**MECHANICS OPERATION DESIGN Game ……………………………………...**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **USER ACTIONS** | | | | | | |
|  | Description | Attributes | Dinamics-Actions | Triggers | Resources | Notes |
| Movement |  |  |  |  |  |  |
| Jump |  |  |  |  |  |  |
| Crouch |  |  |  |  |  |  |
| Fire |  |  |  |  |  |  |
| Catch |  |  |  |  |  |  |
| Hit |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **LEVEL/STAGE Nº** | | | | | | |
| **ENTITIES** | Description | Attributes | Dinamics-Actions | Triggers | Resources | Notes |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **LEVEL/STAGE Nº** | | | | | | |
| **ENTITIES** | Description | Attributes | Dinamics-Actions | Triggers | Resources | Notes |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA DESCRIPCIÓN DE MECÁNICAS**

**1. Descripción de la Mecánica**

* La descripción ha de ser clara, concisa y capturar la esencia de la mecánica para que sea sencillo visualizar su funcionamiento.

**2. Atributos**

* Todos los atributos relevantes de la mecánica están listados y bien definidos respecto a los efectos que provocan.

**3. Acciones-Dinámicas**

* Todas las acciones y dinámicas asociadas con la mecánica están claramente descritas.

**4. Gatillos o Desencadenantes**

* Todos los gatillos o desencadenantes de la mecánica están claramente identificados y descritos en el mecanismo de interacción.

**5. Recursos**

* Todos los recursos asociados con la mecánica están claramente identificados y descritos en su funcionamiento en relación con la economía del juego.

**6. Notas**

* Las notas proporcionan información adicional relevante y útil sobre la mecánica.