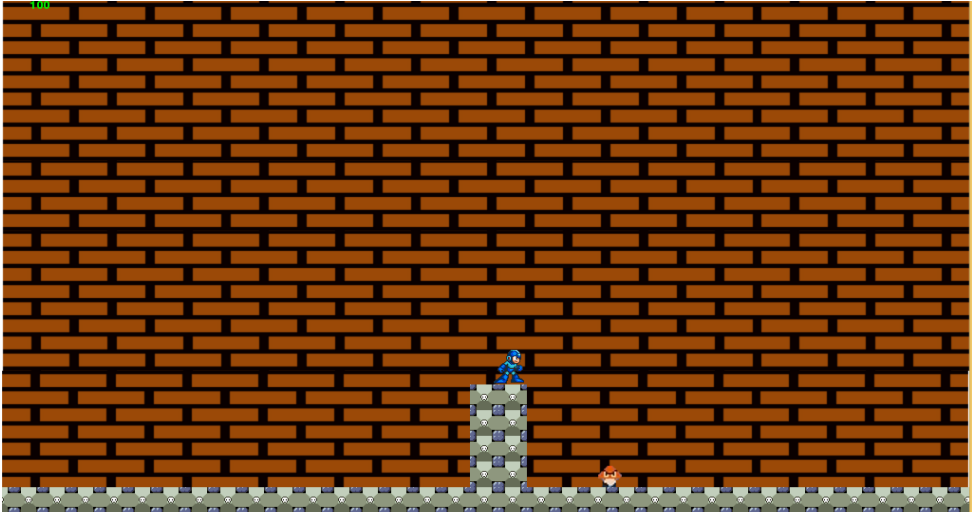
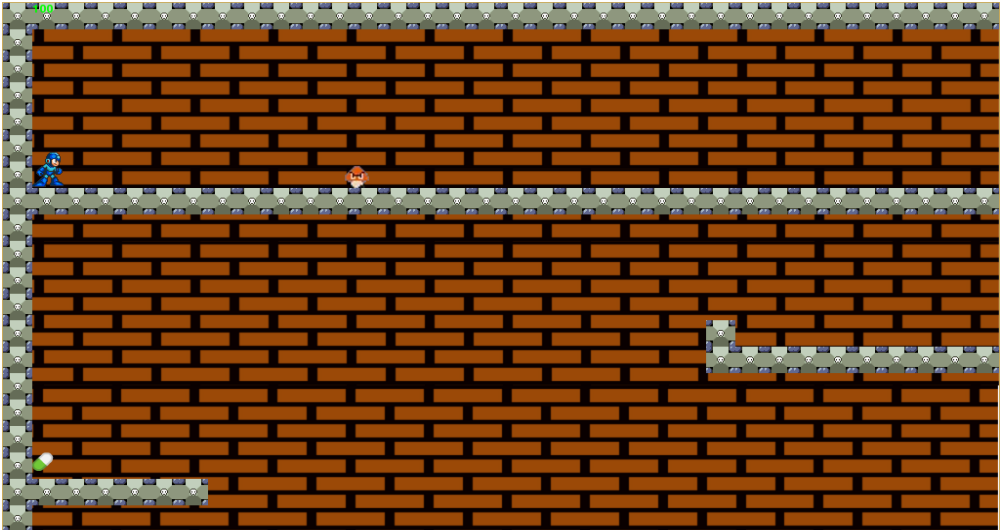
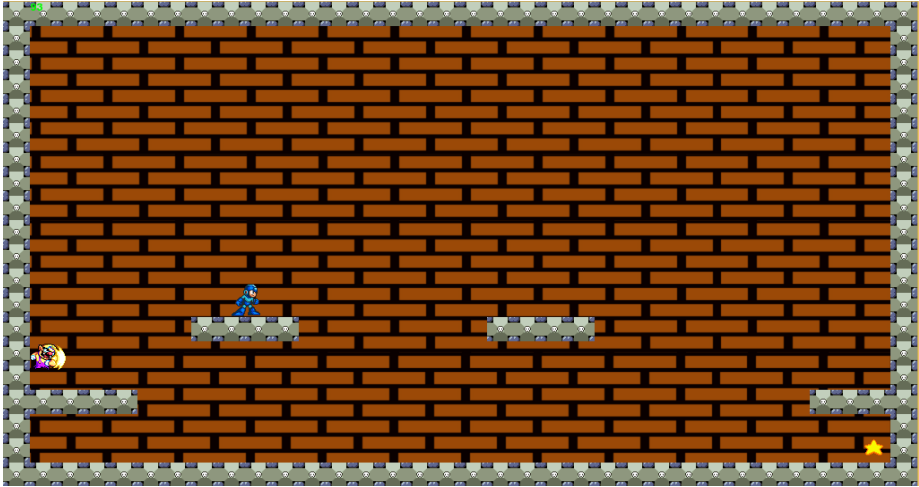












