

One sheet

Lo van a leer varias personas, incluidos compañeros de equipo y el editor/distribuidor, por lo que debe ser interesante, informativo y, sobre todo, breve. No debe ser más largo que una sola página.

Podemos crearlos como queremos, siempre que incluyamos la mayoría de los puntos dentro de la siguiente lista:

- Título del juego
- Modos de juego previstos
- Edad de los jugadores
- Un resumen de la historia del juego, centrado en la jugabilidad
- Distintos modos de juego
- Puntos de venta únicos (USP's)
- Productos de la competencia (comps).

Los **productos de la competencia** (o "**comps**") son juegos similares a nuestra idea de juego que ya han salido al mercado. La lista de productos de la competencia ayuda al lector a entender de qué va a tratar el juego.

Sin embargo, tenemos que asegurarnos de que cuando elijamos nuestros comps, escoja juegos con los que la gente esté muy familiarizada o tengan éxito.

Los editores y comercializadores son muy conscientes de lo bien o mal que se ha vendido un juego. Si elegimos productos de la competencia **que han ido mal**, un futuro editor/distribuidor puede asustarse.

Los **puntos de venta únicos** (o "**USPs**") son las "viñetas" que aparecen en la parte posterior de la caja. Como regla general, debería haber unos cinco puntos de venta únicos.

Los puntos fuertes deben ser las características únicas que hacen que el juego destaque entre los demás. He aquí algunos ejemplos.

- Múltiples modos de juego, incluido el juego cooperativo para 256 jugadores.
- Más de 1000 melodías de grupos musicales populares.
- Explorar un mundo abierto y 200 niveles que permiten al jugador ir a cualquier parte.
- Acaba con tus enemigos utilizando el *blastinator*, el *skull - defiler* y el impresionante *fire - ant anguisher*.
- Experimenta una física realista y unos efectos especiales revolucionarios con el nuevo motor Realtech. - Descarga trajes y contenidos adicionales a través de Internet.

Como podemos ver, los **USP** deben entusiasmar al lector con las características de un juego sin entrar en largos detalles sobre ellas.


Breve nota sobre cambios en el proyecto

Ciertas cosas en el juego pueden cambiar, no hay que estar atado a lo que se escribe en el proceso de documentación, pero hay **3 “C”** que no se pueden cambiar sin afectar enteramente al proyecto:

- Camera
- Character
- Control

Algunos ejemplos

空き家 (Akiya)




Exemple of a scene

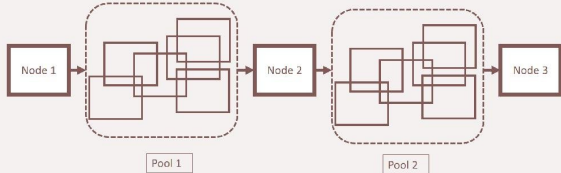
After he passed, **the house of the old man** remained deserted, and **Kuro the cat** became the lone dweller of the Akiya.

Follow **the fate of the house** through **interactive scenes** centred on **the experience of Kuro the cat**


Controls



Narrative Structure



Play Space



Environmental Storytelling

The **Akiya** is to be built and used as a film set


Evolution of the **atmosphere** and the environment through the **story**

Kuro the cat







The player embodies Kuro the cat in order to **explore** the house

The ***mise en scène*** of the game is centred on the **perception** and the **feelings** of Kuro the cat

Animations, ambient noises, and music coalesce to enhance this **narrative experience**



Kuro's Actions

Move	
Meow	
Sleep	
Paw	
Hiss	
Look	

Terminology

Scene
Primordial narrative unit

Node
A scene that is a fixed point in the story

Pool
A series of scenes between two nodes randomly displayed

Themes

Nostalgia Relation to animals The weight of time Relation to Japan

« A narrative house-exploration game where you are not the person searching the house but the cat looking at the person searching.»



Rollin' B.O.B. & The Evil Factory is a 2D platform game where you guide and protect B.O.B. across 'The Evil Factory' drawing energy traces.

Draw mechanic to guide B.O.B..

Different experience for every user.

So many situations thanks to the combination of game elements.



CONCEPTO

Cubeland es un juego de PUZZLES EN 3D en el que el jugador deberá crear planetas, creando un circuito mediante la ROTACIÓN DE CUBOS e interactuando con los elementos que hay.



CREACIÓN DE SISTEMAS SOLARES

MECÁNICA DE CONEXIÓN DE TUBERÍAS LLEVADA AL 3D

RESOLUCIÓN DE PUZZLES ESPACIALES DINÁMICOS

JUGABILIDAD

Guía al planeta desde el inicio creando un camino hasta la zona de lanzamiento.

¿Cómo? Rotando los cubos y encontrando la combinación de caminos correcta.

¿Para qué? Para crear tu propio planeta con distintas propiedades que afectarán al *gameplay*.

¿Por qué? Para diseñar tu propia galaxia y demostrar a tus amigos tus dotes como creador.