

Tabla 3. Plantilla del Documento de Diseño	
CAMPO	DESCRIPCIÓN
CONCEPTO	
Título	Mario reload
Estudio/Diseñadores	Juan Camilo Rojas Cortés, Johan Felipe Marín González
Género	Rol
Plataforma	Computador personal (Linux, Windows, Mac).
Versión	1.0
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	El tradicional y conocido Mario se empeña en su tradicional tarea de rescatar a su princesa perdida. Recorre dos mundos para poderlo lograr, enfrentando diversos peligros y enemigos como las tortugas y plantas carnívoras, además de estar en un constante riesgo de caer al vacío. Sin embargo, una vez llega hasta donde está su amor, se encuentra con que la princesa sostiene una relación amorosa con su hermano Luigi. Mario se enoja mucho y se pone como objetivo acabar con Luigi y matar a la princesa en venganza. Debe vencer a Luigi, quien tiene prácticamente sus mismos poderes. Esto ocurre en el último nivel.
Categoría	Este juego se basa en el mario boss clasico, pero con unas pocas diferencias en su historia
Licencia	<p>Licencia MIT:</p> <p>Copyright © 2017 Universidad Tecnológica de Pereira, Johan Felipe Marín González, Juan Camilo Rojas Cortés</p> <p>Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:</p> <p>The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.</p> <p>THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.</p>
Mecánica	Mario se podrá mover de izquierda a derecha , dará saltos para subir en plataformas y romper muros que no sean tan fuertes, además podrá caer encima de algunos enemigos para destruirlos, podrá recoger vidas y bonus para crecer y disparar fuego , recorriendo dos mundos con obstáculos y su enfrentamiento al final
Tecnología	Se requiere un computador con python, la librería pygame y manejo de mapas tiled.
Público	Infantil, adolescente.
HISTORIAL DE VERSIONES	
Se utilizará versionador Github para el proyecto. A continuación el link del proyecto: https://github.com/Jofemago/MarioReload	
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
Mario reload es un juego atrapante desde el inicio gracias a su nueva impactante historia. Mario, el protagonista del juego debe sortear muchas etapas para poder recuperar ver su princesa. Uno de los puntos a resaltar, que puede llegar a atrapar al jugador, es que tiene tres niveles, los cuales son totalmente diferentes en su concepción y dificultad. Los tres niveles son consecuentes con la historia, por lo que el jugador sentirá deseo por avanzar para lograr conocer el final. Más adelante se realizará la descripción detallada de cada uno de estos niveles, con sus respectivas interfaces.	
MECÁNICA DEL JUEGO	
Cámara	Es un modelo 2D visto desde una cámara lateral
Periféricos	Teclado y mouse, pantalla.
Controles	flecha izquierda y derecha para moverse a los lados respectivamente, flecha arriba para saltar. Si tiene el poder del fuego, con espacio podrá disparar.


Puntaje	Cada enemigo va tener un puntaje específico, por coger bonus del camino va a ganar puntos y el poder del respectivo bonus. Si Mario es atacado por algún enemigo, perderá sus habilidades de bonus y que caso que no tenga ninguna, morirá, perdiendo una vida y mandándolo al inicio del mundo donde se encuentre.
Guardar/Cargar	se guardará en un archivo en que el nombre del usuario y el nivel en el que va, si sale del juego, regresará a ese nivel (esto será opcional por parte del desarrollo ya que en los requerimientos del parcial no está).
ESTADOS DEL JUEGO	
Menú de inicio, nivel 1, nivel 2, nivel 3, pausa por cada nivel, tutorial, historia, información entre niveles, créditos fin de juego	
INTERFACES	
MENÚ DE INICIO	
Es la primera interfaz que aparece al abrir el juego.	
Nombre de la Pantalla	Menú de inicio.
Descripción de la Pantalla	Es la interfaz que direcciona al resto de interfaces del juego, excluyendo los niveles 2 y 3. Será un menú con varias opciones. El usuario podrá seleccionar las opciones con el Mouse.
Estados del Juego	Invocado por: <ul style="list-style-type: none"> • Pausa. Puede invocar a: <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1. • Historia. • Créditos. • Tutorial
Imagen	 <p>Se manejará un concepto parecido, pero mostrando las opciones correspondientes a este juego (Empezar, Historia, Créditos, Tutorial).</p>
NIVEL 1	
Nivel 1 del juego, en el cual Mario deberá pasar sus obstáculos	
Nombre de la Pantalla	Primer nivel
Descripción de la Pantalla	Lugar donde Mario podrá moverse superando unos obstáculos determinados
Estados del Juego	Invocado por: <ul style="list-style-type: none"> • Menu principal Puede invocar: <ul style="list-style-type: none"> • Pausa • fin de juego • Información entre niveles



