



Introducción al desarrollo de videojuegos con Unity3D

Tema 3: Personajes y otros elementos



Vídeo T3_V02

Planifica tu videojuego

Antes de abrir Unity3D



Antes de abrir Unity3D



Tener la idea



Proceso

1. Brainstorming

1. Búsquedas aleatorias
2. Relacionar ideas sueltas
3. Consultar comics, películas, libros, etc.
4. Ver nuestro libro de notas

2. Inspirarse en otros juegos

Core idea

1. Describe el juego que quieres hacer usando una **frase**.
2. Describe el juego usando **150-200** palabras
3. Piensa en 5 **palabras clave** para clasificar el juego.

GDD

- Diseño **conceptual** del juego (GDD)
 1. Historia
 2. Personajes
 3. Escenarios

<http://avengedhope.com/gamedev/creacion-del-game-design-document-gdd/>

Metodología



Libro blanco

http://www.dev.org.es/images/stories/docs/LibroBlancoDEV%20alta_compr.pdf

Perfiles profesionales:

Páginas 40, 41

Tres cosas necesarias



Créditos de las imágenes usadas

- <https://pixabay.com/es/bloc-de-notas-l%C3%A1piz-verde-negro-932864/>
- <https://pixabay.com/es/primate-mono-pensamiento-imitar-1019101/>
- <https://pixabay.com/es/mujer-chica-globo-creo-que-1172718/>
- <https://pixabay.com/es/espiral-cian-azul-claro-dise%C3%B1o-757817/>
- <https://pixabay.com/es/hombre-persona-arriba-feliz-319279/>
- <https://pixabay.com/es/lego-mu%C3%B1eca-el-por-anfiteatro-de-1044891/>
- <https://pixabay.com/es/dados-rojo-dos-juego-rodante-25637/>