



**Escuela Politécnica Nacional**

FACULTAD DE INGENIERÍA DE  
SISTEMAS

**INGENIERÍA DE SOFTWARE**

**Juegos Interactivos**

Game Design Document (GDD)



El Granero Mágico

Toaquiza Gómez Ismael Jair

PERÍODO 2024-A



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

## Contenido

1. Introducción .....	3
2. Descripción / Game Overview .....	3
3. Características Clave / Puntos de Venta Únicos (USPs) .....	4
4. Género del Juego .....	5
5. Plataforma .....	5
6. Audiencia Objetivo .....	5
7. Modelo de Negocio .....	6



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

## 1. Introducción

### Breve contexto sobre el juego:

"El Granero Mágico" es un juego en 2D, diseñado para ofrecer una experiencia relajante y entretenida a los jugadores de todas las edades. El protagonista es un granjero que recoge frutas que aparecen espontáneamente en su granja y las lleva a su casa para ganar puntos.

### Propósito y objetivo del documento:

Este documento tiene como objetivo proporcionar una visión completa y detallada del diseño de "El Granero Mágico". Sirve como guía para el desarrollo del juego, describiendo los aspectos esenciales.

### Perspectiva general del juego:

"El Granero Mágico" combina elementos de recolección y gestión en un entorno 2D, ofreciendo una jugabilidad fluida y gráficos atractivos. El jugador controla a un granjero que debe recolectar frutas y llevarlas a su casa mientras evita obstáculos y optimiza sus rutas para maximizar los puntos.

## 2. Descripción / Game Overview

### Historia y ambientación del juego:

El juego se desarrolla en una pequeña granja mágica, donde las frutas crecen espontáneamente en diferentes partes del mapa. El protagonista, un diligente granjero, debe recolectar estas frutas y llevarlas a su casa antes de que desaparezcan. En su camino, enfrentará diversos desafíos, como obstáculos naturales y el tiempo limitado.

### Personajes:

- **Granjero (Protagonista):** Un trabajador y astuto granjero.
- **Objetos recolectables:** Diversas frutas mágicas que aparecen aleatoriamente en el mapa.

### Mecánicas principales de juego:

- Movimiento del jugador.
- Recolección de frutas.
- Transporte de frutas a la casa.
- Sistema de puntos basado en la cantidad de frutas recolectadas.



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL  
FACULTAD DE SISTEMAS  
INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

- Obstáculos naturales que dificultan el acceso a ciertas áreas del mapa.
- Incremento de la dificultad con niveles más avanzados.

**Visión general de la jugabilidad y la experiencia del jugador:**

El juego ofrece una jugabilidad relajante y estratégica, donde los jugadores deben planificar sus rutas y tiempos para recolectar la mayor cantidad de frutas posible. La experiencia está diseñada para ser atractiva y gratificante, con gráficos coloridos y efectos sonoros que mejoran la inmersión.

**Controles del juego:**

- **Mover:** Flechas izquierda y derecha.

**3. Características Clave / Puntos de Venta Únicos (USPs)**

**Aspectos distintivos:**

- **Gráficos coloridos y detallados:** Ambiente de granja mágica diseñado con esmero.
- **Aparición aleatoria de frutas:** Mantiene la jugabilidad fresca y desafiante.
- **Sistema de puntos:** Motiva a los jugadores a optimizar su recolección.
- **Niveles de dificultad:** Incremento gradual de la dificultad a medida que el jugador avanza.

**Elementos innovadores o únicos:**

- **Frutas mágicas:** Cada tipo de fruta otorga diferentes puntos y bonificaciones.
- **Mapas dinámicos:** Obstáculos naturales cambian con el tiempo, modificando las rutas disponibles.
- **Efectos visuales y sonoros:** Mejoran la experiencia del jugador.

**Razones para el interés del jugador:**

- Jugabilidad fluida y estratégica.
- Gráficos y efectos atractivos.
- Sistema de recompensas y progresión motivadora.



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL  
FACULTAD DE SISTEMAS  
INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

#### 4. Género del Juego

**Categoría:**

Juego de recolección y gestión en 2D.

**Descripción del estilo de juego y las mecánicas predominantes:**

El juego se centra en la exploración de un mapa pequeño, recolección de objetos y gestión del tiempo. Los jugadores deben utilizar habilidades de planificación para recolectar frutas y maximizar sus puntos.

#### 5. Plataforma

**Plataformas compatibles:**

PC

**Requisitos técnicos:**

- **Sistema operativo:** Windows 7 o superior
- **Procesador:** Intel Core i3 o equivalente
- **Memoria:** 4 GB de RAM
- **Gráficos:** NVIDIA GTX 460 o equivalente
- **Almacenamiento:** 500 MB de espacio disponible

#### 6. Audiencia Objetivo

**Descripción del público objetivo:**

El juego está dirigido a jugadores de todas las edades que disfrutan de juegos de recolección y gestión. Es adecuado para niños y adultos que buscan una experiencia de juego relajante y estratégica.

**Edades, intereses y preferencias:**

- **Edades:** 8+
- **Intereses:** Juegos de recolección, gestión y estrategias ligeras.
- **Preferencias:** Jugabilidad fluida, gráficos atractivos, desafíos progresivos.



**ESCUELA POLITECNICA NACIONAL  
FACULTAD DE SISTEMAS  
INGENIERIA DE SOFTWARE**

---

**Clasificación PEGI:**

El juego está clasificado como PEGI 3, lo que indica que es adecuado para todas las edades y no contiene contenido inapropiado.

## **7. Modelo de Negocio**

**Detalles sobre la monetización:**

"El Granero Mágico" es gratuito, con posibilidades futuras de contenido descargable (DLC) o microtransacciones.

**Opciones de compra dentro del juego:**

- **DLCs para nuevos niveles y objetos.**
- **Microtransacciones para objetos cosméticos y mejoras.**

**Estrategias de ingresos y rentabilidad:**

- Publicidad dentro del juego en áreas no intrusivas.
- Ofertas especiales y promociones para contenido adicional.
- Actualizaciones regulares con contenido nuevo para mantener el interés y la retención de jugadores.