Imagen	
NIVEL 2	
Nivel 2 del juego, en el cual mario deberá pasar sus obstáculos	
Nombre de la Pantalla	Segundo nivel
Descripción de la Pantalla	Lugar donde mario podrá moverse superando unos obstáculos determinados
Estados del Juego	<div>Invocado por:</div> <ul style="list-style-type: none">• Informacion entre niveles <div>Puede invocar</div> <ul style="list-style-type: none">• Pausa.• fin de juego• Informacion entre niveles
Imagen	
NIVEL 3	
Nivel 3 del juego. Allí, Mario se enfrenta a Luigi y al final, si tiene éxito, mata a la princesa.	
Nombre de la Pantalla	Tercer nivel
Descripción de la Pantalla	Lugar donde peleará con su hermano por orgullo y resentimiento
Estados del Juego	<div>Invocado por:</div> <ul style="list-style-type: none">• Informacion entre niveles <div>Puede invocar</div> <ul style="list-style-type: none">• Pausa• fin de juego



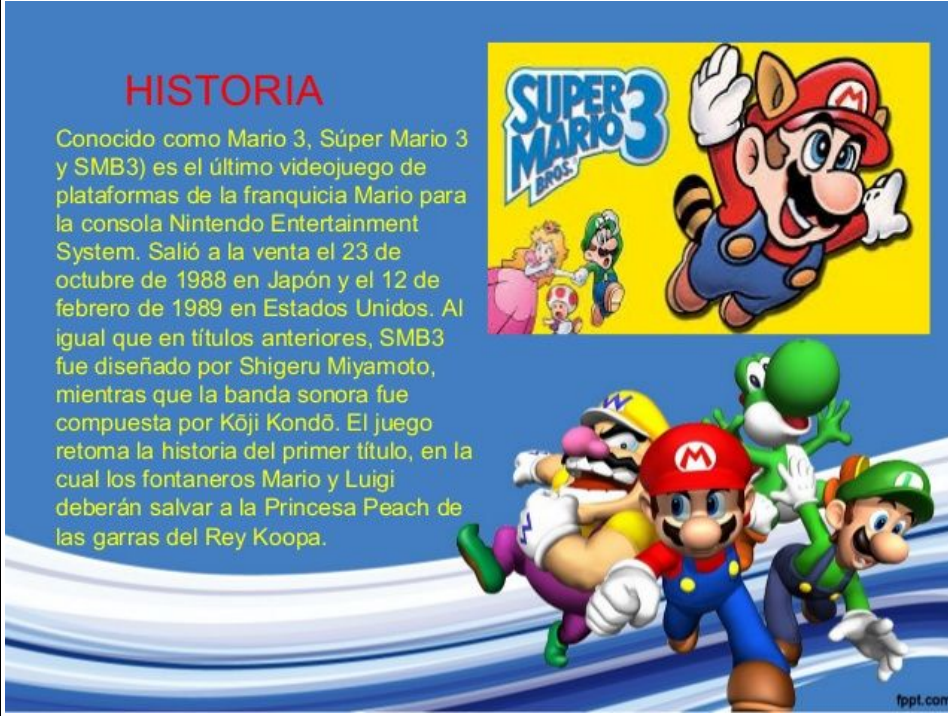
Imagen	 <p>Nota: Este es el concepto, pero se implementarán los personajes mencionados anteriormente.</p>
PAUSA	
Menú de pausa en los niveles del juego.	
Nombre de la Pantalla	Pausa
Descripción de la Pantalla	Pausa el juego desde cualquiera de los niveles. Se puede usar para cancelar un juego y volver así al menú principal.
Estados del Juego	Invocado por: <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1. • Nivel 2. • Nivel 3. Puede invocar <ul style="list-style-type: none"> • Menú principal.
Imagen	
TUTORIAL	
Aquí habrá una descripción breve de como jugar	
Nombre de la Pantalla	Tutorial
Descripción de la Pantalla	Le enseña al jugador como debe jugar
Estados del Juego	Invocado por: <ul style="list-style-type: none"> • Informacion entre niveles • menu de inicio • pausa Puede invocar <ul style="list-style-type: none"> • pausa • menu inicio

Imagen	
Nota: En una pantalla similar se colocarán las instrucciones del juego.	

