NOMBRE DEL PROYECTO

NOMBRE DEL ESTUDIO

GÉNERO

AMBIENTACIÓN/ESTÉTICA

NÚMERO DE JUGADORES

PLATAFORMAS A LAS QUE VA DIRIGIDO

FECHA DE LANZAMIENTO

ENGINE QUE SE VA A UTILIZAR

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SINOPSIS BREVES 4 O 5 LÍNEAS

TIPOS DE JUGADOR

TIPOS DE DIVERSIÓN

FLOW/MICROFLOW

3C

RETROALIMENTACIÓN

TOMA DE DECISIONES

REGLAS FUNDACIONALES

* inicio
* progresión
* finalización
* consecutivas
* implícitas
* victoria

SISTEMAS

ENEMIGOS

DEFINICIÓN DE ELEMENTOS JUGABLES