**Documento de diseño de videojuego**

**Nombre del videojuego:** hawai competition

**Género:** Plataformero 2D

**Jugadores:** Único jugador

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos:** Pixel Art

**Vista:** 2d en tercera persona

**Plataforma:** Pc

**Lenguaje de programación:** C#

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:**

Un juego plataformero donde se espera recorrerlo en el menor tiempo posible, esquivando enemigos en un ambiente hawaiano, donde los personajes disponibles tienen habilidades diferentes, el primero tiene más altura de salto, el segundo más vida y el tercero es más rápido.

**Esquema de juego:**

* **Opciones de juego:** Seleccionar el personaje jugable, pausa, reinicio y reanudar el nivel.
* **Resumen de la historia:** Hay una competencia interplanetaria de deporte profesional, donde participan los 3 mejores habitantes de la galaxia, estos concursantes van a hacer lo imposible para llevar la copa de estos juegos deportivos interplanetarios, requieren ser mejor que sus adversarios y conseguir la mejor puntuación en cada fase de la competencia, cada uno tiene habilidades diferentes pero equilibradas.
* **Modos:** El modo de historia principal de niveles consecutivos y secuenciales.
* **Elementos del** **juego:** Habrá varios elementos, donde se enfatizará en la recolección de frutas para aumentar la puntuación al final del nivel, tendrá checkpoint y enemigos, con el objetivo de llegar al final, evadiendo los obstáculos y recorriendo el terreno para alcanzar el trofeo al finalizar el nivel.
* **Niveles:** Posee tres niveles donde se debe procurar
* **Controles:** Teclas del teclado, sean las flechas para moverse como las teclas a, d y para saltar con el espacio.

**Diseño:**

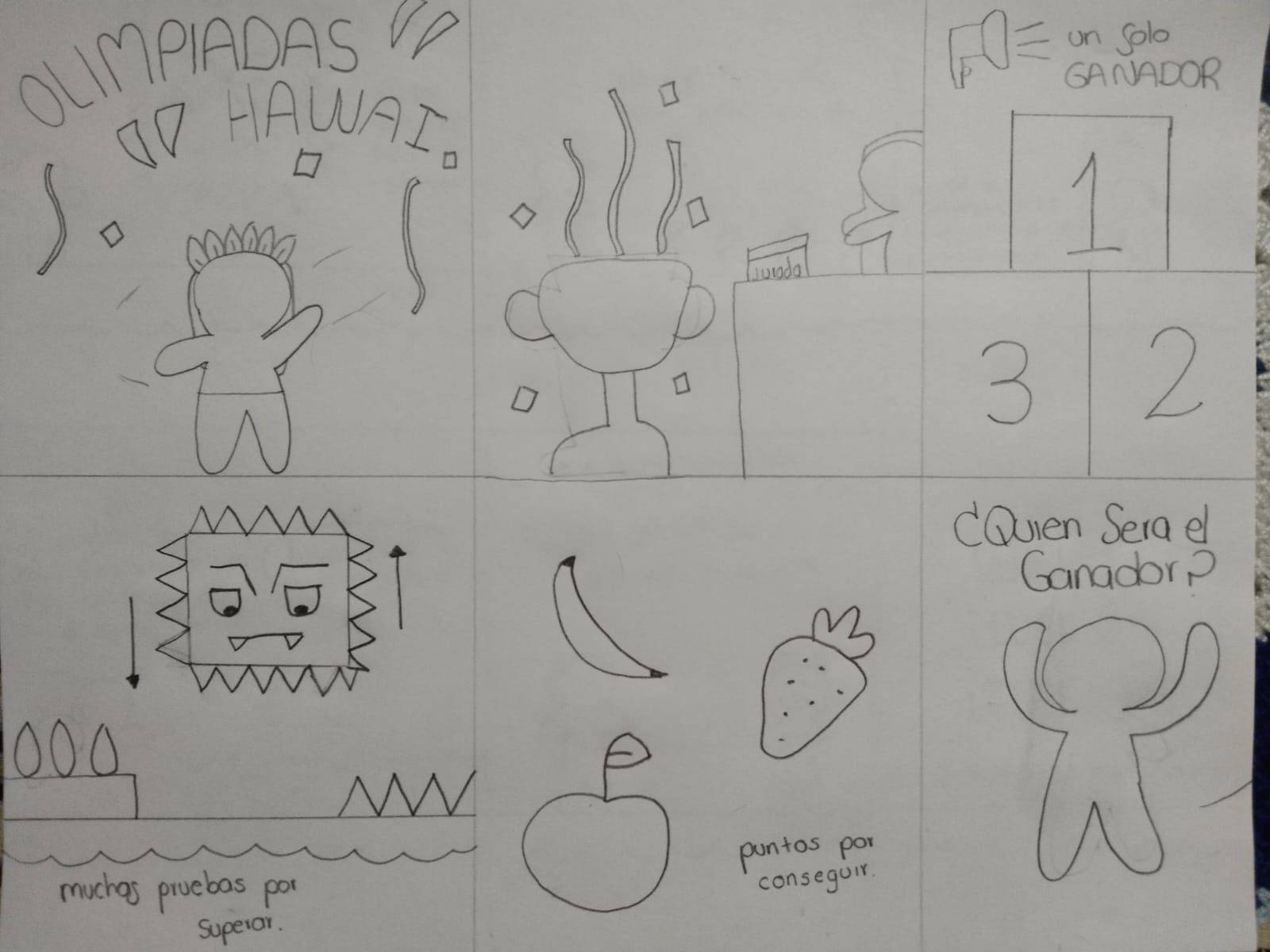
**Definición del diseño del videojuego:** Se gana al llegar donde este el trofeo, donde es teletransportado a otro mundo con una nueva prueba, se pierde cuando se cae al vacío o cuando se golpee los enemigos o entorno hostil, depende del rendimiento del jugador tanto en la recolección y tiempo se dan los puntos del nivel.