HISTORIA	
Presenta la historia del juego.	
Nombre de la Pantalla	Historia
Descripción de la Pantalla	En esta interfaz el usuario puede conocer la historia completa de Mario Reload.
Estados del Juego	Invocado por: <ul style="list-style-type: none"> Menú de inicio. Puede invocar <ul style="list-style-type: none"> Menú de inicio

Imagen	
--------	---

INFORMACIÓN ENTRE NIVELES	
Se muestra cada vez que se completa el nivel 1 o el 2	
Nombre de la Pantalla	Información entre niveles
Descripción de la Pantalla	Sirve para que haya una pausa entre los niveles. Se le cuenta al usuario de qué se trata el siguiente nivel y le da la opción de empezarlo.
Estados del Juego	Invocado por: <ul style="list-style-type: none"> Nivel 1. Nivel 2. Puede invocar <ul style="list-style-type: none"> Nivel 2. Nivel 3.

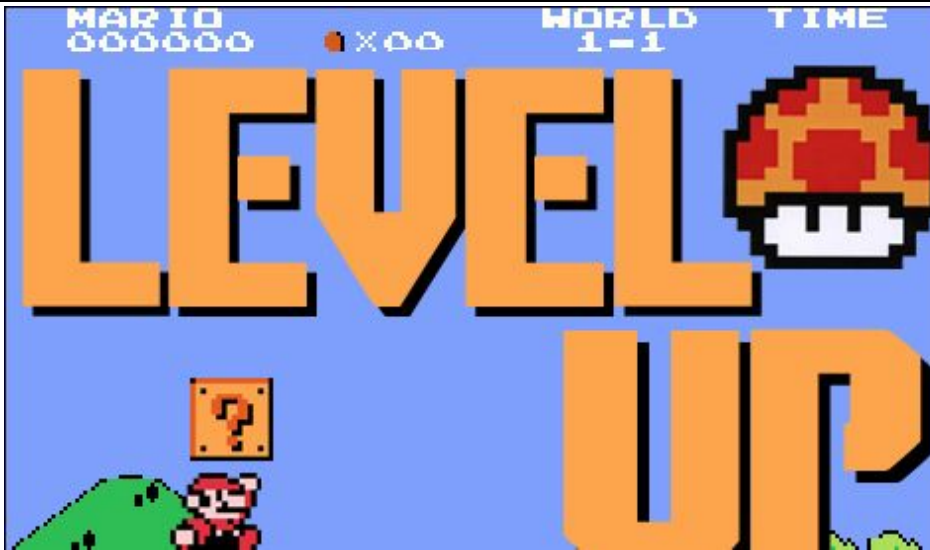


Imagen		
CRÉDITOS		
Muestra los créditos del juego.		
Nombre de la Pantalla	Créditos	
Descripción de la Pantalla	Sirve para ver información respecto a los desarrolladores del juego.	
Estados del Juego	Invocado por: <ul style="list-style-type: none">• Menú principal• Fin del juego Puede invocar <ul style="list-style-type: none">• Menú principal.	
Imagen		
Se colocan los datos respectivos.		
FIN DE JUEGO		
En el momento que el jugador pierda o gane, este estado aparecerá con su resultado específico		
Nombre de la Pantalla	Fin de juego	
Descripción de la Pantalla	Notifica al usuario que el juego ha terminado	
Estados del Juego	Invocado por: <ul style="list-style-type: none">• Nivel 1.• Nivel 2.• nivel 3 Puede invocar <ul style="list-style-type: none">• Menú principal	


