|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | NOMBRE DE LA EXPERIENCIA | | AUDIENCIA META |  |
|  | Jumpman | | Gamers |  |
|  | TIEMPO ESTIMADO DE JUEGO | ESTILO DE JUEGO | PLATAFORMA DE DESTINO |  |
|  | 20 -30 min | Plataforma | Multiplataforma |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **DETALLE DEL SIMULADOR EN LA PROPUESTA** | |  | |  |
|  |  |  |  | |  |
|  | **Resumen:**  Jumpman será un juego de plataforma al estilo del clásico Mario Bros o Super Meat Boy. En el juego el usuario tendrá que pasar a lo largo de varios niveles donde tendrá que ir evitando múltiples obstáculos para ir subiendo por las distintas plataformas. El juego estará ambientado en una torre donde el personaje tiene que alcanzar la sima. | | | |  |
|  |  |  |  | |  |
| **DESCRIPCIONES E INFORMACIÓN DE DINÁMICAS REQUERIDAS** | | | | |
|  | **Dinámica 1: Tutorial – 5 min** | | **Escenario: Nivel 1** | |  |
| El primer nivel servirá de tutorial en el que se explicaran los controles, el usuario podrá desplazarse hacia adelante, atrás, arriba y abajo. Para pasar el nivel el jugador deberá llegar a la meta pasando todos los obstáculos, en caso de que el usuario choque con alguno de estos obstáculos deberá empezar el nivel desde el principio. | | | |  |
| **Dinámica 2: Juego – 15 min** | | | **Escenario: Nivel 2 - 5** |  |
| En esta etapa el usuario solo deberá ir pasando cada uno de los niveles, evadiendo los obstáculos para ir escalando por la torre. | | | |
| **LISTADO DE ASSETS A UTILIZAR EN LA SIMULACIÓN** | |  | |
|  |  |  |  | |  |
|  | **Nombre del Equipo** | **Descripción de Uso** | **Imagen de Referencia** | |  |
|  | Personaje | Este es el personaje que el usuario manipulara en el juego. |  | |  |
|  | Plataformas | Estas son las plataformas por las que el jugador se ira desplazando. |  | |  |
|  | Obstáculos | Estos son los obstáculos que el jugador deberá evitar, si el usuario llega a chocar con uno de estos deberá volver a empezar el nivel. |  | |  |
|  | Ambientación | Estos son todos los assets que se usaran para crear los escenarios del juego. |  | |  |