

PLANTILLA DEL DOCUMENTO DE DISEÑO	
CAMPO	DESCRIPCION
CONCEPTO	
Titulo	Stick tower
Diseñador	Sebastian Zapata Ruiz 1088313682
Genero	Acción, plataforma, arcade.
Plataforma	PC
Version	1.0
Sinopsis de la jugabilidad y contenido	El juego nos sitúa en la situación de un hombre que se levanta un día para su rutina diaria, pero ese día no será como los demás, un papel en el piso, con una atracción peculiar, cuando lo recoge, el papel dice "Welcome to the Stick Tower", ahí empieza su aventura a través de una torre, donde deberá superar todos los obstáculos para poder regresar con vida. El personaje principal tendrá la habilidad de saltar y arrojar objetos
Categoría	Stick tower en modo de juego puede compararse a Ice climber y la característica mas evidente es que los gráficos serán tipo Stick games.
Licencia	Licencia GPL 3.0
Mecánica	El juego tendrá mecánicas básicas de movimiento, movimiento a la derecha, movimiento a la izquierda, saltos. El jugador usa estas habilidades para esquivar los obstáculos y subir por la torre. También tendrá posibilidades de conseguir armas escondidas, como espadas, pistolas, etc. Con las cuales tendrá que vencer al jefe del nivel.
Tecnología	Python GIMP Inkscape Tiled map
Publico	El juego esta orientado para todas las edades, niños, adolescentes, adultos. Tanto para jugadores casuales, competitivos, veteranos, etc.
HISTORIAL DE VERSIONES	
Versión 1.0	Se describieron las características principales de la idea inicial.

## VISION GENERAL DEL JUEGO

Stick tower será un juego de arcade, el cual estará comprendido por niveles, en los cuales debemos evitar obstáculos mientras derrotamos a un enemigo. El jugador deberá tener buena reacción para esquivar los obstáculos y tomar decisiones correctas para no morir en el proceso. Cada nivel estará compuesto de dos subniveles, el primer subnivel constará de escalar mientras se sortean ciertos obstáculos y se esquivan proyectiles lanzados por el enemigo que nos espera arriba, al avanzar al segundo subnivel tendremos como objetivo vencer al enemigo jefe del nivel, el cual podrá luchar cuerpo a cuerpo o escapar mientras dispara proyectiles, o bien ambas, cada jefe de nivel tendrá una forma distinta de luchar. Los obstáculos que se presentaran en los niveles, son obstáculos que pondrán en riesgo la vida del jugador, tales como fuego, tuberías rotas, vidrios, sierras, proyectiles, etc. Los proyectiles tales como lanzas, flechas, etc. Son lanzados por el enemigo o bien objetos que caen, como rocas, lámparas, etc. El conjunto de todas estas características le dará a la persona un juego de reacción, donde pondrá a prueba su agilidad y su toma de decisiones en cortos perdidos de tiempo, suponiendo así un reto y un juego atractivo y entretenido de jugar gracias a sus mecánicas de juego.

## MECANICA DEL JUEGO

Saltos, movimientos, uso de armas, disparar proyectiles y arrojar el arma.


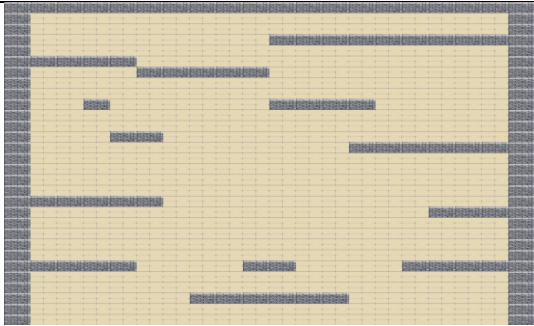

El jugador podrá realizar todas estas acciones al interactuar con el teclado, algunas de estas acciones requerirán una secuencia de teclas para realizarse.

<b>Cámara</b>	2D
<b>Periféricos</b>	Teclado, mouse
<b>Controles</b>	Movimiento: Flecha izquierda, flecha derecha Salto: Barra espaciadora Tecla Z: lanzar proyectil
<b>Puntaje</b>	Puntaje por nivel, daños recibidos, armas recogidas, tiempo.... El puntaje se ira sumando a medida que avanza el juego, al final se tomara el puntaje de un jugador y se mostrara.
<b>Guardar/Cargar</b>	El juego no contara con sistema de guardado, en caso de perder se vuelve al nivel 1.

## ESTADOS DEL JUEGO

### INTERFACES

<b>Nombre de la pantalla</b>	<b>Menú principal</b>
<b>Descripción de la pantalla</b>	Contara con dos categorías, jugar y como jugar.
<b>Estados del juego</b>	Jugar Como jugar

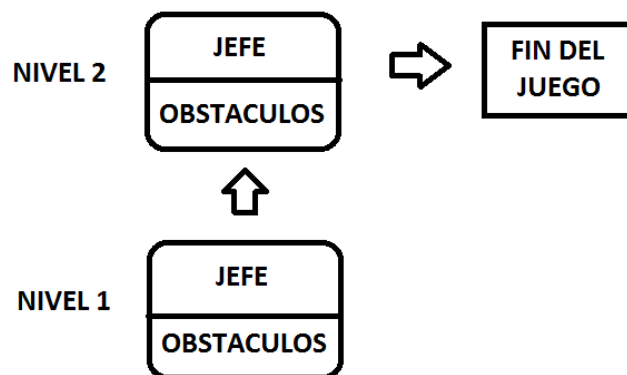
Imagen	
Nombre de la pantalla	Jugar
Descripción de la pantalla	Mostrara el juego dentro de la torre, e ira cambiando según se avanza, contara con un menú de pausa
Estados del juego	Menú principal Menú de Pausa
Imagen	
Nombre de la pantalla	Como jugar
Descripción de la pantalla	Mostrara al personaje y una serie de consejos para aprender a jugar, contara con menú de pausa
Estados del juego	Menú principal Menú de Pausa
Imagen	
Nombre de la pantalla	Menú de Pausa
Descripción de la pantalla	Pausara el juego, tendrá dos opciones, reanudar y volver al menú principal