Imagen	
Nota: Se permitirá volver al menú principal.	
NIVELES	
NIVEL 1	
Primer nivel del juego.	
Título del Nivel	Campo abierto.
Encuentro	Es el primer nivel en el que se encuentra el jugador. Siempre que se empiece a jugar, este será el punto de partida.
Descripción	Es un mapa a campo abierto con obstáculos, saltos y enemigos que Mario debe sortear.
Objetivos	Para terminar el nivel, Mario debe llegar hasta el final del mapa, superando todos los obstáculos. En el final del mapa habrá una bandera que Mario deberá agarrar.
Progreso	El saltará para coger la bandera obteniendo un bonus adicional e informando que cuántos puntos ha obtenido, un aliado(latiku) hay algo raro con la princesa y se sumergirá en un nivel bajo tierra
Enemigos	Goomba (hongo venenoso), Koopa (tortuga asesina) y plantas carnívoras.
Items	Hongos verdes (le suman una vida a Mario), hongos rojos (aumentan el tamaño y la velocidad de Mario), plumas (le dan a Mario la habilidad de lanzar fuego).
Personajes	Latiku.
Música y Efectos de Sonido	Se utilizarán los sonidos y efectos tradicionales de Mario.
Referencias de BGM y SFX	En el siguiente link se encuentran todos los archivos de sonido a utilizar: http://themushroomkingdom.net/media/smb/wav
NIVEL 2	
Segundo nivel del juego	
Título del Nivel	El mundo subterráneo
Encuentro	El jugador llega a este nivel únicamente si completó el primero.
Descripción	Este mundo sera como el tradicional segundo nivel de mario, con la diferencia que no tendrá atajos para saltar a otros niveles, aquí mario tendrá que enfrentarse a dos nuevos enemigos , a boo y bob-omba
Objetivos	Mario deberá esquivar todos los obstáculos y enemigos para llegar al final del mapa. Al final, habrá una puerta que le dará paso al tercer y último nivel del juego.
Progreso	Al final del nivel, Mario vuelve a tener un diálogo con Latiku, en el cual le dice que tiene fuertes sospechas de que la princesa está con alguien que él conoce.
Enemigos	Boo (fantasma), Bob-omba (bomba) y plantas carnívoras.
Items	Hongos verdes (le suman una vida a Mario), hongos rojos (aumentan el tamaño y la velocidad de Mario), plumas (le dan a Mario la habilidad de lanzar fuego).
Personajes	Latiku.
Música y Efectos de Sonido	tendra el sonido clasico del mundo subterraneo de mario
Referencias de BGM y SFX	En el siguiente link se encuentran todos los archivos de sonido a utilizar: http://themushroomkingdom.net/media/smb/wav
NIVEL 3	
Tercer nivel del juego	
Título del Nivel	Pelea de hermanos.
Encuentro	Para llegar a este nivel, Mario deberá haber ganado el segundo nivel.

Descripción	Mario llega a rescatar a su princesa y se encuentra con la desagradable sorpresa de que ella sostiene una relación amorosa con su hermano Luigi. Esto desata la ira de Mario, quien se empeña en acabar con Luigi y la princesa.
Objetivos	El jugador debe enfrentarse a Luigi en modo fuego y luego matar a la princesa por su traición
Progreso	Mario un poco adolorido y arrepentido se suicida
Enemigos	Luigi y la princesa.
Items	Ninguno.
Personajes	Mario, Luigi y la princesa.
Música y Efectos de Sonido	La música de fondo será la parte del O Fortuna de Carmina Burana (Carl Orff). Los efectos de sonido serán los tradicionales de Mario.
Referencias de BGM y SFX	Efectos de Mario: http://themushroomkingdom.net/media/smb/wav Carmina Burana: https://www.youtube.com/watch?v=cJtPK3aS4vQ

PROGRESO DEL JUEGO

1. Mario recorre el primer nivel en busca de su amada
2. Mario llega al segundo nivel con una duda en su corazón y dirige a conocer la verdad
3. Mario mata a su amada y a su hermano y luego se tira a la lava.

PERSONAJES

Nombre del Personaje	Mario Plomero
Descripción	Es un plomero con un estado físico formidable, con una cabeza tan dura para romper algunos tipos de ladrillos, su vestimenta es roja con azul al igual que su sombrero
Imagen	
Concepto	Mario el personaje principal es una persona enamorada, la cual se ve emocionalmente desequilibrada a lo largo del juego por las sospechas de poder perder a su amada, él recorre mundos completos por ella, pero al final su vida llega al suicidio después de matarla.
Encuentro	Aparece a lo largo de los tres niveles y será el único que se puede controlar
Habilidades	Podrá saltar, destruir algunos ladrillos con su cabeza, obtener el poder de lanzar bolas de fuego, podrá crecer dependiendo de un hongo
Armas	El fuego que puede lanzar
Items	hongos de vida, hongos de crecimiento y plumas de fuego
Personaje No-Jugable	Si el personaje no es controlable por el jugador, describir su propósito para el juego y/o para el jugador.

