Documento de Diseño de Juego (GDD)

<Nombre de Juego>

Alumnos

# Concepto del Juego

**Descripción**

*Incluir en esta sección un breve resumen del juego. En la misma, contar su historia, cuales son los personajes principales y que objetivo deben cumplir.*

**Clasificación**

*Indica en que se ubica tu juego de acuerdo a las diferentes maneras que se puede clasificar:*

* *Clasificación Básica*
* *Teoría de Bartle*
* *Por Edad*
* *Por Genero*

**Factores de Diversión**

*Describe cada uno de los factores de diversión que incluyes en tu juego para que sea “divertido”*

# Mecánica del Juego

*<Esta sección esencialmente describe lo que el jugador puede hacer y cómo puede hacerlo. Describir las acciones del jugador, de preferencia en secuencia a cómo será en el juego.>*

**Controles**:

*<Describir los botones y teclas que invoquen las acciones mencionadas en la sección de Mecánica del Juego.>*

**Puntación**:

*<Explicar de qué manera el juego se mantiene al tanto de los logros del jugador. Incluir también si existe una tabla de puntuaciones que compare los mismos entre los jugadores, ya sea de manera local o en línea.>*

# INTERFACES

*Las interfaces dan la pauta a la interactividad que tiene el jugador con el juego, en esta sección se debe describir la apariencia del juego, es decir, colores y temática. Es importante dejar una impresión visual en el jugador y obviamente debe estar relacionada con el concepto del juego.*

**Nombre de la Pantalla:** *El nombre de la pantalla, si es el Menú Principal o el H.U.D. (Heads-up Display).*

**Boceto de Pantalla:** *imagen o dibujo de la pantalla*

**Descripción de la Pantalla:** *¿Para qué sirve esta interface?*

**Estados del Juego:** *Hacer una lista de todos los estados de juego que invoquen esta pantalla, así como también los estados que se puedan invocar en ella. Imagen Una imagen que muestre en concepto cómo se vería la pantalla.*