

Fco MIGUEL RUIZ MAURIZ

Endless Runner

SCORE: 50

TIEMPO: 59



Índice

Resumen del Juego	3
Concepto Principal	3
Puntos fuertes	3
Requisitos Mínimos de la Plataforma	4
Títulos Competencia	4
Sinopsis	4
Objetivos del Juego	5
Reglas del Juego	5
Estructura del Juego	5
Jugabilidad	5
• Controles del Juego	5
• Cámara del Juego	6
• HUD (Interfaz de Usuario)	6
Jugador	6
Personajes Jugables	6
Métricas del Jugador	6
Estados del Jugador	6
Objetos valiosos.....	6
Obstáculos.....	7
Arte	7
• Ambientación	7
Audio	7
MVP (Producto Mínimo Viable)	8
Lista de Deseos	8

Resumen del Juego

Título: *Endless Runner*

Plataforma: Windows + iOS + Android

Género: Endless Runner

Clasificación: E (Everyone) – ESRB

Nicho: Jugadores casuales muy jóvenes

Fecha de lanzamiento: Marzo, 2025

Empresa: FranciscoRM

Endless Runner es un juego de corredor infinito, pero con límite de tiempo. El jugador deberá conseguir la mayor puntuación posible en un minuto de juego, esquivando coches, barreras y demás obstáculos en la carretera, mientras su personaje corre sin poder controlar su velocidad. En cada intento, deberá decidir cuándo esquivar un obstáculo, saltarlo, cuándo coger los "buffs" azules de velocidad y cuándo no.

Concepto Principal

El protagonista corre sin poder parar ni frenar por una carretera llena de obstáculos y monedas. Cada intento será distinto, ya que las pistas se generan de manera aleatoria. No siempre vale la pena coger los buffs para ir más rápido, ya que será imposible coger algunas monedas y evitar ciertos obstáculos.

Puntos Fuertes

- Distinto en cada intento.
 - Partidas cortas e intensas.
 - Sonidos y velocidad que hacen la experiencia intensa.
-

Requisitos Mínimos

PC, MAC y LINUX (Standalone)

- OS: Windows 7 o posterior, macOS 10.8 o posterior, Ubuntu 12.04 o posterior
- Procesador: 3.0 GHz dual-core o equivalente
- Memoria RAM: 4 GB o más
- Tarjeta Gráfica: Gráfica integrada o tarjeta de video con soporte para DirectX 9 o OpenGL 2.0
- Almacenamiento: 1 GB de espacio libre en disco

Android

- OS: Android 6.0 (Marshmallow) o posterior
- CPU: ARMv7 o superior (con soporte NEON) o CPU x86
- GPU: OpenGL ES 2.0 o superior
- Memoria RAM: 4 GB o más
- Espacio en almacenamiento: 200 MB libres en almacenamiento interno

Títulos Competencia

- Dash Heroes – Outfit7
- ¡A por el oro! – Outfit7
- Subway Surfers – Sybo Games

Sinopsis

Eres un chico joven que quiere conseguir todos los puntos posibles en 1 minuto sin chocar con ningún obstáculo. Deberás decidir continuamente qué "ruta" tomar, qué buff de velocidad recoger y cuáles evitar.

Objetivo del Juego

Conseguir la mayor cantidad de puntos posibles en 1 minuto y acabar en el top 10 del ranking.

Reglas del Juego

Al empezar, podrás elegir entre el modo "fácil" o "difícil". En el modo fácil, irás más despacio y será más fácil evitar los obstáculos, pero las monedas darán algo menos de puntos. En el modo difícil, las monedas darán más puntos y podrás recorrer más carretera en 1 minuto, pero será más difícil esquivar los obstáculos y tomar decisiones.

Estructura del Juego

- **Escena 1:** Selección de nivel y guía de controles
 - **Escena 2:** El juego en sí
 - **Escena 3:** Puntuaciones, el ranking del TOP 10
-

Jugabilidad

Controles del Juego

PC:

- Teclas “flecha izquierda” y “flecha derecha” para moverse lateralmente
- Barra espaciadora para saltar

MÓVIL:

- Joystick (Gamepad) izquierdo para moverse lateralmente
- Botón derecho para saltar

Cámara

La cámara seguirá al protagonista desde atrás de manera permanente, siempre a la misma distancia, dándonos visión de los objetos que se aproximan. El punto de vista será de tercera persona para poder ver la física del personaje, el terreno y los demás objetos.

HUD

- **Score:** nuestra puntuación actual
 - **Tiempo:** los segundos restantes hasta ser eliminados.
-

Jugador

Únicamente hay opción de 1 jugador: un niño que correrá y saltará sin parar para conseguir el máximo de puntos sin chocar.

Métricas

- **Velocidad:** 6-8, depende de la dificultad elegida
 - **Tiempo límite:** 60 segundos
-

Estados

- **Corriendo:** el estado inicial
 - **Salto arriba:** cuando está iniciando un salto
 - **Flotando:** cuando está estabilizado en el aire
 - **Salto abajo:** cuando está bajando
 - **Quieto:** la partida ha terminado y el personaje empieza a girar sobre su eje Y, desapareciendo por un “portal” dimensional.
-

Objetos Valiosos

- **Monedas amarillas:** En el modo fácil dan 10 puntos, en el modo difícil dan 12.
 - **Monedas azules:** En el modo fácil dan 50 puntos, en el modo difícil dan 70. Además, nos dan un "buff" temporal de velocidad y salto.
-

Obstáculos

- **Camiones:** se pueden esquivar o pasar sobre ellos.
 - **Coches:** se pueden esquivar o pasar sobre ellos. Cuidado, tienen 2 alturas.
 - **Cajas:** se pueden esquivar o pasar sobre ellas.
 - **Barreras:** se pueden esquivar o saltar.
-

Arte

Ambientación:

El juego tiene lugar en una carretera al atardecer, llena de obstáculos y monedas. Las aceras están fuera de nuestros límites, por lo que estaremos siempre en la carretera. Esta cambiará constantemente, lo que nos obliga a adaptarnos y aprender con cada intento. Tendremos luz ambiental, luz de farolas y una luz que viene desde nuestra espalda para iluminarnos el terreno que se aproxima.

Audio

NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN
música	Música de fondo	Suena durante toda la partida
coin	FX	Moneda amarilla cogida
coinAzul	FX	Moneda azul cogida
colision	FX	Colisión
countdown	FX	Cuenta atrás fin de tiempo
portal	FX	Portal fin de partida
salto	FX	El personaje salta

MVP

- 1 personaje
 - 1 pista que se repite
 - 1 tipo de obstáculos
 - 1 tipo de moneda
 - Plataforma PC
-

Lista de Deseos

Más pistas:

- En el futuro, añadir más pistas a la lista de pistas que pueden generarse.

Más Obstáculos:

- En el futuro, añadir más tipos de obstáculos e interacciones nuevas con el personaje.

Más objetos para recoger y “buffs”:

- Sería necesario añadir más tipos de objetos con distintas puntuaciones y que den mejoras o desventajas temporales al personaje para hacer el juego más interactivo y dinámico.