombre De Pantalla	Juego
Descripción De La Pantalla	Durante el juego aparecerán los mapas de forma procedural pero organizados similarmente a la imagen de abajo
Estados Del Juego	In game
Imagen	
Nombre De Pantalla	Minimapa
Descripción De La Pantalla	Se mostrará durante el juego como una ayuda al usuario para que sepa en qué habitación de la mazmorra se encuentra, que habitaciones ha recorrido y que habitaciones le quedan por recorrer.
Estados Del Juego	In game
Imagen	

Niveles	
Título Del Nivel	Tutorial
Encuentro	El jugador puede acceder a este desde el menú inicial.
Descripción	Se le darán indicaciones al jugador de forma visual acerca de los controles del juego y los objetivos que deberá cumplir durante este.
Objetivos	El jugador podrá finalizar este nivel durante la ejecución o al terminar todas las instrucciones, esto se deja a decisión de él.
Progreso	Cuando el jugador termina el tutorial se le envía al menú inicial donde podrá escoger si quiere volverlo a hacer o iniciar el juego.
Enemigos	No habrá enemigos en este nivel
Items	No habrá ítems en este nivel
Personajes	No habrá personajes en este nivel
Música Y Efectos De Sonido	Legend of Zelda Ocarina of Time
Referencias De BMG y SFX	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=eHzuQyFgJ2E&amp;list=PLzjkiYUjXuevVG0fTOX4GCTzbU0ooHQ-O&amp;index=14">https://www.youtube.com/watch?v=eHzuQyFgJ2E&amp;list=PLzjkiYUjXuevVG0fTOX4GCTzbU0ooHQ-O&amp;index=14</a>
Primer piso	
Título Del Nivel	Primer piso
Encuentro	Se accede a este nivel a través del menú inicial.
Descripción	El jugador aparecerá en el centro de la mazmorra donde deberá comenzar a explorar el mapa en busca de la llave que abre la puerta de la habitación del jefe de este piso.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Encontrar la llave que abre la habitación del jefe.</li> <li>● Vencer al jefe del piso.</li> </ul> Una vez cumplidos todos los objetivos se podrá acceder al siguiente nivel.
Progreso	Cuando el jugador termina este nivel se cargará la pantalla de cambio de nivel y podrá proceder a realizar el segundo nivel
Enemigos	Habrà 4 tipos de enemigos básicos (dinosaurios) además del jefe del nivel.
Items	Los dinosaurios verdes dejan ítems de regeneración de vida o resistencia a la lava, la probabilidad de estos es de 50/50

<b>Personajes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Bruja</li> <li>• La Muerte</li> <li>• El Jefe</li> </ul>
<b>Música Y Efectos De Sonido</b>	Legend of Zelda Ocarina of Time
<b>Referencias De BMG y SFX</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=eHzuQyFgJ2E&amp;list=PLzjkiYUjXuevVG0fTOX4GCTzbU0ooHQ-O&amp;index=14">https://www.youtube.com/watch?v=eHzuQyFgJ2E&amp;list=PLzjkiYUjXuevVG0fTOX4GCTzbU0ooHQ-O&amp;index=14</a>
<b>Título Del Nivel</b>	Segundo piso
<b>Encuentro</b>	Se accede a este nivel después de completar todos los objetivos del primer piso
<b>Descripción</b>	El jugador aparecerá en el centro de la mazmorra donde deberá comenzar a explorar el mapa en busca de la llave que abre la puerta de la habitación del jefe de este piso.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encontrar la llave que abre la habitación del jefe.</li> <li>• Vencer al jefe del piso.</li> </ul> <p>Una vez cumplidos todos los objetivos se habrá completado el presente nivel.</p>
<b>Progreso</b>	Cuando el jugador termina este se carga la pantalla de victoria indicando que ha ganado el juego y se le manda posteriormente al menú inicial para que inicie un juego nuevo si así lo desea
<b>Enemigos</b>	Habrà 4 tipos de enemigos básicos (dinosaurios) además del jefe del nivel.
<b>Items</b>	Los dinosaurios verdes dejan ítems de regeneración de vida o resistencia a la lava, la probabilidad de estos es de 50/50
<b>Personajes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Bruja</li> <li>• La Muerte</li> <li>• El Jefe</li> </ul>
<b>Música Y Efectos De Sonido</b>	Legend of Zelda Ocarina of Time
<b>Referencias De BMG y SFX</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=eHzuQyFgJ2E&amp;list=PLzjkiYUjXuevVG0fTOX4GCTzbU0ooHQ-O&amp;index=14">https://www.youtube.com/watch?v=eHzuQyFgJ2E&amp;list=PLzjkiYUjXuevVG0fTOX4GCTzbU0ooHQ-O&amp;index=14</a>
<b>Progreso Del Juego</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primera aparición: El jugador aparece en una habitación ubicada en el centro de la mazmorra.</li> <li>• Cambio de habitación: Al pasar de una habitación a otra las puertas se cierran y no se vuelven a abrir hasta limpiar por completo la sala de enemigos.</li> <li>• Encontrar llave: Al encontrar la llave se abren las puertas de la habitación donde</li> </ul>	