PERSONAJES

Nombre del Personaje	Lakitu.
Descripción	Es una tortuga verde y amarilla montada en una nube con ojos y boca. Tiene unas gafas.



Imagen	
Concepto	En este juego, Lakitu es un personaje amistoso con Mario. Él conoce toda la verdad respecto a la historia de Luigi y la princesa. Como conoce la verdad, siempre tratará de convencer a Mario de que no siga luchando por rescatar a su amada, a pesar de que él no le hace caso.
Encuentro	Aparece al final del primer y el segundo nivel, dándole advertencias a Mario.
Habilidades	En este caso, sus únicas habilidades son el habla y el conocimiento.
Armas	Ninguna.
Items	Ninguno.
Personaje No-Jugable	Es un personaje no jugable que tiene conversaciones con Mario en determinados puntos del juego.
ENEMIGOS	
Nombre	Goomba.
Descripción	Es un hongo venenoso café. Es capaz de caminar y no tiene brazos. Siempre tiene una expresión de mal humor.
Encuentro	Aparece en el nivel 1.
Imagen	
Habilidades	Puede matar a Mario con solamente tocarlo, excepto si él le salta por encima de su cabeza. En ese caso, muere.
Armas	Ninguna
Items	Ninguno..
ENEMIGOS	
Nombre	Koopa.
Descripción	Es una tortuga con caparazón verde y cuerpo amarillo. Tiene unos zapatos verdes.
Encuentro	Aparece en el nivel 1 del juego.

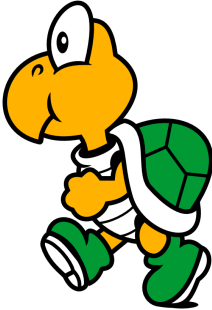

Imagen	
Habilidades	Puede matar a Mario cuando lo muerde. Cuando Mario le cae encima, esconde su cuerpo dentro del caparazón y puede ser usada como proyectil para matar otros enemigos.
Armas	Ninguna.
Items	Ninguno.
ENEMIGOS	
Nombre	Planta carnívora.
Descripción	Es una planta que sale de un recipiente verde. Tiene boca y dientes, con los que puede comer todo lo que haya encima.
Encuentro	En el primer nivel y posiblemente en el segundo.
Imagen	
Habilidades	Cada vez que Mario, u otro objeto se posa en su boca, se lo come. Además, las plantas pueden esconderse en su recipiente y aparecer repentinamente.
Armas	Ninguna.
Items	Ninguna.
ENEMIGOS	
Nombre	Boo.
Descripción	Es un fantasma típico, blanco con ojos y boca.
Encuentro	Aparece en el segundo nivel.


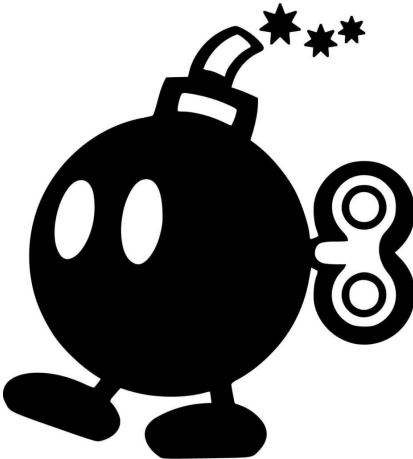


Imagen	
Habilidades	Boo persigue a Mario durante todo el segundo nivel. Siempre está volando y puede matar a Mario solo con tocarlo. Muere si Mario logra pegarle con una bola de fuego.
Armas	Ninguna.
Items	Ninguno.
ENEMIGOS	
Nombre	Bob-omba.
Descripción	Es una bomba con una llave que siempre está girando y una mecha en su parte superior.
Encuentro	Aparece en el segundo nivel.
Imagen	
Habilidades	Explota cada vez que Mario la toca. Se empieza a cargar cuando está cerca al personaje. Mario no tiene manera de desactivarla.
Armas	Ninguna.
Items	Ninguno.
ENEMIGOS	
Nombre	Luigi.
Descripción	Es un plomero, hermano de Mario y visiblemente parecido a él. La única diferencia es que es un poco más alto que Mario y que su vestimenta es verde en lugar de roja.
Encuentro	Aparece en el tercer nivel.

