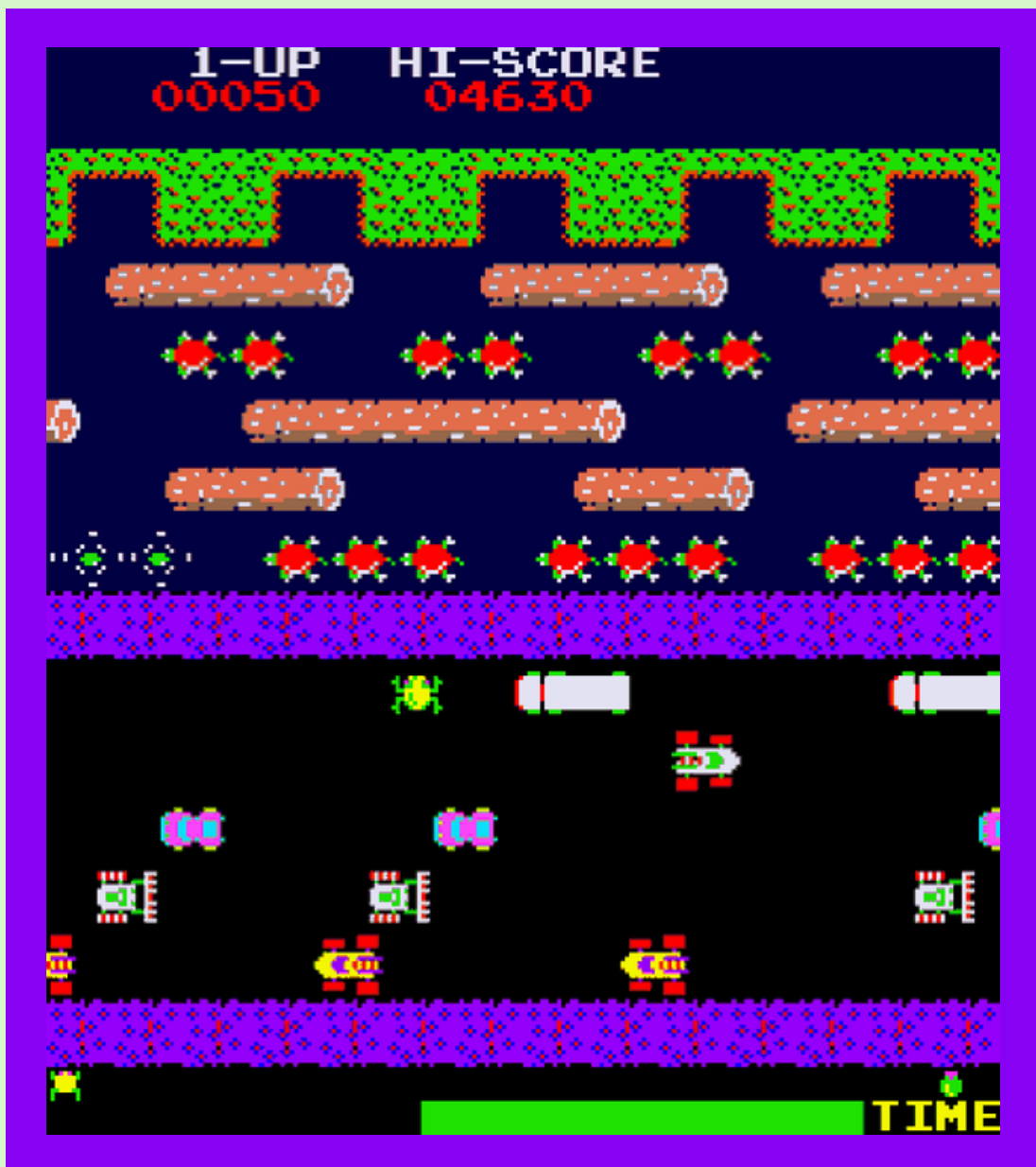


# Frogger 2

Más frogger que nunca

---

High Concept "What If"



Justino Paz Cruz, Miguel Pignatiello, Juan Francisco Poluyan, Barbara Cerrudo, Ciro Lopez

# Overview

Género: Puzzle

Plataforma: PC

Este documento se propondrá rediseñar el juego *Frogger* de *Konami* ampliando su set mecánico y añadiéndole nuevas funcionalidades.



Frogger Sprite Pack By [www.loweonline.co.uk](http://www.loweonline.co.uk)

# Mecánicas

Para la creación del prototipo se tomará el juego base y se iterará sobre él. El objetivo del juego y mecánicas base del original, por lo tanto, no se verán alteradas.

Siguiendo el set básico de reglas del Frogger, se le añadirán las siguientes mecánicas:

- **Salto Cargado:** Al mantener apretada la barra espaciadora, el jugador se prepara para saltar hacia la dirección donde está mirando. Después de cargar 2 segundos, el jugador realiza un Salto Cargado en esa dirección. Al hacer esto, el jugador se desplaza 3 tiles en lugar de una de manera instantánea. Este movimiento puede utilizarse, por ejemplo, para saltar sobre casillas de agua, pero de haber obstáculos como autos en el recorrido, actuará como condición de derrota. También es importante considerar que el jugador no es inmune mientras carga el salto.
- **Lengua Grappling:** El jugador puede hacer clic en una parte cercana del escenario para pegar su lengua, extendiéndola dos casillas hacia adelante. La lengua actúa como una extensión del jugador, interactuando con lo que sea que se encuentre en esa casilla (bonificaciones por ejemplo) pero dejando al jugador estático.

# Gameplay

Además de las funcionalidades extra, se consideraría el replanteo del diseño de nivel, e incluso la opción de múltiples niveles con nuevos elementos en estos que cumplan funcionalidades ya definidas en el juego original (ej. nuevos obstáculos).

El planteo de generar niveles mas extensos requiere considerar que incluye inherentemente un aumento de dificultad en el juego. Es importante tener en cuenta que el nivel original se divide en dos "secciones" muy definidas, y lo ideal sería plantear el diseño de nivel en la creación de nuevas secciones que puedan intercalarse en pantalla