Tabla 3. Plantilla del Documento de Diseño	
CAMPO	DESCRIPCIÓN
CONCEPTO	
Título	Megaman Vs Warrior
Estudio/Diseñadores	Angelica Franco
Género	Aventura / Plataforma
Plataforma	PC
Versión	1.0
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	El enemigo mas famoso de Mario, Warrior ha decidio buscar nuevos horizontes para ganar alguna aventura, asi que, ha decido a traves de portales, traer nuevos enemigos, este juego, quiere volver y apostar por el efecto 2D
Categoría	Juego de plataforma
Licencia	Ninguna
Mecánica	Avanza entre obstáculos y esquivando o mantando los enemigos las propias adversidades que el juego propone para lograr la misión de esté
Tecnología	1gb ram, tarjeta de vídeo, 512 mb de espacio libre, procesador 2 núcleos, Pygame, tarjeta de sonido estandar.
Público	Todo Publico
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
Es una combinacion entre los grandes y exitosos juegos de MEGAMAN desarrollado por CAPCOM y MARIO BROS desarrollado por NINTENDO, para los aficionados de ambos juegos, darles una vision distinta pero sorprendete, aunque no salida de la tematica	
MECÁNICA DEL JUEGO	
Esta sección esencialmente describe lo que el jugador puede hacer y cómo puede hacerlo. Describir las acciones del jugador, de preferencia en secuencia a cómo será en el juego.	
Cámara	2D
Periféricos	Teclado
Controles	MOVIMIENTO (UP,LEFT,DOWN,RIGHT) DISPARAR (SPACE)
Puntaje	Lograr el maximo puntaje, matando los enemigos, y pasando de nivel
Guardar/Cargar	No se guarda ningun adelanto del juego
ESTADOS DEL JUEGO	
Existen diferentes estados en este juego los cuales son: <ul style="list-style-type: none"> • Menú Principal: Dn este estado del juego se podrán observar 2 distintos botones lo cuales serán Jugar para empezar a jugar, y Salir para finalizar el juego • Prologo: Se dara una pequeña historia en la cual se dice como nacio el juego y porque los personajes se van a enfrentar • Instrucciones: Se daran unas pequeñas instrucciones de como jugar • Pausa: en este estado se parara el juego pero no aparece ninguna opcion, solo estado de pausa 	
INTERFACES	
Las interfaces dan la pauta a la interactividad que tiene el jugador con el juego, en esta sección se debe de describir la apariencia del juego, es decir, colores y temática. Es importante dejar una impresión visual en el jugador y obviamente debe de estar relacionada con el concepto del juego.	
Nombre de la Pantalla	Menú principal
Descripción de la Pantalla	Permite la elección de las distintas opciones del juego
Estados del Juego	Jugar, Salir

Imagen	<div><h1>Megaman vs Warrior</h1><p>Jugar</p><p>Salir</p></div>
NIVELES	
Título del Nivel	<div>Nivel 1</div> <div></div>
Encuentro	Éste es el primer nivel por el cual el jugador empezará a jugar desde el modo Jugar despues de las instrucciones
Descripción	La dificultad de los enemigos, cambio de mapa.
Objetivos	Al avanzar alrededor del escenario del juego y coger una estrella al final del nivel
Progreso	Empieza inmediatamente el segundo nivel

Título del Nivel	Nivel 2 
Encuentro	Nivel Final en el cual se enfrentan Megaman y Warrior
Descripción	La dificultad de los enemigos, cambio de mapa.
Objetivos	Al avanzar alrededor del escenario del juego y coger una estrella al final del nivel
Progreso	Empieza inmediatamente el segundo nivel
Título del Nivel	Nivel 3 
Encuentro	Segundo Nivel que comienza justo despues de coger la estrella del primer nivel
Descripción	Enfrentamiento con el jefe
Objetivos	Venver a Warrior
Progreso	Fin del Juego
ENEMIGOS	
Los enemigos obstaculizan el progreso del jugador, pueden ser máquinas, otros personajes, monstruos, etc.	

Enemigo Final	Warrior 
Enemigo 1	Hongo 
Enemigo 2	LuiG 
Enemigo 3	Tortuga 
Enemigo 4	Yoshi 
Enemigo 5	Pistola 
Items	Ninguno
PERSONAJES	
Los personajes principales y secundarios que aparecerán en el juego. Esta sección se puede omitir si el juego no tiene personajes.	
Personajes	Megaman
Descripción	Personaje Principal del juego
Imagen	
Descripción	Personaje Principal del juego
Items	  
HABILIDADES	
Personaje principal: Desplazamiento libre por el mapa Enemigos: Tortuga, Yoshi, Pistola, Hongo, LuiG (Quitarle vida al personaje principal)	
LOGROS	
A medida que avance se ira dando puntaje al jugador, cada vez que gane el nivel o mate a algun enemigo	
CÓDIGOS SECRETOS	
No tendrá atajos, ni trucos que pueda modificar la jugabilidad original.	
MÚSICA Y SONIDOS	
Cada nivel tendra su sonido diferenciador, desde el nivel 1 hasta el nivel 3	
IMÁGENES DE CONCEPTO	
Todas las imágenes que muestren algún posible nivel, personaje, objeto, etc., deben ser incluidas en esta sección y deben estar enumeradas y con título.	
MIEMBROS DEL EQUIPO	
Angelica Franco: editor de imagen, trama principal y programadora	
DETALLES DE PRODUCCIÓN	

Antes de entrar a la etapa de Producción, se definen en el documento algunos detalles del proyecto.	
Fecha de Inicio	28/11/2016
Fecha de Terminación	--/--"
Presupuesto	Nuestros propios dispositivos y periféricos que tenemos.