<p>se encuentre el boss, valga recordar que la llave y el boss están ubicados de forma aleatoria en las habitaciones de la mazmorra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Habitación del boss: El combate con el boss es el más difícil ya que además de tener habilidades especiales completamente diferentes a los otros enemigos y es el que tiene más vida de todos.</li> </ul>	
<p><b>Personajes</b></p>	
Nombre Del Personaje	Liche
Descripción	<p>Anteriormente un poderoso hechicero humano, tras fallecer gracias a la benevolencia de la muerte logró regresar al mundo de los vivos como un Liche o mejor conocido como un no muerto. Tras obtener su segunda oportunidad su piel se torno verdosa y sus ojos se tornaron rojizos por haber presenciado las llamas del inframundo. Su vestimenta como Liche consta de un sombrero de copa negro ya que se planteó no volver a usar sombreros en punta hasta no volver a la vida, un traje negro, zapatos grises, sobre el cuello una bufanda roja que le recuerda a la sensación que le proporcionaba su larga barba cuando estuvo en vida y una capa con una cruz dorada la cual para él representa el amanecer o nacimiento de un nuevo día, en otras palabras, la lleva para no olvidar que su propósito es el de nacer nuevamente en todo su esplendor.</p>
Imagen	
Concepto	<p>A pesar de que su misión como emisario de la muerte es la de acabar con la vida de todo aquel que ella le ordene el no duda en hacerlo, ya que su único deseo es volver a la vida sin importar lo que deba hacer.</p> <p>Cuando aceptó transformarse en un Liche obtuvo una relación de amo - sirviente con la muerte, aunque, la muerte aún habiendo le dado la misión tan tortuosa que le encomendó, no lo ha dejado del todo a su suerte ya que de vez en cuando se le aparece para otorgarle algún tipo de ayuda extra que facilite su labor. El Liche piensa que su ama no le otorga dichas ayudas por simple bondad sino que por el contrario solo lo hace para asegurarse de que la misión se complete exitosamente.</p> <p>Aunque el Liche no se permita confiar del todo en su ama, él sí ha podido hallar o mejor dicho reencontrar un ser en el cual depositar su confianza, esta no es más que su antigua amiga en vida la bruja de las cavernas, ella cada vez que puede le otorga</p>

	alguna que otra poción para ayudarlo en su dificultosa labor, esto ya que ella se percató que después de renacer como liche su amigo no logró conservar todos sus poderes mágicos.
Encuentros	Ya que es el protagonista el Liche se presencia en todo el juego.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hechizo teletransportador</li> <li>• proyectiles fuego fatuo</li> </ul>
Armas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anillo de repulsión</li> </ul>
Items	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bendición de la Muerte</li> <li>• Botiquín</li> <li>• Brebaje anti-quemaduras</li> </ul>
NPC	El Liche es un personaje jugable
Nombre Del Personaje	La Muerte
Descripción	La muerte es un ser sobrenatural muy poderoso capaz incluso de atraer de vuelta a los muertos al mundo de los vivos. Su rostro es una calavera, viste una gran túnica negra y siempre lleva consigo su hoz.
Imagen	
Concepto	La muerte es muy frívola en su forma de hacer las cosas, sus motivos no son muy claros pero se cree que busca erradicar por completo la vida de la mitad de los seres de su mundo. El único allegado que posee de momento no es otro más que el Liche al cual solo ve como un ser con cierta utilidad.
Encuentros	La muerte puede aparecer en el transcurso del juego en algunos sitios de la mazmorra para otorgarle al Liche alguna ayuda extra.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Otorgar items únicos como la bendición de la muerte</li> </ul>
Armas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoz, aunque no la usa para combatir</li> </ul>
Items	Ninguno

NPC	La muerte tiene como propósito aparecer algunas veces ante el jugador (Liche) para otorgar le items que le facilitaran un poco el completar los objetivos del juego.
Enemigos	
Nombre	
Descripción	
Encuentro	
Imagen	
Habilidades	
Armas	
Items	
Habilidades	
Armas	
Items	

