

Documento de Especificación	
Fecha de elaboración	05/09/2020
Versión	1.1

Nombre del juego: Crockits.

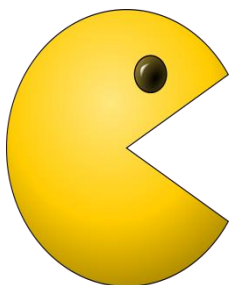
Descripción del juego: Durante siglos el planeta Pac ha mantenido en resguardo las gemas X del universo, las cuales permiten cumplir un deseo sin límites. Los Crockits se robaron las gemas X con planes de destruir el universo. Ahora, el objetivo es luchar para recuperar tales gemas.

Descripción del jugador: Para todas las edades y todo tipo de jugadores.

Descripción del lugar o espacio donde transcurre el juego: Sistema de niveles basados en diferentes escenarios temáticos referidos a la naturaleza, universo, etc.



Descripción de los personajes: Pacman, Pacwoman, Crockits, Emperador/Rey de los Crockits.



Autores:	Paula Constanza Caruso, Karen Cifuentes, Lautaro Niccolini, Joaquín Ignacio Vega Majul
----------	--

Documento de Especificación	
Fecha de elaboración	05/09/2020
Versión	1.1

Descripción de las mecánicas del juego

El juego contará con las siguientes características en su jugabilidad y estructura:

- ✚ Al inicio del juego se le pregunta al jugador si quiere jugar con Pacman o Pacwoman. Su decisión será el personaje principal que maneje el jugador.
- ✚ Desarrollo de los niveles en función de la obtención de las gemas X. Para obtenerlas se deberá bajar la vida de todos los enemigos a 0 para destrabar la gema de cada nivel.
- ✚ Para bajar la vida de cada enemigo a 0 hay que acertarle 3 lanzamientos de bola de fuego.
- ✚ Los enemigos lanzan rocas.
- ✚ Pacman y Pacwoman tienen 3 vidas. Pierden una vida al ser impactados por una roca.
- ✚ Al perder el personaje principal las 3 vidas el jugador pierde y se reinicia de 0 el juego.
- ✚ Pacman y Pacwoman obtienen las bolas de fuego al comerlas.
- ✚ Las bolas de fuego se lanzan por la boca del Pacman y Pacwoman.
- ✚ La puntuación se incrementa en 1 a medida que se aciertan las bolas de fuego a los enemigos y disminuye en 1 cuando no hubo una colisión con uno de ellos.
- ✚ Habrá aleatoriamente distribuidos ciertos elementos comestibles como energizantes o frutas que generarán cambios en el comportamiento o figura del Pacman o Pacwoman, por ejemplo: aumento de velocidad, crecimiento del cuerpo, etc.

Game Play Loop:

- ✓ Inicio de Niveles: Cada nivel inicia con el Pacman en una posición al medio del escenario, junto con las bolas de fuego y los objetos comestibles distribuidos aleatoriamente así como enemigos posicionados en algún extremo, esquina o posición cerca de los contornos.
- ✓ Fin de Niveles / Juego: Cada nivel termina con la aparición de una gema, que al comerse traslada al personaje principal al siguiente nivel o, si en efecto es el último nivel con el cartel o aviso de victoria.
- ✓ Duración del juego: Mediana. El juego en su duración total debería ser adrenalítico y relativamente corto. Se busca que el jugador disfrute el juego de tal manera que no sienta el tiempo que transcurre.

Autores:	Paula Constanza Caruso, Karen Cifuentes, Lautaro Niccolini, Joaquín Ignacio Vega Majul
----------	--

Documento de Especificación	
Fecha de elaboración	05/09/2020
Versión	1.1

- ✓ Nivel de dificultad: Medio. Se prioriza entretener sin generar una frustración en el jugador pero tampoco un aburrimiento.
- ✓ Teclas:
 - Los movimientos del personaje se producen por medio de las teclas del teclado:
 - ❖ Flecha Arriba: El Personaje se mueve en dirección hacia arriba.
 - ❖ Flecha Abajo: El Personaje se mueve en dirección hacia abajo.
 - ❖ Flecha Izquierda: El Personaje se mueve en dirección hacia la izquierda.
 - ❖ Flecha Derecha: El Personaje se mueve en dirección hacia la derecha.
 - ❖ Espacio: Produce los lanzamientos de las bolas de fuego por la boca del Pacman o Pacwoman.

Autores:	Paula Constanza Caruso, Karen Cifuentes, Lautaro Niccolini, Joaquín Ignacio Vega Majul
----------	--