

Game Design Document (GDD)

1. Portada

Título del juego: Entrenador de Memoria MemoryMatch

Versión: 1.0

Fecha: 14 de agosto de 2024

Autor: Jesus González

2. INDICE

1. [Portada](#)

2. [Índice](#)

3. [Visión General del Juego](#)

3.1. [Descripción](#)

3.2. [Objetivo](#)

3.3. [Género](#)

3.4. [Plataformas](#)

3.5. [Público Objetivo](#)

3.6. [Modelo de negocio](#)

4. [Mecánicas del Juego](#)

4.1. [Descripción General de la Jugabilidad](#)

4.2. [Controles](#)

4.3. [Mecánicas](#)

5. [Mundo del Juego](#)

5.1. [Mapas y Niveles](#)

6. [Estética del Juego](#)

6.1. [Estilo Visual](#)

6.2. [Diseño de Niveles](#)

3. Visión General del Juego

3.1 Descripción

MemoryMatch es un juego serio de memoria diseñado para mejorar la capacidad de retención visual y la concentración. Los jugadores deben voltear cartas boca abajo en una cuadrícula para encontrar las parejas correspondientes.

3.2 Objetivo

El objetivo del juego es emparejar todas las cartas en la cuadrícula en el menor tiempo posible.

3.3 Género

Juego de memoria (Serious Game).

3.4 Plataformas

- Web (HTML5)
- Dispositivos móviles (iOS y Android)
- PC (Windows y MacOS)

3.5 Público Objetivo

- Adultos mayores que buscan mejorar o mantener su capacidad cognitiva.
- Estudiantes (de 6 a 12 años) que necesitan desarrollar habilidades de memoria.
- Público general interesado en juegos de rompecabezas y entrenamiento mental.

3.6 Modelo de Negocio

- Free: El juego es gratuito con todos los niveles disponibles.

4. Mecánicas del Juego

4.1 Descripción General de la Jugabilidad

El jugador se enfrenta a una cuadrícula de cartas boca abajo. En cada turno, el jugador selecciona dos cartas para voltearlas y revelar su contenido. Si las cartas coinciden, desaparecen; si no, se vuelven a voltear boca abajo. El objetivo es emparejar todas las cartas en el menor tiempo posible.

4.2 Controles

- Dispositivos móviles: Tocar la pantalla para seleccionar y voltear cartas.
- PC: Hacer clic con el ratón para seleccionar y voltear cartas.
- Web: Tocar (en dispositivos táctiles) o hacer clic (en dispositivos con ratón) para voltear las cartas.

4.3 Mecánicas

- Emparejamiento: Seleccionar dos cartas para emparejarlas. Si coinciden, permanecen volteadas; si no, vuelven a su posición original.

5. Mundo del Juego

5.1 Mapas y Niveles

El juego se desarrolla en un entorno visual sencillo con un nivel que representan una granja. Este nivel tiene una cuadrícula con un único nivel que tiene:

- Nivel 1: 4x2 (8 cartas)

6. Estética del Juego

6.1 Estilo Visual

El estilo visual es minimalista y colorido, con un diseño claro y sencillo que facilita la identificación de las imágenes en las cartas. Los fondos son suaves y no distractivos, con una paleta de colores calmantes. Las cartas utilizan íconos simples y reconocibles, como animales.

6.2 Diseño de Niveles

Solamente se tiene un nivel, pero el objetivo es tener más y que cada nivel esté diseñado para ser progresivamente más desafiante. Las cartas son dispuestas en cuadrículas con un incremento en la complejidad del patrón. La distribución de las cartas es aleatoria dentro de las reglas preestablecidas para garantizar una experiencia diferente en cada partida.