



## Entregable final. Prototipo en papel

- **Nombre del videojuego.**

Las aventuras del príncipe Ashitaka©

- **Objetivos del prototipo.**

Interactuar con la idea del videojuego.

- **Número de jugadores.**

1 (Single-player)

- **Componentes necesarios (dados, cartas, fichas de juego, etc.).**

Dado, fichas y mapa.

- **Reglas detalladas para jugar el prototipo.**

El jugador comienza en la primera casilla para lanzar el dado.

Si el jugador cae en la casilla tres, siete o nueve tendrá que lanzar el dado nuevamente. Si el resultado del lanzamiento es un número impar el jugador retrocede una casilla, esto quiere decir que los simios te golpearon con palos o piedras. Pero si el valor es par entonces mantiene su posición, debido a que los simios no lo alcanzaron a lastimar. Al lograr llegar a la casilla diez el juego termina.

- **Ejemplo de secuencia del videojuego.**

El jugador Ashitaka llega a la entrada del bosque con su fiel acompañante Yakul.

Al desmontar comienza a caminar y se encuentra con Kodama, el espíritu del árbol, que lo guía en su camino hasta un hermoso árbol viejo.

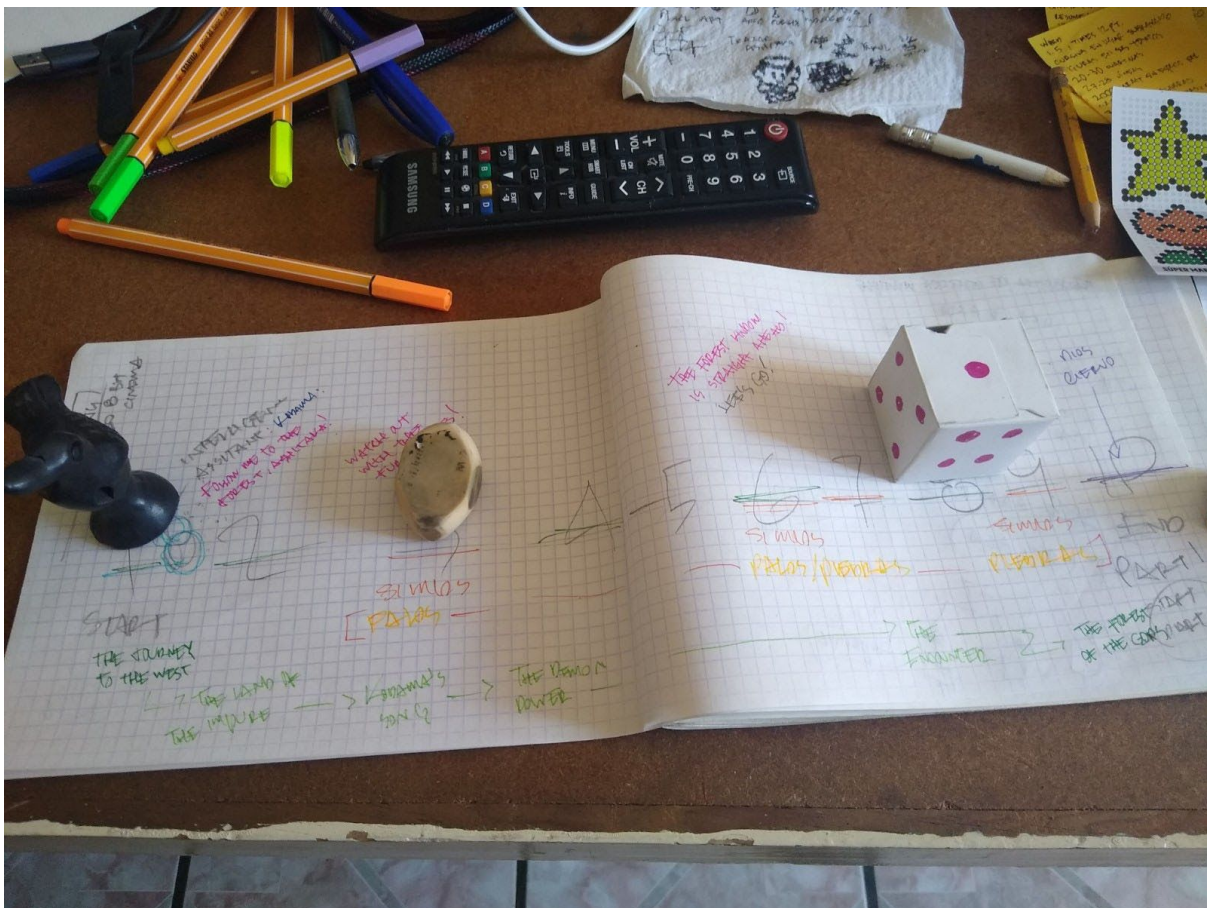
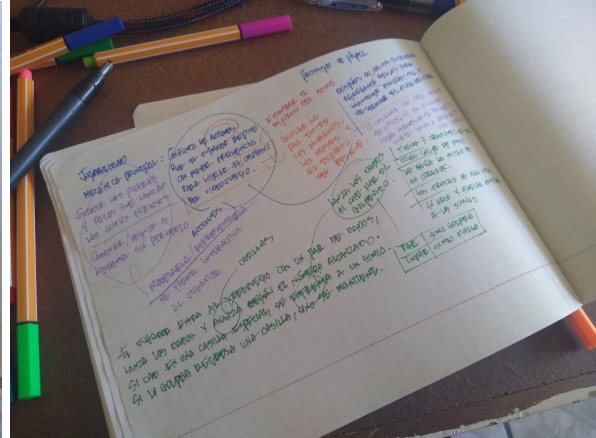
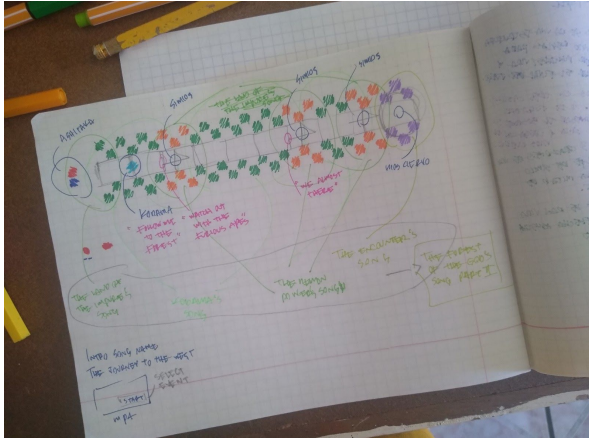
El jugador tiene que seguirlo sin perderlo de vista y sin que los simios furiosos lo lastimen con piedras y palos.

