

Nombre: Pablo Elías Ramírez Escalante		Matrícula: AL02883894
Juegos interactivos para multimedia	Nombre del profesor: Miguel Ángel González Fabiani	
Módulo 1	Actividad 2	
Fecha: 07/02/2024		
Bibliografía: New Technology School. La industria de los videojuegos Diseño de videojuegos Game Design Document (GDD). Tokio [PDF]		

1. Portada: (titulo, autor y fecha)

“Hanged Word”

Pablo Elías Ramírez Escalante

07 / febrero / 2024

2. Contenidos: (sinopsis)

- Sinopsis:
 - Sumérgete en “Hanged Word”, una emocionante experiencia de adivinanza de palabras. Antes de que el ahorcado se complete, elige entre una variedad de categorías, desde animales hasta ciencia, y desafía tus habilidades lingüísticas mientras intentas adivinar la palabra oculta. Cuantas más palabras aprendas, más difíciles serán los niveles, poniendo a prueba tu conocimiento y vocabulario en una variedad de temas.
- Género: Rompecabezas y palabras
- Público Objetivo: El juego está diseñado para personas de todas las edades, desde niños que quieren expandir su vocabulario hasta adultos que buscan un juego relajante pero desafiante.
- Mecánicas Principales:
 - Selección de Categoría: Antes de comenzar cada partida, elige entre una variedad de categorías para personalizar tu experiencia de juego.
 - Adivinanza de Palabras: Antes de completar el dibujo del ahorcado, seleccione las letras que debe usar para encontrar la palabra oculta.

- Niveles Progresivos: Avanza a través de niveles con menos intentos disponibles y palabras más difíciles.
- Bonificaciones y Desafíos: Desbloquee nuevas categorías temáticas y obtenga bonificaciones completando desafíos diarios.

3. Objetivos del juego:

- Antes de completar el dibujo del ahorcado, adivina la palabra oculta.
- Acumula puntos mediante la predicción precisa.
- Explora varias categorías de temas para desafiar tu comprensión.

4. Overview: (perspectiva del juego, cámara, personaje, modo de juego)

- Perspectiva del juego: 2D con una interfaz limpia y fácil de usar.
- Cámara: Vista fija en la pantalla de juego.
- Personaje: Animación simple del personaje del ahorcado.
- Modo de juego: Interactivo, donde los jugadores seleccionan letras para adivinar la palabra.

5. Interfaz gráfica del usuario GUI: (menus, pantalla de título, opciones, guardar/cargar)

- Menú Principal: Opciones para comenzar juego, seleccionar categoría y ajustes.
- Pantalla de Título: Nombre del juego y opción para empezar.
- Selección de Categoría: Interfaz para elegir entre categorías como animales, alimentos, ciencia, etc.
- Juego: Interfaz con letras seleccionables y espacio para la palabra oculta.
- Guardar/Cargar: Funcionalidad para guardar progreso y cargar partidas anteriores.

6. Estructura del juego: (progreso, reglas, dificultad, recompensas)

- Progreso: Niveles de dificultad creciente y palabras más largas.
- Reglas: Intentos limitados para adivinar la palabra antes de que se complete el ahorcado.
- Dificultad: Aumenta la dificultad con menos intentos disponibles.
- Recompensas: Puntos por cada palabra adivinada correctamente.

7. Misiones/retos:

- Desbloquea nuevas categorías al alcanzar ciertos niveles.
- Completa desafíos diarios para obtener bonificaciones.

8. Características y mecánicas:

- Pistas opcionales para ayudar a los jugadores.
- Opción de "pista" que revela una letra de la palabra.
- Modo de dificultad ajustable.

9. Entorno de juego:

- Fondo sencillo con temática relacionada a la categoría seleccionada.

10. Criaturas y comportamiento /AI:

- No aplica

11. Sonido:

- Efectos de sonido para seleccionar letras, aciertos y fallos.
- Música de fondo suave y relajante.

12. Multijugador:

- Modo de dos jugadores por turnos, donde cada jugador elige una categoría y el otro intenta adivinar la palabra.