Guión
<p>La historia se centra en un mago muy poderoso que murió extrañas circunstancias por culpa de dinosaurios explosivos. Por azares de la vida, la muerte decide fijarse en él y darle una nueva oportunidad, pero con la condición de que le sirva como fiel su emisario. Su misión será deshacerse y/o erradicar cualquier ser viviente que exista en determinado sistemas de mazmorras, si es capaz de eliminar la vida por completo de este lugar, entonces la muerte le devolverá la vida.</p> <p>El mago debe tener en cuenta que en cada mazmorra hay un enemigo supremo que debe vencer para poder pasar a la siguiente mazmorra y completar su trabajo.</p> <p>Al reconocer que la tarea del mago será ardua y difícil, la muerte decide brindarle una ayuda dándole su bendición, esta le da la posibilidad de que si falla en su tarea una vez, el mago podrá resucitar e intentar continuar con el cumplimiento de su misión a partir del punto que iba.</p> <p>Luego de aceptar sin pensárselo dos veces la condición de la muerte, el mago parte en su misión, primero sale en búsqueda de la llave que se encuentra oculta en una de las habitaciones de la mazmorra para con ella poder entrar a la habitación donde se encuentra el jefe, el mago al no saber dónde se encuentra la llave recorre habitación por habitación enfrentándose a diferentes enemigos hasta que encuentra la llave.</p> <p>Cuando el mago encuentra la llave por fin, se aventura en la búsqueda de la habitación donde se encuentra el enemigo supremo del piso de la mazmorra y cuando lo halla se lanza heroicamente al combate contra este.</p> <p>Una vez el mago ha finalizado su tarea y los dos pisos de la mazmorra han sido limpiados, la muerte como recompensa le otorga la posibilidad de volver a la vida, pero esta le informa que dado el caso, en algún momento del futuro puede volver a requerir de sus servicios de nuevo.</p>
Logros
Códigos Secretos
Música y Sonidos
<p>Legend of Zelda Ocarina of Time:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=eHzuQyFgJ2E&amp;list=PLzjkiYUjXuevVG0fTOX4GCTzbU0ooHQ-O&amp;index=14">https://www.youtube.com/watch?v=eHzuQyFgJ2E&amp;list=PLzjkiYUjXuevVG0fTOX4GCTzbU0ooHQ-O&amp;index=14</a></p>

Tabla 3. Plantilla del Documento de Diseño

CAMPO	DESCRIPCIÓN
-------	-------------

CONCEPTO	
Título	El título del juego, debe ser un nombre que capte la atención del jugador y del lector del documento. A
	veterano.
HISTORIAL DE VERSIONES	
El Documento de Diseño es un artefacto que siempre estará sujeto a cambios, por lo tanto, un control para las diferentes versiones del documento y de los cambios que se han hecho es esencial. El número de versión varía de acuerdo a si es un cambio mínimo o uno muy radical. El historial no se incluye en un documento que se somete a revisión por una empresa o grupo de desarrolladores debido a que incluye fechas, esto para evitar que juzguen la idea del juego como un concepto viejo.	
VISION GENERAL DEL JUEGO	
Nombre de la Pantalla	El nombre de la pantalla, si es el Menú Principal o el H.U.D. (Heads-up Display).
Descripción de la Pantalla	¿Para qué sirve esta interface?
Estados del Juego	Enlistar todos los estados de juego que invoquen esta pantalla así como también los estados que se puedan invocar en ella.
Imagen	Una imagen que muestre en concepto cómo se vería la pantalla.
NIVELES	
Los juegos comúnmente se dividen en niveles o en mapas secuenciales dentro de los cuales se debe cumplir con ciertos objetivos para progresar en el juego. Existen juegos en los cuales los niveles solo cambian a razón de la dificultad y los objetivos siguen siendo los mismos, de igual manera se deben describir esos cambios en esta sección.	
Título del Nivel	El nombre del nivel.
Encuentro	Describir si es el primer nivel, un tutorial o un bonus, en otras palabras, ¿Cuándo es que el jugador llega a este nivel?
Descripción	Una descripción detallada del nivel.
Objetivos	¿Qué debe hacer el jugador para terminar el nivel? Este campo también debe incluir si el jugador tiene que resolver ciertos acertijos o derrotar a cierto enemigo para progresar.
Progreso	Describir que ocurre cuando el jugador termina el nivel.
Enemigos	Si el nivel tiene enemigos que el jugador debe enfrentar, éstos se enlistan en este campo, de lo contrario este campo puede ser omitido.
Items	Enlistar los objetos que el jugador o los enemigos pueden usar y que aparecen en este nivel, este campo se puede omitir si no existen dichos objetos.
Personajes	Los personajes que aparecen en el nivel, de igual manera, este campo puede ser omitido si no existen personajes en el juego.
Música y Efectos de Sonido	Describir la música de este nivel al igual que los efectos de sonido de ambiente que contiene.
Referencias de BGM y SFX	Escribir todas las referencias que apliquen con respecto a la música de fondo y efectos de sonido descritos en la sección de Música y Sonidos.
PROGRESO DEL JUEGO	
Enlistar de manera secuencial o por medio de un diagrama de flujo los eventos o niveles que el jugador debe de pasar para progresar en el juego. Existen juegos que tienen distintos modos de juego, en ese caso se requieren varias listas y/o diagramas.	
PERSONAJES	
Los personajes principales y secundarios que aparecerán en el juego. Esta sección se puede omitir si el juego no tiene personajes.	
Nombre del Personaje	El nombre del personaje.
Descripción	Describir detalladamente el físico del personaje, si es humano o extraterrestre, su vestimenta, etc.
Imagen	Fotografía o dibujo conceptual del personaje.
Concepto	Describir la conducta y comportamiento, al igual que los motivos del personaje. Mencionar también si es el enemigo principal o el protagonista. El concepto también puede relatarse como una historia del personaje, detallando en las relaciones con otros personajes del juego.
Encuentro	¿Cuándo aparece este personaje en el juego?

