

Documento de diseño de videojuego

Nombre del videojuego: Frog Jump

Género: plataformas

Jugadores: 1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: 2d, pixel art

Vista: 2d

Plataforma: pc



Lenguaje de programación: c#

Concepto

Descripción general del videojuego:

un sapo recolecta bombillos saltando de lado a lado mientras evita diferentes trampas mortales y que se le acabe el tiempo.

Esquema de juego:

- Opciones de juego
 - play > escoger nivel
 - quit
- Modos
 - principal (pasar los niveles de forma lineal).
- Elementos del juego
 - el personaje principal
 - trampas(hélices, pinchos, candela, sierras).
 - plataformas
 - checkpoints
 - meta final
- Niveles
 - nivel 1 = avanzar de forma lineal recolectando todos los bombillos
 - nivel 2 = explorar para encontrar la meta y los bombillos
- Controles
 - A / : moverse a la izquierda
 - D / : moverse a la derecha
 - space: saltar

Diseño:

Definición del diseño del videojuego: pixel art 2d, con diseños simples y coloridos

Técnicas de gamificación: obtener monedas y partes retadoras

Flujo del videojuego: nivel 1 > nivel 2 > pantalla final

Interfaces de usuario:

- contador de vidas en la esquina superior izquierda
- contador de tiempo en la parte superior y centrado
- contador de bombillos en la parte superior derecha

Storyboard

correr



doble salto

