|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TITULO | | THE BAD ADVENTURE |
| DISEÑADORES | | JUAN LUIS GOOVAERTS – JUAN PABLO GARCÍA |
| GENERO | | Disparos, plataforma |
| PLATAFORMA | | PC |
| VERSIÓN | | V 2.0 |
| SINOPSIS | | El juego será un juego de aventuras con plataformas, En el cual el jugador Principal, deberá superar varios obstáculos y derrotar varios enemigos para logar el objetivo. Hace varios siglos atrás existía un reino llamado Blue Mountain, ubicada en Mountain Rage Seven Colors. Cada uno de los siente reinos estaban llenos de maravillas de naturaleza, excepto uno. en la parte mas baja de Mountain Rage Seven Colors, existía un reino oscuro, un reino donde la luz del sol no llegaba cada mañana, ese lugar era el BlackDown Mountain. era un sitio extraño y aun que el sol no llegaba, también tenia maravillas de la naturaleza, pero lastimosamente un Brujo Warblack se había apoderado del lugar. El Brujo Warblack había estado usando a los habitantes de BlackDown Mountain como esclavos para poder hacer un súper ejercito y conquistar los 6 reinos restantes. Su primer ataque fue a Blue mountain, lo capturo. y un nombre guerrero se dio cuenta de tal atrocidad e ira a liberar a Blue mountain y a derrotar una vez por todas al Brujo Warblack. |
| CATEGORÍA | | Aventura |
| LICENCIA | | Copyright (c) <2016><JUAN LUIS GOOVAERTS – JUAN PABLO GARCÍA>  Se concede permiso por la presente, de forma gratuita, a cualquier persona que obtenga una copia de este software y de los archivos de documentación asociados (el "Software"), para utilizar el Software sin restricción, incluyendo sin limitación los derechos de usar, copiar, modificar, fusionar, publicar, distribuir, sublicenciar, y/o vender copias de este Software, y para permitir a las personas a las que se les proporcione el Software a hacer lo mismo, sujeto a las siguientes condiciones:  El aviso de copyright anterior y este aviso de permiso se incluirán en todas las copias o partes sustanciales del Software.  EL SOFTWARE SE PROPORCIONA "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO PERO NO LIMITADO A GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN, IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR Y NO INFRACCIÓN. EN NINGÚN CASO LOS AUTORES O TITULARES DEL COPYRIGHT SERÁN RESPONSABLES DE NINGUNA RECLAMACIÓN, DAÑOS U OTRAS RESPONSABILIDADES, YA SEA EN UN LITIGIO, AGRAVIO O DE OTRO MODO, QUE SURJA DE O EN CONEXIÓN CON EL SOFTWARE O EL USO U OTRO TIPO DE ACCIONES EN EL SOFTWARE. |
| MECÁNICA | | El jugador podrá moverse, saltar y disparar. Con esto el jugador podrá saltar en las plataformas, disparar a los enemigos y lograr su cometido |
| TECNOLOGÍA | | Hardware:  Mínimo:   * Intel Inside * 512 mb RAM   Software:  Python con la librería pygame |
| PUBLICO | | Va dirigido a personas de cualquier edad, gamers causales, veteranos |
| HISTORIAL DE VERSIONES | | V 2 |
| **MECÁNICA DEL JUEGO** | | |
| CÁMARA | | Se van a utilizar gráficos en 2D, con perspectiva en tercera persona |
| PERIFÉRICOS | | TECLADO para el manejo del juego |
| CONTROLES | | Con las flechas podrá moverse y saltar, con barra espaciadora podrá disparar y con la tecla z podrá hacer un ataque con la espada. |
| PUNTAJE | | Al matar un enemigo se conceden 10 puntos por enemigo sin movimiento. Al matar un enemigo en movimiento se conceden 20 puntos y por cada roca desplatado son 5 puntos. |
| GUARDAR / CARGAR | | PROXIMO |
| **ESTADOS DEL JUEGO** | | |
| Menú principal:   * Iniciar juego: el juego iniciara inmediatamente en el primer nivel. * Historia: Al ingresar acá se mostrara varias pantallas explicando la trama del juego. * Intrucciones: se mostrara una pantalla con los botenes con los que se jugara. * Salir: se saldra del juego.   Menú en el juego:  -Volver al juego: volverá a la acción.  -Instrucciones: saldrán de nuevo las instrucciones del juego.  -Volver al Menú principal: volverá al menú principal  -Salir: se saldrá del juego | | |
| **INTERFACES** | | |
| **NOMBRE DE LA PANTALLA** | **MENÚ PRINCIPAL** | |
| DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA | Esta interfaz sirve para ir iniciar el juego, menú de opciones, historia, instrucciones y salir | |