Habilidades	Enlistar las habilidades del personaje.
Armas	Enlistar las armas del personaje.
Items	Enlistar los objetos del personaje.
Personaje No-Jugable	Si el personaje no es controlable por el jugador, describir su propósito para el juego y/o para el jugador.

#### **ENEMIGOS**

Los enemigos obstaculizan el progreso del jugador, pueden ser máquinas, otros personajes, monstruos, etc.	
Nombre	El nombre del enemigo.
Descripción	Describir detalladamente el físico del enemigo así como también su comportamiento.
Encuentro	¿Cuándo aparece este enemigo en el juego?
Imagen	Fotografía o dibujo conceptual del enemigo.
Habilidades	Enlistar las habilidades del enemigo.
Armas	Enlistar las armas del enemigo.
Items	Enlistar los objetos del enemigo.

#### **HABILIDADES**

Los personajes y los enemigos llegan a tener ciertas habilidades fuera de las acciones comunes, en esta sección se describen cada una de ellas.

#### **ARMAS**

En esta sección se describen las armas que aparecerán en el juego.

#### **ITEMS**

Todos los objetos especiales que ayudan al jugador a realizar los objetivos y progresar en el juego se mencionan aquí.

#### **GUION**

En esta sección se incluyen todos los diálogos del juego. Estos pueden ser muy variantes o inexistentes dependiendo de la naturaleza del juego. El guión debe de incluir encabezados, nombres, diálogo, acción y transiciones.

#### **LOGROS**

Describir los varios logros o hitos que el jugador obtiene mientras progresa en el juego. Estos pueden otorgar medallas, personajes secretos o puntos extra.

#### **CÓDIGOS SECRETOS**

Describir los códigos secretos que el jugador puede ingresar, lo que hacen y cómo son ingresados.

#### **MUSICA Y SONIDOS**

La música y/o sonidos que se usarán en el juego, nombre, descripción junto con un número de referencia. Si es música de fondo, la referencia debe de empezar con una 'M' seguida de un número en secuencia. Si es un efecto de sonido, empezar con 'S'.

#### IMAGENES DE CONCEPTO

Todas las imágenes que muestren algún posible nivel, personaje, objeto, etc., deben ser incluidas en esta sección y deben estar enumeradas y con título.

#### MIEMBROS DEL EQUIPO

Información de las personas que trabajarán en el proyecto, incluye su nombre, el rol o roles que desempeñan y medios por los cuales se les puede contactar.

#### DETALLES DE PRODUCCION

Antes de entrar a la etapa de Producción, se definen en el documento algunos detalles del proyecto.

Fecha de Inicio	¿Cuándo empieza la etapa de Producción del proyecto?
-----------------	--

Fecha de Terminación	¿Cuándo termina la etapa de Producción del proyecto?
----------------------	--

Presupuesto	Una estimación aproximada del presupuesto del juego.
-------------	--