

# Game Design Document – FROGTASTIC (Nombre provisional)

## Tabla de contenido

<b>GAME DESIGN DOCUMENT – FROGTASTIC (NOMBRE PROVISIONAL)</b> .....	<b>1</b>
RESUMEN DEL JUEGO.....	1
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES.....	1
MECÁNICAS DEL JUEGO.....	1
PROGRESIÓN DEL JUEGO .....	2
ARTE Y AUDIO .....	2
CONTROLES .....	2
PLATAFORMAS .....	2
EQUIPO DE DESARROLLO .....	2

## Resumen del Juego

El videojuego es un plataformero 2D en el que el jugador controla a un personaje que debe recolectar bombillos incandescentes para cambiarlos por iluminación LED y mejorar la eficiencia energética del mundo. El personaje puede moverse hacia la izquierda y derecha, así como saltar para superar obstáculos y enemigos.

## Características Principales

- Tipo: Plataformas 2D, vista lateral.
- Coleccionables: Bombillos incandescentes que el jugador debe recolectar.
- Recompensas: Los bombillos incandescentes recolectados se pueden cambiar por iluminación LED, lo que proporciona ventajas o desbloquea contenido adicional.
- Movimientos básicos: Movimiento lateral (izquierda/derecha) y salto.
- Enemigos y obstáculos: Elementos que dificultan la recolección de bombillos.
- Estética: Gráficos 2D con un estilo llamativo y coherente.

## Mecánicas del Juego

- Movimiento del personaje: El jugador puede mover al personaje hacia la izquierda o derecha usando las teclas de dirección o controles táctiles en dispositivos móviles.
- Salto: El personaje puede saltar para superar obstáculos y alcanzar plataformas más altas.
- Recolección de bombillos incandescentes: El objetivo principal es recolectar una cantidad específica de bombillos incandescentes en cada nivel.
- Enemigos y obstáculos: Los niveles tendrán enemigos y obstáculos que el jugador debe evitar o enfrentar para llegar a los bombillos.
- Puntuación y sistema de estrellas: El jugador será evaluado según el número de bombillos recolectados y la eficiencia con la que completó el nivel.

### Progresión del Juego

- El juego constará de tres niveles, cada uno con un número creciente de obstáculos y desafíos.
- La dificultad aumentará progresivamente a medida que el jugador avance en los niveles.
- El número de bombillos incandescentes que el jugador debe recolectar para completar un nivel aumentará gradualmente.

### Arte y Audio

- Estilo visual: Gráficos 2D con un estilo colorido y atractivo.
- Animaciones: Animaciones fluidas para el personaje principal, enemigos y elementos del entorno.
- Música y efectos de sonido: Banda sonora con melodías que se animen el escenario y efectos de sonido para acciones del jugador y elementos del entorno.

### Controles

- Teclado (teclas de dirección WASD para moverse y barra espaciadora para saltar).

### Plataformas

- El juego estará disponible para sistemas operativos Windows, macOS y Linux.

### Equipo de Desarrollo

- Javier Leonardo Cerón Puentes.

