**GDD – Estefanía García**

* **Título:** Rana Ninja.
* **Estudio/Diseñadores:**  Aventura.
* **Plataforma:** Computador.
* **Versión:** 1.0
* **Sinopsis de Jugabilidad y Contenido:** Rana ninja que recolecta bombillos por espacios con trampas, con el fin de conseguir la copa final.
* **Mecánica:** Moverse por las plataformas para recolectar los bombillos.
* **Público:** Jugador casual, para entretenimiento general.

**VISIÓN GENERAL DEL JUEGO:** Juego de entretenimiento para pasar el rato, contiene un nivel de dificultad media para mantener enfocado al jugador, pero sencillo de lograr terminar el juego.

**MECÁNICA DEL JUEGO:**

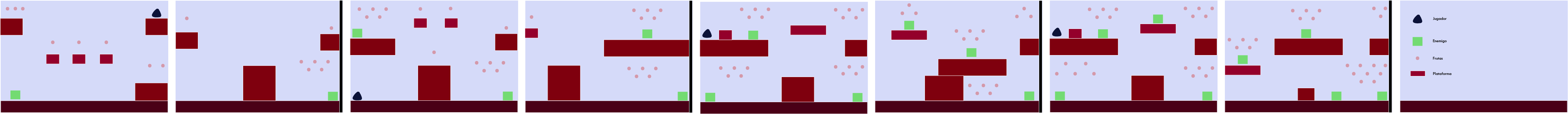
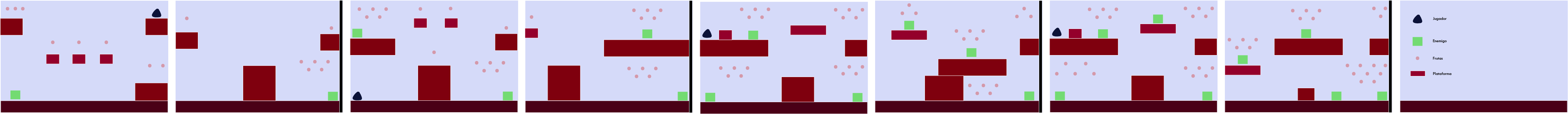
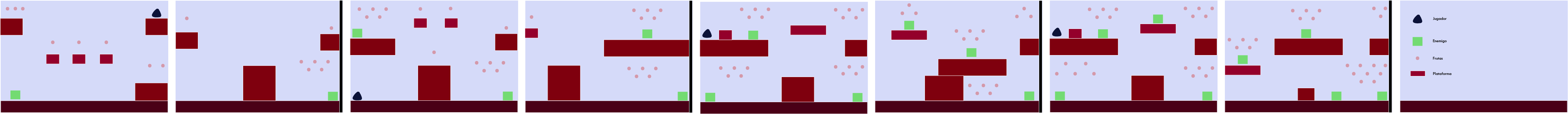
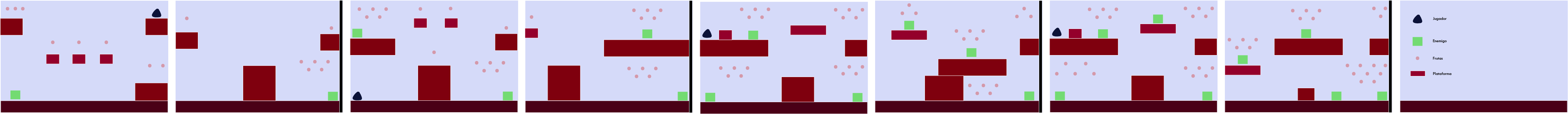
* **Cámara:** 2D.
* **Controles**: Movimiento con las flechas y barra espaciadora para saltar.
* **Puntación**: Debe recolectar todos los bombillos de cada nivel, aumentan con los niveles.
* **Guardar/Cargar:** Cuenta con 3 vidas, guarda en los checkpoint hasta que se le acaben las vidas, estas se reinician en cada nivel.

**INTERFACES:**

* **Nombre de la Pantalla:** Menú Principal.
* **Descripción de la Pantalla:** Inicio de juego y selección de niveles.
* **Estados del Juego:** Aparece al inicio del juego.

**NIVELES:** Cuenta con 3 niveles con diferentes desafíos para lograr recolectar todos los bombillos, la complejidad va aumentando en cada uno. Tiene obstáculos como llamas, hélices y cuchillas de sierra. El personaje es una rana ninja.

**Boceto inicial del juego:**



**Descripción:**