Una vez en el reino del espíritu del bosque, el jugador logra ver al dios ciervo para fundirse la pantalla en blancos y con un cuadro de diálogo de su próxima misión.



## MÓDULO 1: DISEÑO Y PLANEACIÓN

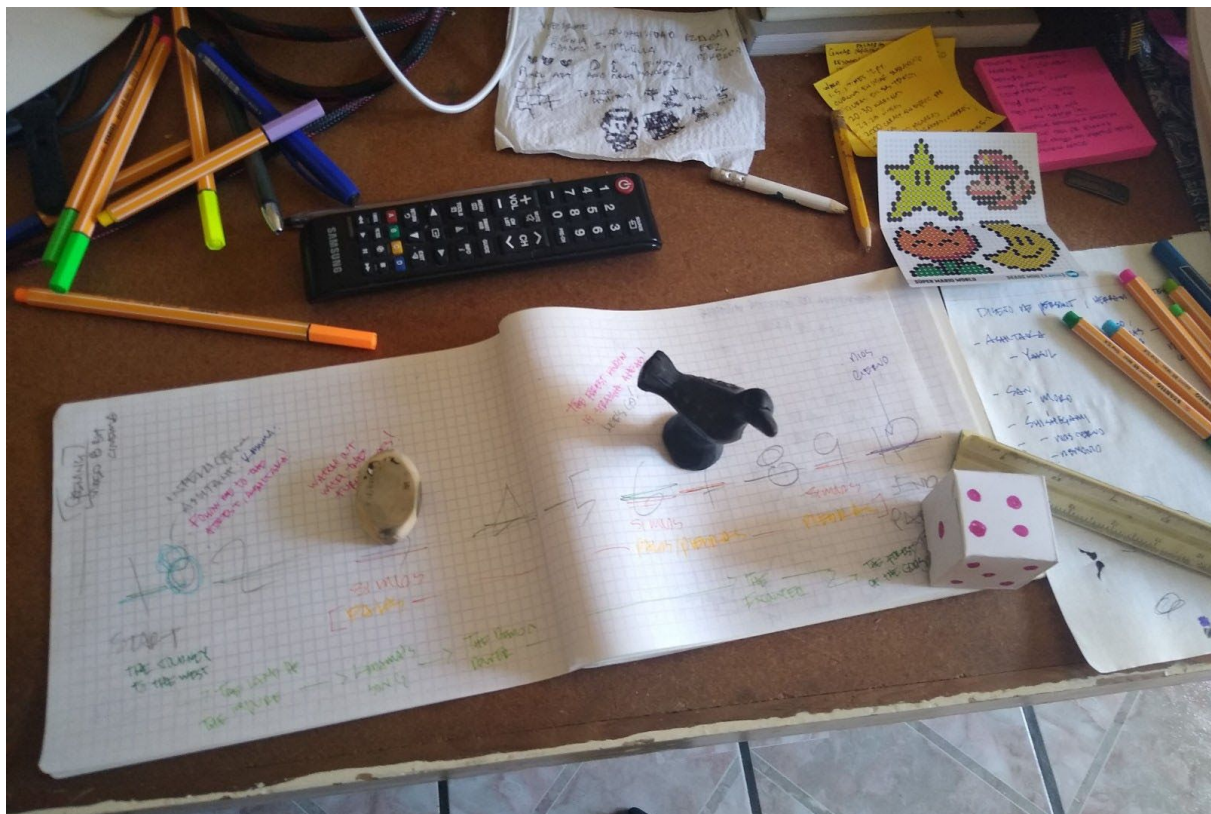
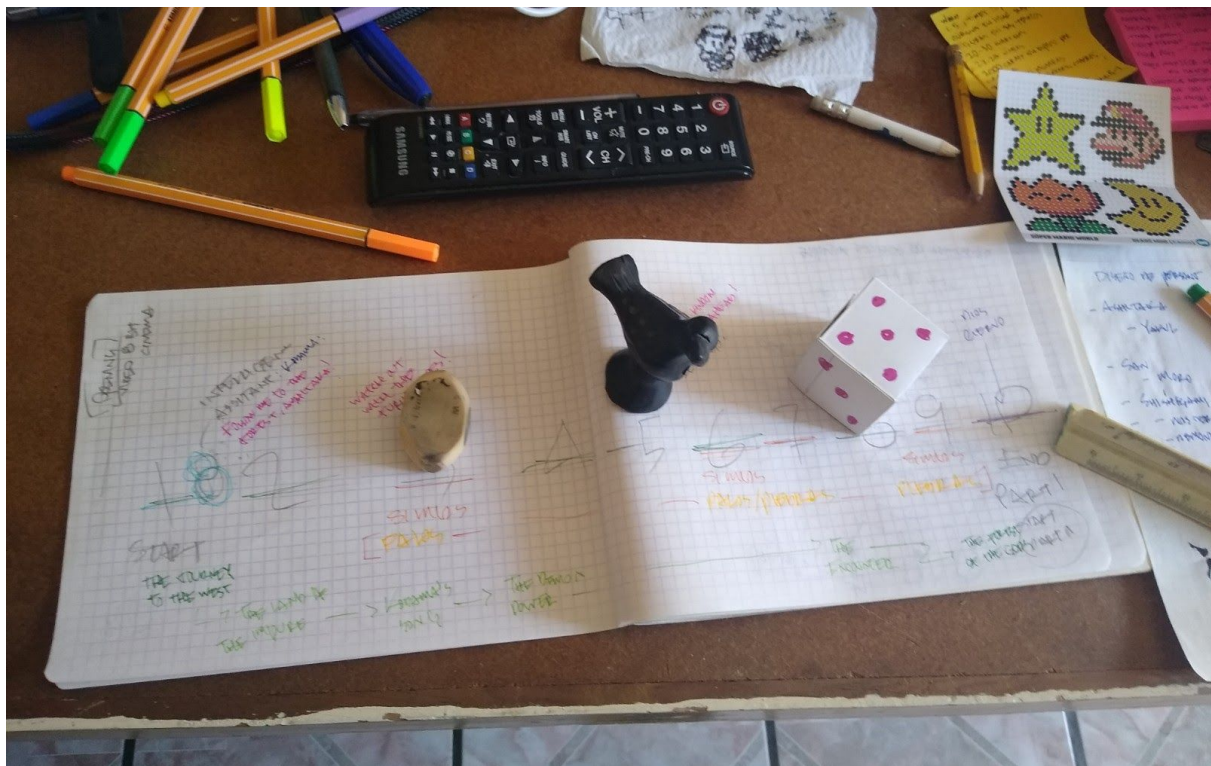
- Fotos documentando su prototipo y su sesión de prueba.







