



29 DE NOVIEMBRE DE 2018

SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO Y VIDEOJUEGOS

BLOQUE1: SKY JUMP

PELAYO GARCÍA TORRE
uo251143@uniovi.es



Tabla de contenido

SKY JUMP.	2
1. Salto Continuo.	2
2. Scroll eje Y.	2
3. Minas.	2
4. Paraguas.	2
5. Enemigos con capacidad de disparo.	2
6. Plataformas móviles.	2
7. Plataformas que desaparecen.	2
8. Bloques.	2
9. Formas de morir.	2

SKY JUMP.

Se ha realizado uno de los juegos de la aplicación POU, en concreto el Sky Jump. La funcionalidad principal del juego consiste en saltar continuamente sobre las plataformas y llegar a la meta (cuando el jugador coge el limón). Para ello, el jugador se puede apoyar de distintos de power-ups como una mina, un paraguas o caja de munición. A continuación, se muestra todas las funcionalidades que contiene:

1. Salto Continuo.

Una de las características principales del juego consiste en que el personaje principal, controlado por el jugador, se encuentra saltando continuamente. Cada vez que el personaje colisione con una superficie sólida como bloques, plataformas móviles, plataformas que desaparecen al contactar con ellas o minas, pegará un salto.

2. Scroll eje Y.

El juego se desarrollará con un único scroll, el Y. El personaje solo podrá subir por los bloques. Además, el scroll en este eje es solo ascendente.

3. Minas.

El mapa estará formado por varias minas que estarán situadas sobre los bloques. Si el jugador entra en contacto con una de estas minas, el salto del jugador será mucho más grande que el salto normal.

4. Paraguas.

El mapa estará formado por varios paraguas que estarán situados sobre los bloques. Si el jugador entra en contacto con uno de estos paraguas, el salto seguirá siendo el mismo, pero la caída será a una velocidad inferior, hasta que colisione con una estructura sólida. El paraguas tendrá una duración de 5 segundos aproximadamente, y una vez que finalice el tiempo, el jugador volverá a su estado normal. Además, se ha creado una animación para esta funcionalidad.

5. Enemigos con capacidad de disparo.

El mapa estará formado por varios enemigos que estarán situados sobre los bloques o plataformas del juego. Estos enemigos tienen capacidad de disparo, y si uno de estos disparos colisiona con el personaje, éste perderá una vida de un máximo de tres. Además, los enemigos podrán moverse por las plataformas o bloques del juego, y disparar en ambas direcciones según su orientación.

6. Plataformas móviles.

El juego estará formado por varias plataformas móviles sobre las que el jugador o los enemigos pueden moverse o saltar. Estas plataformas se mueven en el eje X.

7. Plataformas que desaparecen.

El juego estará formado por varias plataformas sobre las que los enemigos pueden moverse o el jugador usar para saltar. Si el jugador colisiona con esta plataforma, ésta desaparecerá. Para que la plataforma le sea útil al jugador, éste debe saltar sobre ella.

8. Bloques.

El juego estará formado principalmente por bloques sobre los que el usuario podrá moverse y saltar. Estos bloques no son destruibles y sirven también para definir los límites del juego.

9. Formas de morir.

A continuación se especifican las distintas formas por las que el jugador pueda perder vidas o morir.

- Si el jugador se cae al vacío, la partida se reiniciará automáticamente.
- Si el jugador colisiona con el enemigo perderá una vida.
- Si el jugador colisiona con un disparo de un enemigo perderá una vida.