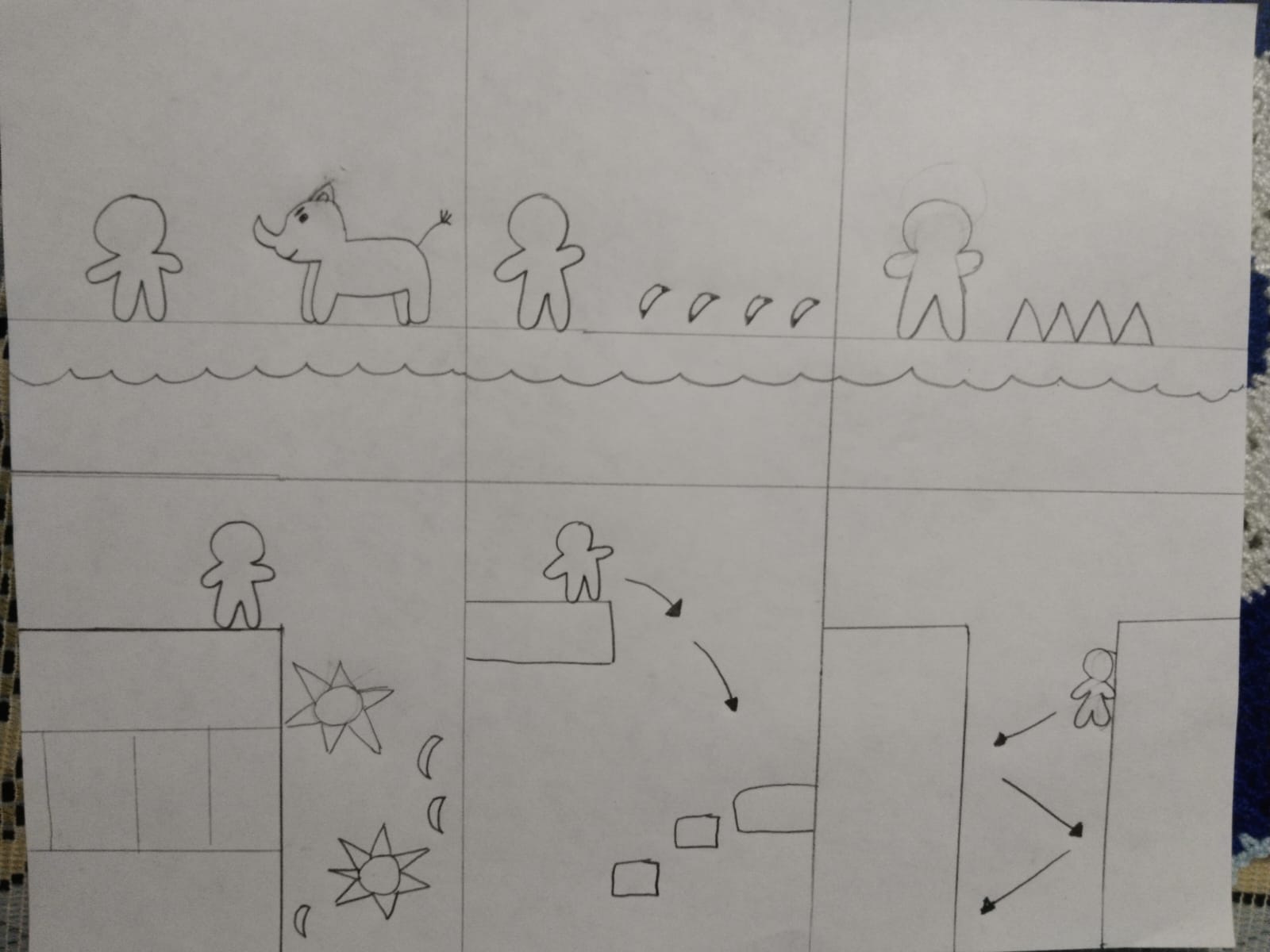
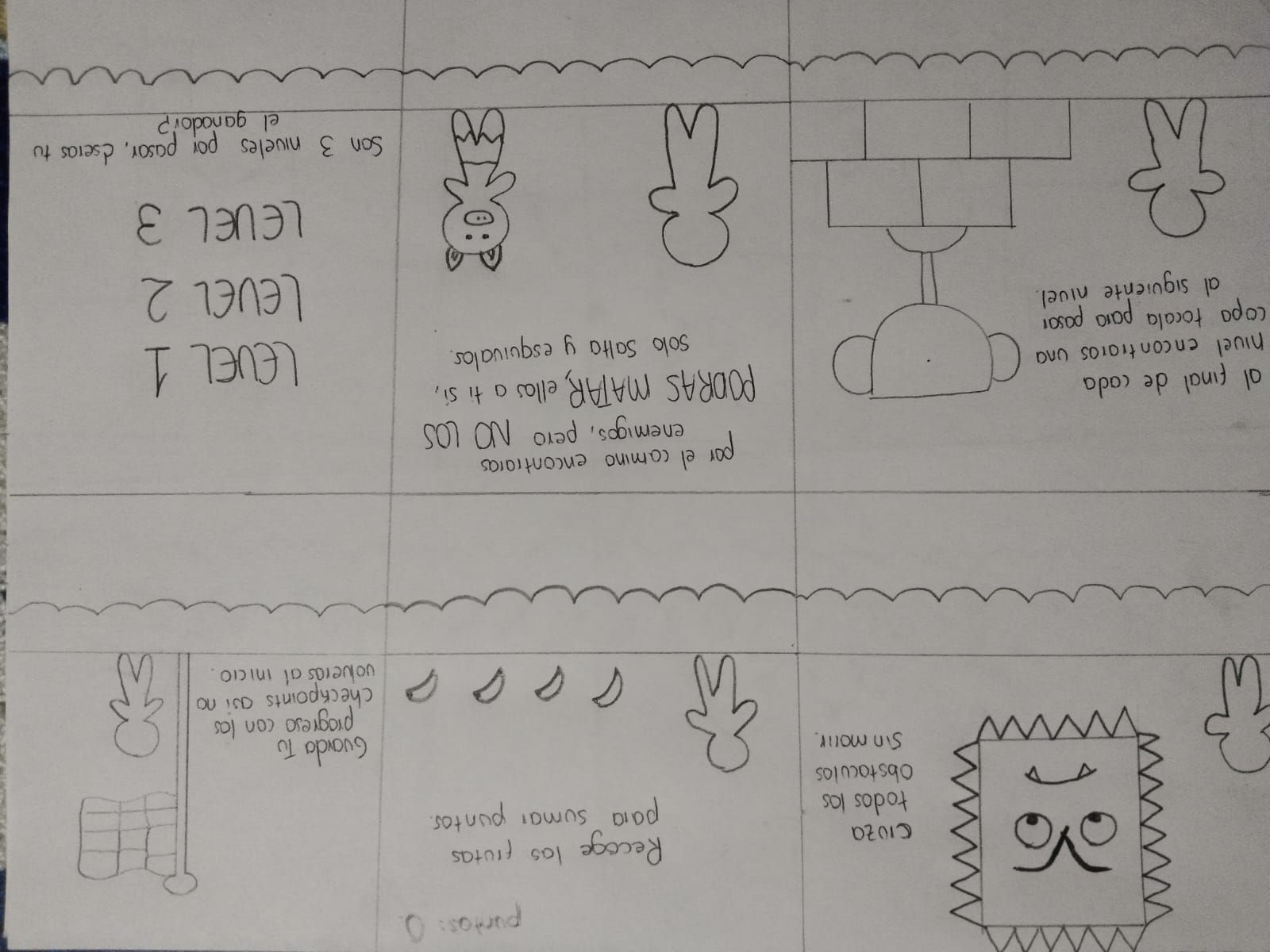
**Técnicas de gamificación:**

**Flujo del videojuego:** En la pantalla de inicio se ve el espacio con los participantes del campeonato donde se nota el trofeo final, después al seleccionar jugar y el nivel deseado se lleva al primer mundo donde empezara los desafíos.

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

****

****