

bFélix Jump DX

Game Design Document

FASE 1: CONCEPTO

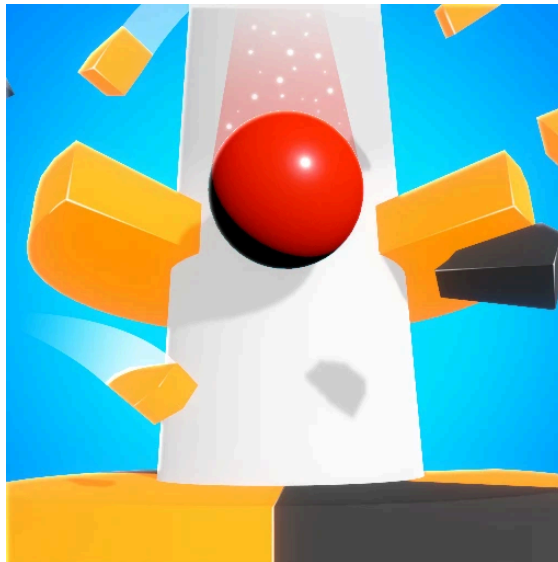
Resumen del juego

El juego trata de llegar a la cima de la torre lo más **rápido posible**, pegando saltos todo el rato y esquivando los obstáculos que hay en el camino. Se recompensará al jugador por ir rápido y no fallar

FASE 2: ESPECIFICACIONES

Estilo del Arte

- **Estilo Visual** : Cartoon , 2.5D



- Espacio:



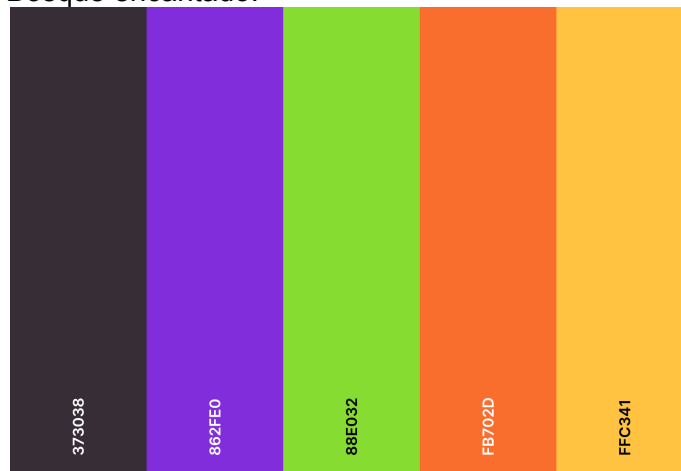
- Fuego:



- Hielo:



- Bosque encantado:



Mecánicas de juego

Mecánica principal: Saltas con un joystick, el cual controla la fuerza de salto, la plataforma se mueve de forma automática.

Muerte: Si el personaje toca algún obstáculo o se golpea la cabeza con la plataforma de arriba. Si muere reinicia desde abajo, de 0.

Sistema de Puntuación: La puntuación irá definida principalmente por el tiempo que tarde el jugador en llegar a la meta, y por cada plataforma que pase se le sumarán **XX** puntos.

(Si quereis esto se puede meter, opcional)

Torre Infinita:

Un nivel donde la torre se va generando de forma infinita hacia arriba, aquí la puntuación sería por nivel superado. Al morir el jugador volvería desde abajo y tendría que volver a subir la torre, intentando llegar a lo más alto que pueda.

PoweUps:

El jugador podrá ir encontrándose mejoras a lo largo de los niveles, por ejemplo:

- Escudo: Protege al jugador de morir en caso de chocar o ser tocado por un objeto.
- SuperSalto: El jugador podrá saltar a máxima potencia, al hacerlo romperá el piso de arriba y pasará al siguiente de forma inmediata (del piso 3 al 5)
- Limpiar: Al coger este PowerUp el jugador limpiará el nivel de obstáculos.

Están todos pensado para que el jugador tenga más fácil pasar el nivel.

Niveles:

Nivel 1: Torre encantada

- Obstaculos: Arboles y arbustos

Nivel 2: Torre de fuego (volcan)

- Obstaculos: Fuego (Bolas que salen del ssuelo como mini volcanes?)

Nivel 3: Torre de hielo

- Obstaculos: Hielo (Estalactitas que caen)

Nivel 4: Torre Espacial

- Obstaculos: Asteroides que van rotando por la torre)

Torre infinita:

- Cada **X** niveles podría cambiar la temática, al llegar a más de 50 pisos podrían comenzar a combinarse las temáticas y que apareciesen múltiples obstáculos de diferentes zonas a la vez.
-

Cada nivel tendrá obstáculos genéricos, como paredes y cosas así, es solo estos los que saldrán en niveles específicos

Diseño de UI

Pantallas:

- Main Screen
- Opciones
- Jugar
 - Niveles/Mundos
- Partida
 - Pausa
 - Salir
 - Game Over
 - Victoria

HUD:

- Tiempo
- Número de saltos
- Best Score
- Botón de pausa

Assets Requeridos

Modelos 3D diferentes de obstáculos para los distintos niveles:

1. Personaje con pogo stick
2. Columna central. Esta es la columna principal donde las diferentes plataformas irán enganchadas y girarán a través de la rotación de dicha columna.
3. Árboles y arbustos
4. Mini rocas con forma de volcán
5. Bolas de fuego
6. Pinchos de hielo, van creciendo de tamaño hasta llegar a tamaño y caen
7. Asteroides o basura espacial
8. Escudo en una burbuja (powerup)
9. Cohete en una burbuja (powerup)
10. Escoba en una burbuja (powerup)

Assets Específicos

- Fuentes de texto : Unity Asset Store, Dafont
- SFX & Musica : FreeSound, Zapsplat
- Modelos 3D :Sketchfab, Turbosquid, Free3D, Unity Asset Store, Open3dmodel, Polyhaven