

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 con la que puede acabar con los otros jugadores. 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.

f. Estilo visual:

- i. Mantiene la simplicidad, los jugadores son cubos y la arena consta de una plataforma para cada jugador.

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: no habrá ningún tipo de elemento.

c. Pantalla final: muestra el ganador de la partida y te permite repetir la partida o

d. volver al menú.

3. Arte:

- a. Simple, los personajes son cubos de diferentes colores. Las ondas que genera cada jugador son circunferencias de un color para todos los jugadores.