

GDD - NOMBRE

TECHNICAL DESIGN DOCUMENT

(Uso para A+)

1.0 Introducción:

1.1 introducción:

1.2 concepto de juego:

1.3 El juego se basa en los siguientes puntos principales

Historia Simple:

Arte Simple:

Libertad en los Caminos:

1.4 Technical Specification:

1.5 Género:

plataformas:

acción:

1.6 público objetivo:

1.7 Aspecto Gráfico:

3.1 Jugabilidad:

Movilidad:

Fortalezas y debilidades:

cada enemigo tendrá su respectiva resistencia entre soportar pocos ataques físicos.

todo una lluvia de cortes o ser inmune a estos(enemigos invencibles para obstáculos en el juego).

2.0 Mecánicas del juego:

Niveles:

Mejor Puntaje:

Sistema de Levels:

Intensidad:

Player:

Enemigos:

Menú:

2.1 Focos del juego:

Menú:

Menú Inicio:

Menú Inicial:

Menu Level:

Menú Help:

Menú Credits:

Menu Quit:

Menú pausa:

Inicio del juego:

2.2 personajes:

2.2.0 Protagonista:

Enemigos:

3.3.3 araña del bosque:

descripción:

detalles:

3.3.4 Hombre Lobo:

Mundo 2 stage 1

descripción:

detalles:

3.3.5 muerto vivo:

descripción:

detalles:

Referencia:

3.3.6 escornake:

mundo 2 Stage 1

descripción:

detalles:

3.3.7 Robot centinela:

3.4 Boss:

3.4.1 jefe 1- azael(primer enfrentamiento):

Detalles:

Físico:

Lógica:

Aspecto:

3.4.2 jefe 2- robot centinela maestro:

Detalle:

físico:

Lógica:

Referencia:

3.5 movimiento y física:

3.5.1 interacción entre elementos.

3.5.2 Controles:

4. Interfaz:

4.1 Diagrama de flujo

4.1.1 Menú Inicio:

Elementos que se encuentran en este menú:

4.1.2 menú principal:

Elementos que se encuentran en este menú:

4.1.3 Menú Credits:

a continuación la pantalla de menú Help:

4.1.4 menú Help:

A continuación pantalla de Help:

Elementos que se encuentran en este menú:

4.1.5 menu Quit:

a continuación menú de Quit:

Elementos que se encuentran en este menú:

5.1 Arte 2d:

interfaz:

Animaciones:

5.3. Audio:

Música:

Menú principal:

música relajada con una introducción con bombos y tambores (como si comenzara una guerra), esta animará al jugador para comenzar una partida.

Juego:

Victoria:

Efectos:

1.0 Introducción:

1.1 introducción:

este es un documento de diseño para el videojuego Lost Warrior de plataformas, un juego en 2d dimensiones con el fin de especificar y transmitir todas las ideas del mismo juego, este juego se realizará para la escuela de artes visuales A+ para la carrera de desarrollo de videojuegos.

1.2 concepto de juego:

Lost Warrior es un juego de plataformas/ acción con temática de samurai combinada con viajes interdimensionales, este empieza con nuestro protagonista isamu en un pasillo no recuerda nada, solo sabe que debe seguir adelante, después de caminar unos pocos metros este se encuentra con una serie de enemigos y los elimina, al momento de salir de ese extraño lugar este sale a un bosque, de repente la puerta desaparece y él tiene que seguir adelante intentando encontrar ayuda, pero como antes ocurrió hay monstruos, al pasar por todos tipo de obstáculos, este llega con una figura malvada se presenta como azael al y tiene una platica con él diciendo que tiene a su familia y se vengara de isamu, este se enfrenta a azael y logra derrotarlo aunque él escapa, isamu jura que salvará a su familia y matara a azael pase lo que pase no se rendirá hasta cumplir este objetivo.