Imagen	
Habilidades	Puede lanzar fuego como mario y opcionalmente a desarrollar hacer caer bombas de cielo
Armas	fuego
Items	Bombas
ENEMIGOS	
Nombre	Princesa.
Descripción	Tiene un vestido color rosado y cabello claro. Tiene toda la apariencia de una princesa.
Encuentro	Tercer nivel
Imagen	
Habilidades	Lanzar machetes
Armas	Macheetes
Items	no aplica
HABILIDADES	
Los personajes y los enemigos llegan a tener ciertas habilidades fuera de las acciones comunes, en esta sección se describen cada una de ellas.	
ARMAS	
Plumas que dan el poder fuego, hongos que dan crecimiento para romper muros	
ITEMS	
Hongos, monedas, bloques ocultos. muros destruibles, la bandera que da puntos.	
GUIÓN	
<p>Conversación al final del primer nivel:</p> <p>-Lakitu: Felicidades Mario. Has luchado valerosamente en este campo lleno de obstáculos. Sin embargo, ten cuidado, es posible que estés luchando por una causa perdida. Si sigues hasta el final, te encontrarás con una desagradable sorpresa.</p> <p>Conversación final del segundo nivel</p> <p>-Lakitu : Mario, no sigas por esa puerta. Encontrarás algo desagradable. La princesa no es para ti</p> <p>-Mario: Ya llegué muy lejos. Seguiré mi camino. Déjame pasar.</p> <p>Conversación inicial tercer nivel:</p> <p>-Mario: ¡¿Qué significa esto?! Princesa y tú. ¡Se supone que eres mi hermano!</p> <p>-Luigi: Jaja hermanito imbécil. Ya que me has descubierto, no puedo negarlo. En este momento llevamos un año.</p> <p>-Princesa: Mario, iluso. Yo solo te quería por tus monedas, pero la de Luigi es más grande. Lo prefiero a él.</p> <p>-Lakitu: Mario, te lo dije. Vámonos de aquí, no sigas con esto.</p> <p>-Mario: Maldito seas, Luigi. Te freiré a ti y a tu princesa; prepárate para morir.</p> <p>-Luigi: Si así lo quieres, ven aquí hermanito.</p> <p>Conversación final tercer nivel:</p> <p>-Luigi: Ohh uhggg ahhh mortiiii.</p> <p>-Princesa: Oh nooo, amado mío, no te mueras</p> <p>-Mario: Ahora sigues tú, te freiré.</p> <p>-princesa: ¡AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!</p> <p>-Mario: Lakitu tu eres un amigo verdadero, te dejaré todas mis monedas.</p> <p>-Lakitu: Qué dices mario. Oh no, Mario. A la lava nooo. ¡MARIOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO!</p>	
Fin.	

LOGROS	
No perder vidas da un logro que otorga 1000 puntos	
CÓDIGOS SECRETOS	
-Si se presiona el número 1, se va directamente al nivel 1. -Si se presiona el número 2, se va directamente al nivel 2. -Si se presiona el número 3, se va directamente al nivel 3. -Si se presiona la tecla F, Mario puede lanzar fuego. -Si se presiona la tecla G, Mario aumenta su tamaño y velocidad.	
MÚSICA Y SONIDOS	
Se utilizarán los siguientes efectos de sonido: http://themushroomkingdom.net/media/smb/wav	
IMÁGENES DE CONCEPTO	
https://www.google.com/search?q=sprites+mario&client=firefox-b-ab&dcrl=0&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKewjan9_69tfXAhUMj5AKHX_KDKMQ_AUICigB&biw=1366&bih=593	
MIEMBROS DEL EQUIPO	
Johan Felipe Marín González jofemago@utp.edu.co Juan Camilo Rojas Cortés juan_cr@utp.edu.co	
DETALLES DE PRODUCCIÓN	
Antes de entrar a la etapa de Producción, se definen en el documento algunos detalles del proyecto.	
Fecha de Inicio	24/noviembre/2017
Fecha de Terminación	Semana del 7 de diciembre del 2017
Presupuesto	0Pesos