

Wave Jump

Grupo F:

Diego Redondo Gonzalez

Ricardo Chorques Mesa

Darío Diéguez Cordero

Alejandro García Rodríguez de Lizana

Tomás Manzano Sobrido

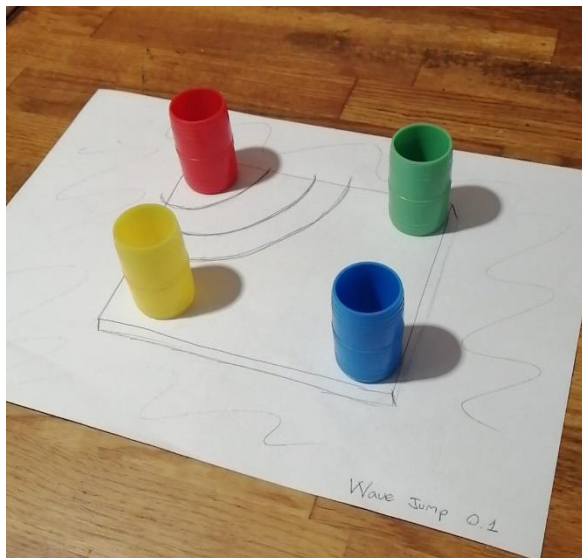
Enlace al repositorio de Github: <https://github.com/DarioDigz10/Practica-Phaser>

Enlace a trello para gestión del proyecto: <https://trello.com/b/RI4Qv8Zb/juegos-en-red>

1. Introducción:

a. Concepto del juego

- i. El juego consiste en una competición entre 2,3 o 4 jugadores. Cada uno de ellos podrá únicamente saltar, lo que, al caer, genera una onda expansiva en forma de anillo con la que puede acabar con los otros jugadores para esquivarla los demás jugadores deberán saltar generando al caer más ondas. El último jugador en pie gana la partida.



b. Características principales:

- i. Simplicidad: la existencia de un solo botón hace que cualquiera pueda aprender rápidamente.
- ii. Competitividad: el juego incita a que los jugadores compitan entre ellos.
- iii. Rapidez: el ritmo de las partidas, y entre diferentes partidas, es muy rápido. Lo que permite jugar un gran número de partidas en poco tiempo.

c. Género:

- i. Casual
- ii. Battle arena

d. Propósito y público general:

- i. Propósito: generar una competitividad entre los jugadores, que

proporcione diversión en partidas muy rápidas.

- ii. Público general: cualquier tipo de jugador, ya sea experimentado o no. Esto lo permite sus controles sencillos.

e. Jugabilidad:

- i. El juego es muy simple, el único control es saltar, que genera una onda que puede matar a los otros jugadores. Estos, para esquivar dichas ondas deben saltarlas, generando otra onda.

De este modo al esquivar una onda se generará otra onda que los otros jugadores deberán saltar, generando ellos una onda cada uno. Es un concepto simple, pero hace que se generen muchas ondas que terminan siendo difíciles de esquivar.

f. Estilo visual:

- i. Se trata de un estilo visual estilizado (como si estuviera pintado con acuarelas) con una ambientación medieval acorde con la historia. Es importante mantener la simplicidad, sobre todo en los jugadores ya que la visibilidad de estos y de las ondas es lo más importante.

Jugadores

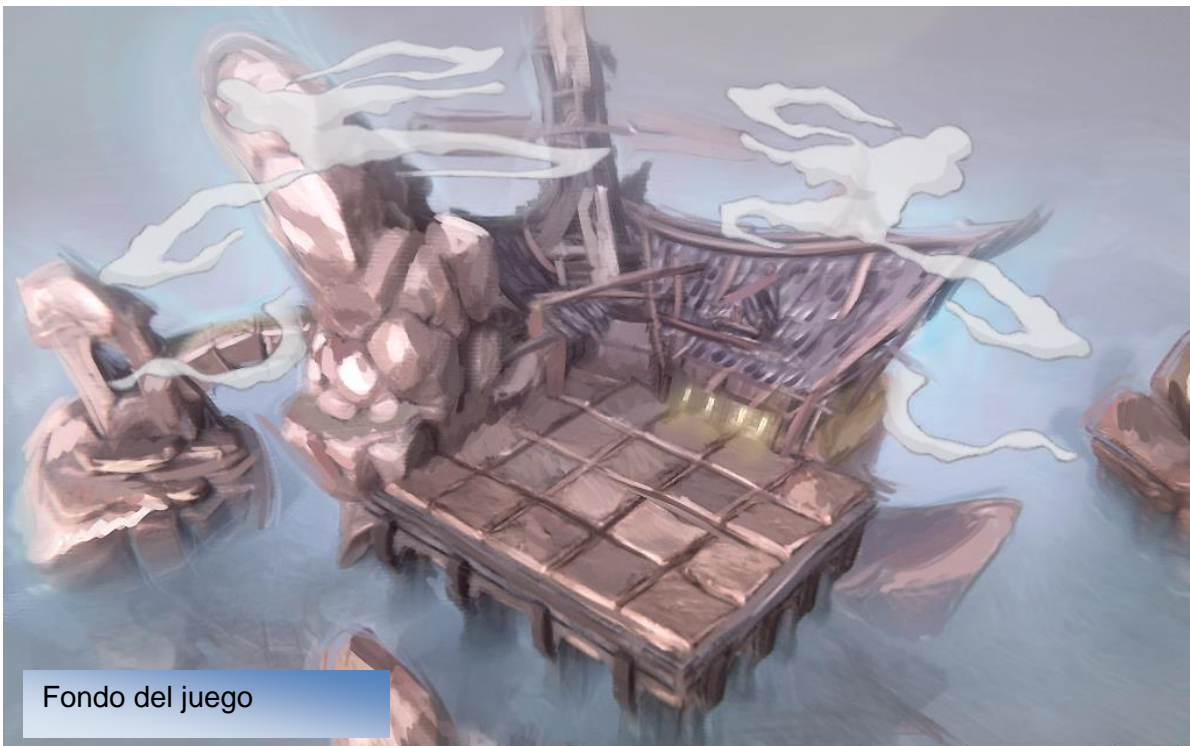


Logo



JOIN

Ejemplo de botón



Fondo del juego

g. Alcance:

- i. El objetivo es desarrollar un juego sencillo, tanto técnica como jugablemente, en un entorno multijugador.

2. Interfaz:

- a. Menú: cuenta con dos opciones:
 - i. Seleccionar el número de jugadores (tras hacerlo empieza la partida)
 - ii. Salir.
- b. Dentro del juego: cada jugador tendrá un marcador de su color con las partidas que han ganado.
- c. Pantalla final: muestra el ganador de la partida y te permite repetir la partida
- d. volver al menú.

3. Arte:

- a. Simple, los personajes son barriles con marcas de diferentes colores. Las ondas que genera cada jugador son circunferencias de un color distinto para cada jugador para que la visibilidad sea muy clara.

4. Historia:

- a. El poderoso mago-tortuga Atxaka se encontraba en el mercado de la pequeña isla de Wawa. El mago, que iba a organizar una fiesta para sus amigos magos, les compró mucha comida a los mercaderes locales. La fiesta fue un fracaso, el pescado de una de las tiendas estaba en mal estado e hizo enfermar a todos los magos. Como castigo, Atxaka ha maldecido a los cuatro mercaderes convirtiéndolos en barriles de pescado podrido. Ahora los cuatro pobres mercaderes deben luchar en este Barrel Royal hasta que solo quede uno, el cual será liberado de la maldición.



Atxaka el mago-tortuga