1.3 El juego se basa en los siguientes puntos principales

El juego posee los siguientes puntos principales:

Historia Simple:

Una historia con un inicio simple el cual tiene un desarrollo el cual puede incluirse todo tipo de escenarios y contenido (ya que la misma no especifica nada de nada además del objetivo final y el nivel 1).

Arte Simple:

El juego posee un arte usado con poca frecuencia el es muy simple y atractivo para el mismo,(arte por siluetas) este permite crear todo tipo de objetos y monstruos rápidamente y sin complicarse con los detalles.

1.4 Technical Specification:

Resolución pantalla:

800 x 600

resolución de mundo 5000 x 5000:

plataformas:

PC

programas usados:

flash

photoshop

flashdevelop

illustrator (opcional)

Lenguaje de programación:

AS3

1.5 Género:

plataformas:

Género de juego de scroll horizontal que consiste en pasar niveles mediante el uso de plataformas el cual pueda posicionarse usando para superar obstáculos en el curso de la historia/aventura .

acción:

Genero relacionado generalmente con la resolución de situaciones(que incluyen obstáculos/enemigos) con el uso de la violencia física.

1.6 público objetivo:

Lost Warrior está dirigido a jugadores de entre 12 años a 25 o superior jugadores de pc que tengan el suficiente tiempo para superar un reto a la hora de jugar a su modo historia. por ello el juego posee una dificultad elevada proporcionando un gran reto, con buenas recompensas a la hora de concluir la travesía de cada nivel motivando al jugador a seguir hasta el final.

1.7 Aspecto Gráfico:

Lost Warrior posee un aspecto gráfico muy sencillo estilo silueta, con una tonalidad de colores negros en el que solo se pueden ver ojos y otras facciones limitadas de personajes y enemigos, y un escenario más detallado al fondo en una paleta de colores un poco más amplia y con más detalles(hacer que sea una imagen estática pero detallada de fondo). los efectos de partículas también lo serán solo usando la paleta de colores (rojo, amarillo, blanco, naranja negro(este se usará pocas veces para evitar confusión con el escenario y personajes)).

3.1 Jugabilidad:

Lost Warrior tiene como principal jugabilidad el avanzar por escenarios mediante el uso de plataformas tomando diferentes rutas en el mapa para obtención de objetos y su llegada al destino final..

- **Movilidad:**

se debe controlar a el protagonista principal usando las teclas (A,W,S,D)
O(izquierda, arriba,derecha),tecla de saltar("W o Arriba")Tecla de ataque cuerpo a cuerpo("space Bar") o (X).

- **Fortalezas y debilidades:**

cada enemigo tendrá su respectiva resistencia entre soportar pocos ataques físicos, todo una lluvia de cortes o ser inmune a estos(enemigos invencibles para obstáculos en el juego).

- **obstáculos:**

Estos pueden ser variados entre juntar una serie de rocas para poder llegar a un lugar determinado hasta recolectar un objeto combinarlo que tiene un jefe para abrir una puerta.

2.0 Mecánicas del juego:

en esta sección se entrará en detalles como son las mecánicas de el personaje principal, los enemigos, ítems e mecánicas de mapas entre otros elementos del mapa.

Niveles:

Cada Nivel posee una lógica genérica entre ellas está la colisión de tiles la cual posicionará al player por encima o pasará al estado fall dependiendo si es suelo,techo o plataforma deslizable/"inestable".

Cada escenario posee un fondo estático el cual no se moverá en el transcurso del juego a diferencia el escenario que dará la ilusión óptica de que este está muy lejos.

El juego comenzará en la esquina inferior izquierda de todos los niveles posiblemente detrás de una especie de puerta o entrada, la cual está cerrado(en caso del nivel 1 no habrá más que una pared.), un nivel también para indicar el camino pero que no tiene interacción con el jugador directamente o una pequeña campana donde se guardará la posición del jugador y si este muere se spawnen en ese preciso punto(esteste sistema de punto de control es automático), en cada mapa puede o no haber elementos los cuales pueden o no afectar al jugador Ej:(cierra, engranaje, tubería, cuerda),estos elementos pueden dañar al jugador como ayudarlo a pasar por lugares como un acantilado Ej(si en las cuerdas se deja de caminar la lógica de posicionamiento se desactiva y esta deja caer al jugador la vació).al llegar al final de algunos escenarios se aislará la jugador del resto del mundo para pelear contra el jefe o abra una puerta la cual el jugador debe acceder.

