Documento de diseño de juegos

Llena el siguiente documento

1. Escribe el título de tu proyecto.

Supervivencia zombie

1. ¿Cuál es el objetivo del juego?

Sobrevivir lo más que puedas al apocalipsis zombie hasta llegar al max nivel

1. Escribe una breve historia sobre tu juego.

Un científico estaba obsesionado por hacerse inmortal, mientras estaba experimentando en

Sujetos de prueba, un frasco se le cayó y al momento de olerlo se infecto y así en menos de

24h los humanos dejaron de existir y ahora tienes que sobrevivir

1. ¿Cuáles son los personajes jugables de este juego?

* Los personajes jugables son aquellos que responden basados en el input del usuario.
* Autos, changos. Dinosaurios, hechiceros. etc. pueden ser los personajes jugables en un juego.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Número | Nombre del personaje | ¿Qué puede hacer este personaje? |
| 1 | Daniel | Ataca a los zombies y defiende a Dog |
| 2 | Dog | Ladrarle a los zombies |
| 3 | zombies | Atacan al jugador |
| 4 | Líder zombie | Ataca al jugador y hace a un lado a sus zombies |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |

1. ¿Cuales son los Personajes no jugables de este juego?

* Los personajes no jugables son los que no tienen una acción o comportamiento cuando el usuario interactúa con el juego.
* Obstáculos, piedras, plátanos, monedas, etc. son personajes no jugables en un juego.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Número | Nombre del personaje | ¿Qué puede hacer este personaje? |
| 1 | zombies | Atacan a Daniel |
| 2 | Líder zombie | Ataca a Daniel y hace a un lado a sus zombies |
| 3 | Dog | Ladra a los zombies |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |

Dibuja lo que imagines sobre el juego. ¿Cómo luce este juego?

* Dibuja tu juego ya sea en tu computadora o en papel.
* Agrega imágenes de las escenas del juego para mostrar cada uno de los personajes jugables y no jugables al menos una vez.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

¿Cómo planeas hacer que tu juego sea atractivo?

Subiendo la dificultad cada vez que subes de nivel