

NOMBRE  
DEL JUEGO

# ÍNDICE

## 1. Introducción

- 1.1. Concepto del juego
- 1.2. Características principales
- 1.3. Género
- 1.4. Propósito y público objetivo
- 1.5. Jugabilidad
- 1.6. Estilo visual
- 1.7. Alcance

## 2. Mecánicas de juego

- 2.1. Jugabilidad
- 2.2. Flujo de juego
- 2.3. Estructuras
  - 2.3.1. Torres de energía
  - 2.3.2. Etc
- 2.4. Enemigos
  - 2.4.1. Robot
  - 2.4.2. Etc
- 2.5. Movimiento y físicas
  - 2.5.1. Interacción entre elementos
  - 2.5.2. Controles

### **3. Interfaz**

- 3.1. Diagrama de flujo
- 3.2. Menú principal
- 3.3. Selección de niveles
  - 3.3.1. Modo historia
  - 3.3.2. Modo infinito
  - 3.3.3. Modo competitivo
- 3.4. Pantalla de derrota/victoria
- 3.5. Opciones
- 3.6. Créditos

### **4. Arte**

- 4.1. Mapa
- 4.2. Habilidades
- 4.3. Enemigos

### **5. Sonido**

- 5.1. Efectos de sonido
- 5.2. Soundtrack

## 1.1 CONCEPTO DEL JUEGO

---

## 1.2 CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

---

## 1.3 GÉNERO

---

## 1.4 PROPÓSITO Y PÚBLICO OBJETIVO

---

## 1.5 JUGABILIDAD

---

## 1.6 ESTILO VISUAL

---

## 1.7 MONETIZACIÓN

---

### 2.1 JUGABILIDAD

---

### 2.2 FLUJO DE JUEGO

---

### 2.3 ESTRUCTURAS

---

#### 2.3.1. TORRES

---

### 2.4 ENEMIGOS

---

#### 2.4.1. ROBOT

---

### 2.5 MOVIMIENTO Y FÍSICAS

---

#### 2.5.1. INTERACCIÓN ENTRE ELEMENTOS

---

#### 2.5.2. CONTROLES

---

### 3.1 DIAGRAMA DE FLUJO

---

### 3.2 MENÚ PRINCIPAL

---

### 3.3 SELECCIÓN DE NIVELES

---

#### 3.3.1. MODO HISTORIA

---

#### 3.3.2. MODO INFINITO

---

#### 3.3.3. MODO COMPETITIVO

---

### 3.4 PANTALLA DE DERROTA/VICTORIA

---

### 3.5 OPCIONES

---

### 3.6 CRÉDITOS

---

### 4.1 MAPA

---

### 4.2 HABILIDADES

---

### 4.3 ENEMIGOS

---

### 5.1 EFECTOS DE SONIDO

---

### 5.2 SOUNDTRACK

---