**Nombre estudiante**: Marlon Fernando Caviedes Ruiz

## Documento de diseño de videojuego

***Nombre del videojuego***: Matachos game

***Género***: Plataformas

***Jugadores***: Un solo jugador

### Especificaciones técnicas del videojuego

***Tipo de gráficos***: 2D

***Vista***: Frontal

***Plataforma***: PC

***Lenguaje de programación***: C#

### Concepto

***Descripción general del videojuego***: El personaje debe llegar de un punto A a un punto B esquivando los obstáculos que se encuentre para poder pasar al siguiente nivel

#### Esquema de juego: Correr y saltar

***Opciones de juego***: Jugar, opciones, nivel 1, nivel 2, nivel 3, sonido, salir.

***Resumen de la historia***: Un caballero debe recolectar la mayoría de las monedas para poder tener el poder absoluto que derrote al peor mal y que nuevamente reine la paz en todos los niveles.

***Modos***: Normal

***Elementos del juego***: Monedas

***Niveles***: 3 niveles

***Controles***: correr (flecha izquierda y derecha) saltar (barra espaciadora)

### Diseño

***Definición del diseño del videojuego***: Se diseña con madera que hacen cada nivel y que al mismo tiempo hacen de obstáculos haciendo que el jugador busque el camino correcto para llegar a la meta.

***Técnicas de gamificación***: Acumulación de monedas (10 por nivel)

***Flujo del videojuego***: Poder avanzar en los diferentes niveles pudiendo superar los obstáculos que lo detienen

### Interfaces de usuario

***Storyboard***:

### Bibliografía

Unity. (s. f.). Game design document (GDD) template. https://acortar.link/3tl9Ay