

Nombre: Tabata Nicole Cuenca Villar	Matrícula: AI02931267
Nombre del curso: Conceptualización de Videojuegos	Nombre del profesor: Claudia Lorenzo Muradás.
Actividad: "Brainstorming para crear tu videojuego"	# De Actividad: 2
Fecha: 10 de Febrero 2021	
Instrucciones:	
Desarrollo: <ol style="list-style-type: none">1. Hacer una sesión de brainstorming para crear tu videojuego.2. Enlista al menos 20 ideas para crear tu videojuego.3. Selecciona la idea más representativa y crea una imagen que describa tu idea de videojuego.4. Comparte tu imagen en alguna red social con los hashtags #mi primera idea #mi primer diseño.5. Elabora una conclusión de al menos media cuartilla sobre el proceso que realizaste, y cuál fue el proceso para seleccionar tu idea.6. En un documento incluye el listado de las ideas, la imagen, la evidencia donde compartiste tu imagen y la conclusión.	

CONCEPTUALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Actividad 2 “Brainstorming para tu videojuego”

POR: TABATA NICOLE CUENCA VILLAR

IDEAS PARA CREAR MI VIDEOJUEGO

1. Drako (una iguana) tiene que salvar a su dueña de unos fantasmas que la capturan
2. El espacio que recorre Drako es un edificio departamental de 3 pisos
3. Debe encontrar objetos para poder cumplir misiones
4. Podrá trepar, correr, arrastrarse, saltar obstáculos (muebles, escaleras, ventanas, etc)
5. Para recuperar energía debe encontrar comida (verduras, frutas e insectos)
6. Para enfrentar o defenderse de los enemigos podrá rasguñar, coletear y morder
7. La lengua funcionará como habilidad extra para rastrear los puntos de calor
8. Los oponentes son: fantasmas, un gato, cuervos, el frío,
9. Uno de los fantasmas controlara la temperatura, así que Drako debe encontrar puntos calientes para no congelarse
10. Aliados: una tortuga, lagartijas, un perro.
11. La tortuga servirá como talismán para ahuyentar a los espíritus, al usarla debe esperar cierto tiempo para que se recargue.
12. las lagartijas lo ayudarán a encontrar comida más fácilmente, al usarlas debe esperar cierto tiempo para que se recargue
13. El perro (chikis) lo ayudará a rastrear a la dueña.
14. si se congela pierde energía, se ralentiza.
15. Si no come, muere y empezaras desde el checkpoint
16. Conforme avanza va aprendiendo habilidades de ataque y destrezas
17. No puede estar en los puntos oscuros por mucho tiempo porque si no se duerme y puede ser atacado por algún demonio o fantasma.
18. los checkpoints son los lugares con más luz
19. Las amenazas no se podrán acercar mientras esté en el checkpoint
20. Easter eggs que puedes encontrar en cada nivel, estarán ocultos y te darán sorpresas (disfraces para personalizar a drako o artes conceptuales).

CONCLUSIONES

Ha sido una actividad que me ayudó demasiado a tener una organización de ideas para mis futuros proyectos, al igual que me ayudó a tener una nueva historia que contar. El utilizar o hacer un Brainstorming ayuda demasiado para tener una idea más clara del videojuego que quieras desarrollar en el futuro. Espero poder lograr que esta y muchas más ideas salgan a la luz.

También al momento de la elaboración de la imagen o ilustración te ayuda a pensar más a profundidad cómo sería la apariencia que quieres que tome el juego, al igual que te explica qué es importante tomar una idea que pueda especificar un poco más de qué va la historia.

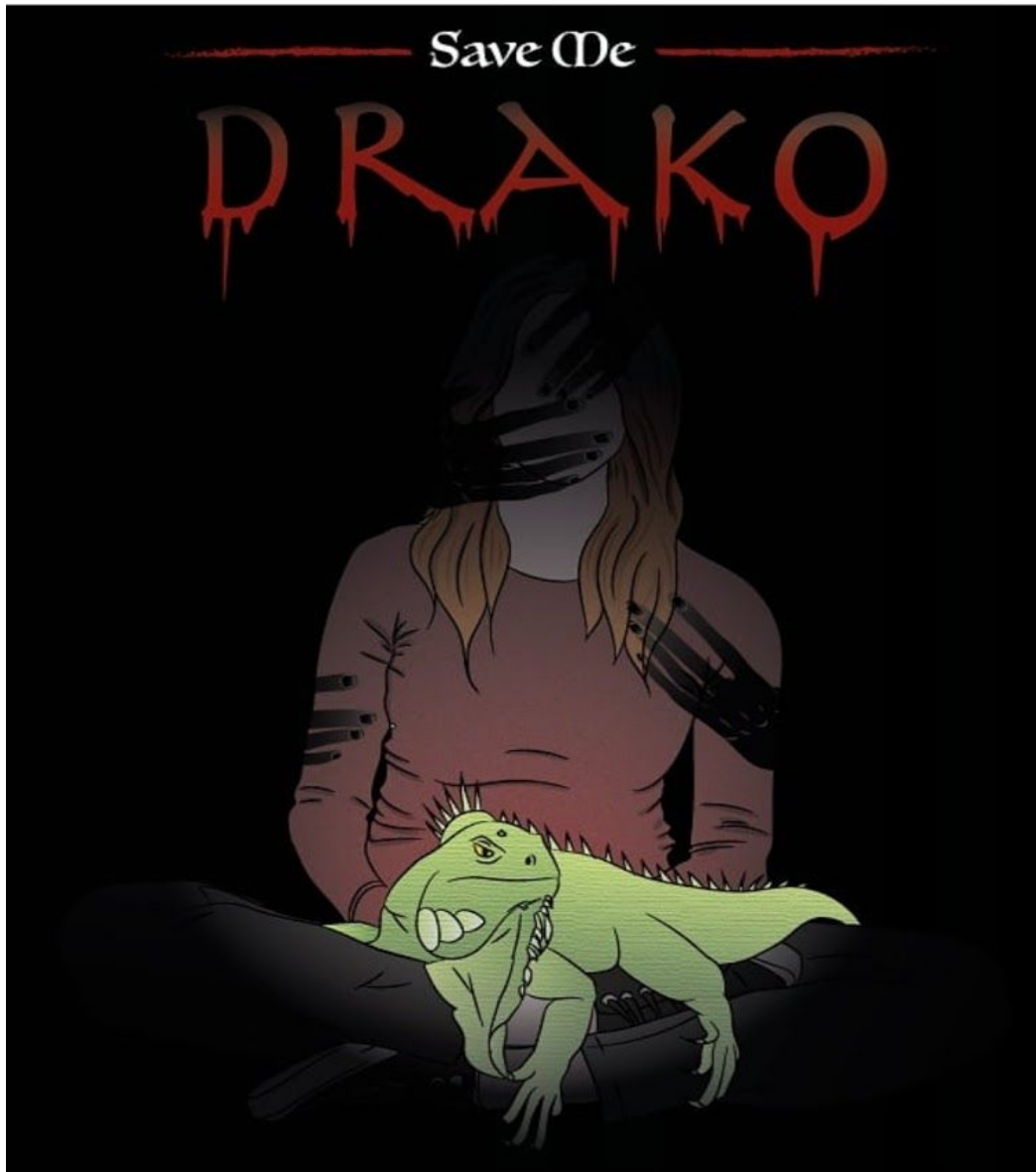
Save Me

DRAKO





dreykonart



dreykonart Próximamente "Save me Drako"
#miprimeraidea #miprimerdiseño #iguana

Hace 1 minuto • Ver traducción