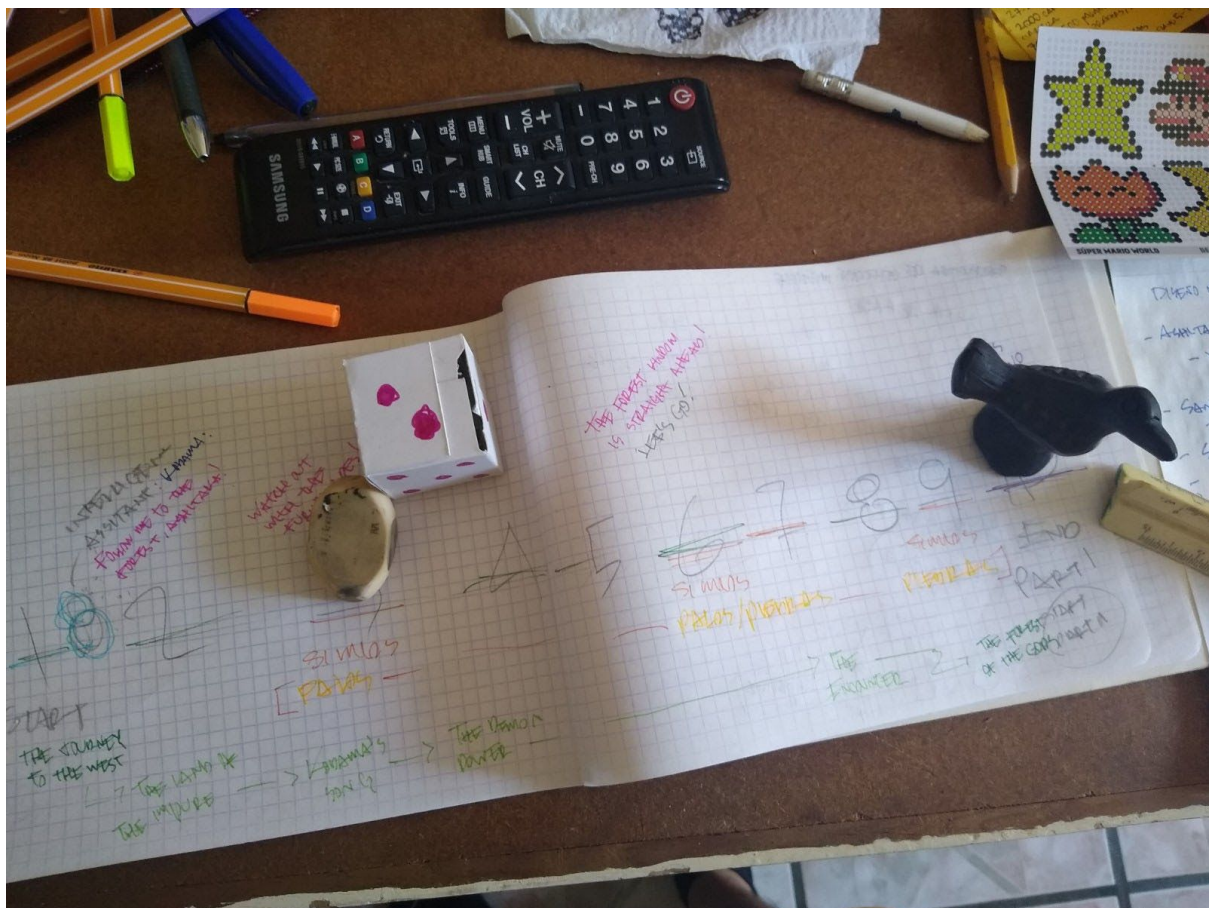
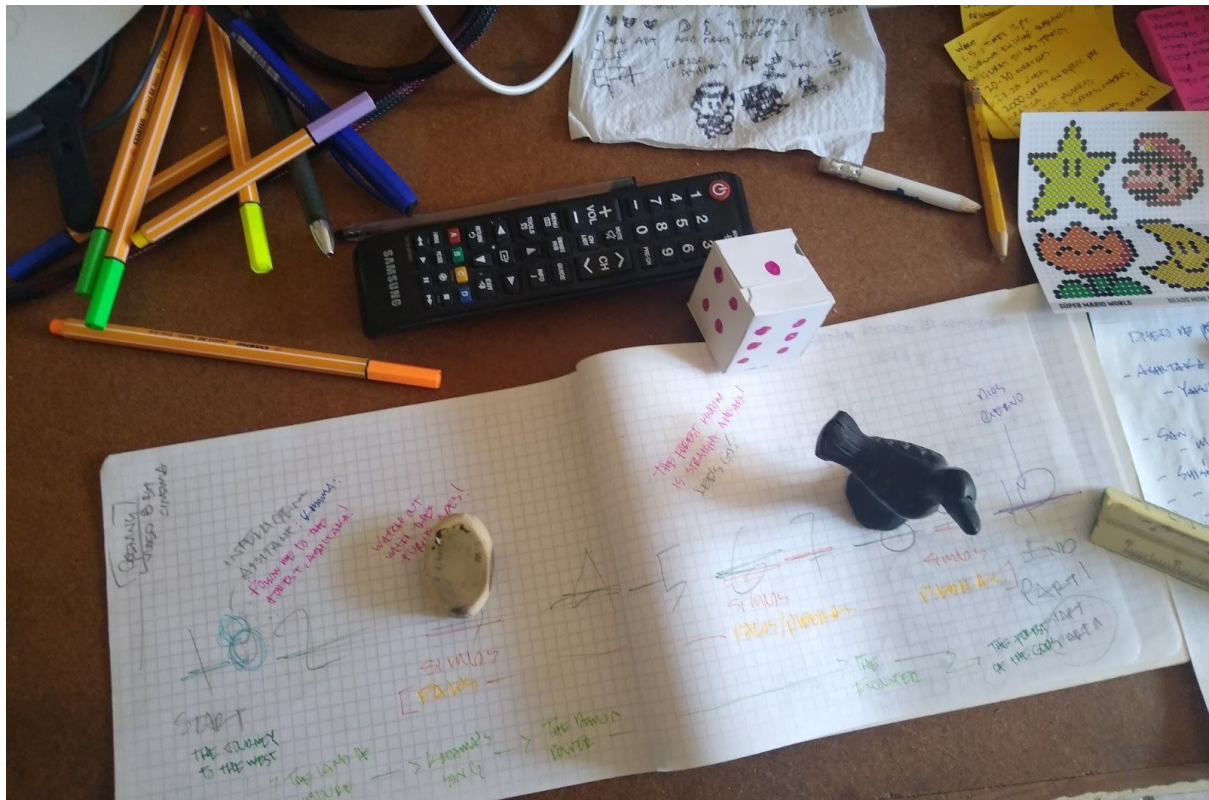
## MÓDULO 1: DISEÑO Y PLANEACIÓN







## MÓDULO 1: DISEÑO Y PLANEACIÓN





- **Breve descripción de su sesión de prueba.**

Se inició en la primera casilla, se lanzó el dado. Avancé cinco casillas, luego caí en la casilla siete. Me enfrenté a los simios, pero no lograron tocarme con los palos ni las piedras. Después caí en la casilla ocho y finalmente llegué diez para finalizar la sesión de prueba.

- **Análisis de su sesión de prueba.**

- **¿Qué funcionó?**

Funcionó la dinámica del dado para no ser tan lineal y al menos provocar algo de incertidumbre.

- **¿Qué se puede mejorar?**

Quizá se podría considerar la creación de los obstáculos, personajes y escenarios. Sonidos incidentales, algunas animaciones, el soundtrack o musicalización para provocar las distintas emociones de avance en la historia y los niveles de curva o aprendizaje.

- **¿Cuál fue la parte favorita del jugador?**

Avanzar sin ser lastimado.

Opcionalmente se pueden incluir descripciones y análisis de múltiples sesiones de prueba y las mejoras que realizaron a su prototipo.