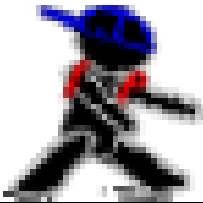
<b>Estados del juego</b>	Juego Menú principal
<b>Imagen</b>	
<b>Nombre de la pantalla</b>	Game over
<b>Descripción de la pantalla</b>	En caso de perder o superar todos los niveles esta pantalla aparecerá, mostrando el puntaje obtenido, nivel actual y puntaje
<b>Estados del juego</b>	Juego
<b>Imagen</b>	




NIVELES	
<b>Título del nivel</b>	Floor: 1
<b>Encuentro</b>	Primer nivel del juego
<b>Descripción</b>	Constara de un tramo con obstáculos que el jugador deberá sortear para ir subiendo por la torre, al llegar al final del nivel deberá derrotar al jefe del piso y desbloquear una puerta para avanzar al siguiente piso.
<b>Objetivos</b>	Evitar los obstáculos y derrotar al jefe
<b>Progreso</b>	Al finalizar este nivel se avanza al nivel 2
<b>Enemigos</b>	Jefe Sierra Fuego Flecha
<b>Items</b>	Vida Inmunidad Rocas

<b>Personajes</b>	Jugador
<b>Título del nivel</b>	Floor: 2
<b>Encuentro</b>	Segundo nivel del juego
<b>Descripción</b>	Constara de un tramo con obstáculos que el jugador deberá sortear para ir subiendo por la torre, al llegar al final del nivel deberá derrotar al jefe del piso y desbloquear una puerta para avanzar al siguiente piso.
<b>Objetivos</b>	Evitar los obstáculos y derrotar al jefe
<b>Progreso</b>	Al finalizar este nivel se terminara el juego, el puntaje del jugador y el tiempo
<b>Enemigos</b>	Jefe Sierra Flecha Fuego
<b>Items</b>	Pistola Munición
<b>Personajes</b>	Jugador

### PROGRESO DEL JUEGO



PERSONAJES	
<b>Nombre del personaje</b>	Jugador
<b>Descripción</b>	Figura humanoide
<b>Imagen</b>	
<b>Concepto</b>	Es el protagonista, su misión es llegar a la cima de la torre para así poder volver al mundo real
<b>Encuentro</b>	Durante todo el juego

<b>Habilidades</b>	Movimiento Saltar Uso de armas
<b>Armas</b>	Roca Pistola
<b>Items</b>	Inmunidad Vida Munición
<b>ENEMIGOS</b>	
<b>Nombre</b>	Jefe del piso 1
<b>Descripción</b>	Figura humanoide
<b>Encuentro</b>	Final del nivel 1
<b>Imagen</b>	
<b>Habilidades</b>	Lanzar proyectiles
<b>Armas</b>	bazooka
<b>Items</b>	Ninguno
<b>Nombre</b>	Jefe del piso 2
<b>Descripción</b>	Figura humanoide
<b>Encuentro</b>	Final del nivel 2
<b>Imagen</b>	
<b>Habilidades</b>	Combate Embestir
<b>Armas</b>	Escudo Lanza
<b>Items</b>	Ninguno
<b>Nombre</b>	Sierra
<b>Descripción</b>	Objeto
<b>Encuentro</b>	Niveles
<b>Imagen</b>	
<b>Habilidades</b>	Movimiento
<b>Armas</b>	Ninguna

Items	Ninguno
Nombre	Fuego
Descripción	Objeto
Encuentro	Niveles
Imagen	
Habilidades	Quemar
Armas	Ninguna
Items	Ninguno
Nombre	Guardian
Descripción	Objeto
Encuentro	Niveles
Imagen	
Habilidades	Disparar
Armas	Ninguna
Items	Ninguno
Nombre	Lanza flechas
Descripción	Objeto
Encuentro	Niveles
Imagen	
Habilidades	Disparar
Armas	Ninguna
Items	Ninguno
HABILIDADES	
Jugador	Movimiento, saltar, disparar.
Jefe 1	Disparar
Jefe 2	Si el jugador se aleja demasiado el jefe equipara su escudo y procederá a embestir al jugador. Si el jugador se acerca demasiado el jefe entrara en modo combate con lanza.
ARMAS	

<b>Pistola</b>	Arma de largo alcance.
<b>LOGROS</b>	
<b>Puntos extra</b>	Se obtienen puntos extra por tiempo, por vida restante y armas y objetos obtenidos
<b>CODIGOS SECRETOS</b>	
Presiona L para avanzar al nivel dos automáticamente.	
<b>IMÁGENES DE CONCEPTO</b>	
<b>MIEMBROS DEL EQUIPO</b>	
<b>Desarrollador</b>	Sebastian Zapata Ruiz 1088313682
<b>DETALLES DE PRODUCCION</b>	
<b>Fecha de inicio</b>	20/05/2016
<b>Fecha de terminación</b>	13→/06/2016
<b>Presupuesto</b>	\$ 0.0