| ESTADOS DEL JUEGO | Invocan:   * Menú de opciones * Menú de Pausa | |
| IMAGEN |  | |
| **NOMBRE DE LA PANTALLA** | **MENÚ PAUSA** | |
| DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA | Esta interfaz permite pausar el juego en cualquier momento mientras el juego este iniciado, volver a ver las instrucciones, volver al menú principal y salir del juego. | |
| ESTADOS DEL JUEGO | Invocan:   * Menú principal * Menú de opciones | |
| **NIVELES** | | |
| **Título del nivel** | **El mensaje.** | |
| Encuentro | Primer nivel | |
| Descripción | Este nivel el personaje principal recibe un mensaje, en el cual le informan que Blue mountain ha sido capturada por el Brujo Warblack, así que empieza su rumbo hacia ese reino.  Tendrá que superar varios obstáculos, y matar varios enemigos para poder avanzar de nivel. | |
| Objetivos | El objetivo principal es no dejarse derrotar de los enemigos para así avanzar al próximo nivel | |
| Enemigos | -Solo RockMonster | |
| Personajes | -**Samuro (Jugador Principal), Rockmonster(enemigos)** | |
| **Título del nivel** | **White Mountain** | |
| Encuentro | Segundo nivel | |
| Descripción | Este nivel es el White mountain, un lugar frio y lleno de enemigos, acá Samuro peleara con Headlones y Samurai, el deberá superar todas las plataformas y cada uno de los enemigos para poder avanzar, | |
| Enemigos | -Samurai  -Headlone | |
| Personajes | - **Samuro (Jugador Principal), Samurai(enemigos), Headlone(enemigos)** | |
| **Título del nivel** | **Black Mountain** | |
| Encuentro | Tercer nivel | |
| Descripción | Samuro esta en el lugar mas oscuro de mundo, Black Mountain, acá el debería superar las duras pruebas del hogar de las creaturas mas peligrosas de todos los reinos, y todas las plataformas para poder llegar donde Warblack. | |
| Objetivos | Superar los obstáculos que hay en la entrada del castillo, para poder entrar a el. | |
| Enemigos | -Todos, menos RocksMonster | |
| Personajes | **-Samuro(jugador principal), Enemigos.** | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Título del nivel** | **De regreso al White.** | |
| Encuentro | Subnivel del nivel 3 | |
| Descripción | Para llegar a este subnivel, hay que caer en el primer espacio entre plataformas del nivel 3.  Este nivel es un bonus, en el cual Samuro solo debe derrotar unas Headlones para pasar el ultimo nivel | |
| Objetivos | Samuro solo debe derrotar unas Headlones para pasar el ultimo nivel | |
| Enemigos | -Headlones | |
| Personajes | **-Samuro(personaje principal), Headlones(enemigos)** | |
| **Título del nivel** | **The Castle** | |
| Encuentro | Cuarto nivel | |
| Descripción | Estamos en el castillo de Warblack, es la oportunidad de derrotarlo, pero antes deberá superar a todos los enemigos, y todos los obstáculos que hay en el castillo. | |
| Objetivos | Liberar a Blue Moutain derrotando al Warblack | |
| Enemigos | -Todos, menos RocksMonster | |
| Personajes | **-Samuro(jugador principal), Warblack(Boss), Enemigos.** | |
|  |  | |
| **MÚSICA Y SONIDOS** | | |
| **Canción ambiente.** | | |
| **IMÁGENES DE CONCEPTO** | | |
| **Personaje Principal**  **Macintosh HD:Users:usuariomac:Downloads:Walk (1).png**  **ENEMIGOS ROCKMONSTER**  **Macintosh HD:Users:usuariomac:Desktop:Imagenes:rock-monster.pngMacintosh HD:Users:usuariomac:Desktop:Imagenes:rock-obstacle.png**    **MUNICIÓN DE ROCKMONSTER**  Macintosh HD:Users:usuariomac:Desktop:spritesheet_example:rock.png  **ENEMIGO SKULL**  Macintosh HD:Users:usuariomac:Desktop:Adventure_Game:skeleton.png  **HEADLONE**  **Macintosh HD:Users:usuariomac:Desktop:Adventure_Game:skull-game-obstacle.png**  **VIDA**  **Macintosh HD:Users:usuariomac:Desktop:Imagenes:heart-icon.png**  **SAMURAI**  **Macintosh HD:Users:usuariomac:Desktop:Adventure_Game:knight.png**  **WARBLACK**  **Macintosh HD:Users:usuariomac:Desktop:Adventure_Game:boss.png** | | |
| **MIEMBROS DEL EQUIPO** | | |
|  | | |
| **DETALLES DE PRODUCCIÓN** | | |
| Fecha de inicio | | 20/05/2016 |
| Fecha de entrega | | 13/06/2016 |
| Presupuesto | | 0 |
|  | | |
|  | | |