



## **Práctica 3-PA-GAME CONCEPT DOCUMENT**

**Diseño y Desarrollo de Videojuegos  
Programación Avanzada  
Curso: 2º (2021-2022)**

**Juan Higuero López  
Ivan Pérez Ciruelos**

**Fecha entrega: 10/1/2022**

## ÍNDICE

<b>1. Idea del juego</b>	<b>3</b>
<b>2. Género</b>	<b>3</b>
<b>3. Argumento</b>	<b>3</b>
<b>4. Estilo visual</b>	<b>3</b>
<b>5. Instrucciones</b>	<b>4</b>

# 1. Idea del juego

Este videojuego consiste en el avance ininterrumpido de una esfera en un mundo lleno de obstáculos de diferentes tipos y clases con diferentes funcionalidades, pudiendo encontrar objetos estáticos o en movimiento.

El jugador podrá moverse de derecha a izquierda y viceversa libremente para esquivar los obstáculos. La condición de victoria de este juego es llegar a la meta sin perder toda la vida, la cual pierdes al chocar contra los obstáculos o la ganas al recoger power ups.

## 2. Género

Los géneros principales que abarca el juego son: arcade, acción, runner y juego de plataformas.

## 3. Argumento

El mundo de juego consta de una plataforma de gran longitud que está repleta de obstáculos diferentes tipos de obstáculos, estos son los siguientes:

- Inmóviles: Permanecen quietos y son fáciles de esquivar.
- Movimiento lateral: Se mueven lateralmente.
- Saltadores: permanecen saltando en una posición estática.

Al final de la plataforma vamos a poder encontrar una meta al estilo clásico la cual nos indicará la victoria.

## 4. Estilo visual

El estilo visual de este videojuego es estilo cartoon, para conseguirlo hemos usado colores vivos y llamativos con formas simples e infantiles.

## 5. Instrucciones

El movimiento de izquierda-derecha de la esfera se controla mediante el uso de las teclas “A” para el desplazamiento a la izquierda y la tecla “D” para el desplazamiento a la derecha. Una vez elegida una dirección, la esfera se moverá en dicha dirección hasta rebotar con los laterales del escenario y cambiar su dirección al sentido opuesto.

El avance de la esfera no puede ser controlado por el jugador, ya que se produce de forma automática e ininterrumpida.