Mejor Puntaje:

El jugador tendrá que recolectar una serie de ítems al igual que evitar la muerte y pasar el nivel en el menor tiempo posible, esto se hará con un timer que cuente el tiempo que transcurre en el nivel desde que empieza hasta que termina, y otros contadores para cuando muere este suma un valor contando las muertes, esto se mostrará en la pantalla de final de level con un texto (usar un texto simple pero que este bueno para usar)

Sistema de Habilidades:

Este sistema se utiliza en la selección de niveles en el que se encuentra una barra inferior con una casilla, esta estara vacia en, pero cuando el jugador sube de nivel se desbloquea una habilidad aleatoria(de las que no están desbloqueadas no es posible desbloquear una habilidad ya obtenida), está habilidades se pueden usar en todo momento y es una ventaja más que el jugador puede usar.

Sistema de Levels:

A medida que se avanza en el juego y se eliminan los enemigos, el jugador va ganando experiencia según la tabla de Exp y el puntaje que de cada enemigo o mapa este se mostrará, el nivel se mostrará en una select level al lado de el personaje principal con el nivel que tiene (nivel máximo 10)

Intensidad:

La dificultad de este juego se irá incrementando tanto en dificultad de los enemigos, e el tamaño de los escenarios y acertijos, cada nivel se planea para que empiece facil (tutorial), medio(mundo 2), y difícil o en un estado intermedio entre difícil y mediano sin irse a dificultad muy hardcore(Mundo 3), llegando al mundo 4 con una dificultad muy elevada ya que en este mundo se enfrenta al jefe final.

Player:

El jugador podrá moverse libremente por el mapa en cualquier dirección, atacar a el mediante el uso de sus katanas(hitbox) y realizar un doble salto mediante el uso de la barra espaciadora.

Enemigos:

Cada enemigo posera diferente lógica(en caso de ser un enemigo volador este patrullará un área determinada del escenario o se quedará estático esperando para atacar al jugador en cambio cualquier enemigo terrestre que se encuentre en la misma fila que el jugador esté procederá a seguirlo sin descanso, hasta que este muera por mano del jugador o salga del rango de visión del mismo, este no puede caerse de una plataforma o precipicio.

Menú:

Todos los menús poseen un botón de play excepto los menús de pausa, seleccion de niveles y el de completar el nivel.

Menú inicio contendrá una pantalla con el nombre del juego y sus respectivas animaciones debajo, se encontrará un cuadro de texto con el presionar "X" para continuar el cual lo llevará al menú principal del mismo.

Menú principal, este posee las opciones de Play, Help, Credits y Quite, la opcion de play lleva al jugador a un menú de selección de niveles el cual muestra los niveles superados y por superar, el jugador puede seleccionar cualquiera de estos niveles para seguirlo o re jugarlo, esto carga inmediatamente el nivel a seleccionar, si el player lo decide puede regresar al menú principal con una flecha apuntando a la dirección contraria de de donde está en la pantalla.

Al presionar el botón de help, este te llevara a su respectivo menú, en el menú de Help muestra todas las teclas a usar en el juego de forma gráfica para evitar que este se confunda , este menú posee una una flecha igual a la de selección de level para regresar al menú principal y un botón de play(lo detalle antes pero lo remarcó en todos los menús).

En el menú Principal al presionar credits, este llevara a una pantalla con los nombres de los creadores del juego(es opcional pero colocar el área de cada uno queda muy prolijo como en las películas aunque es opcional si no se quiere se deja los nombres solamente).

Pantalla de Quit, al presionar Quite inmediatamente saltaron las opciones de la mismo si se quiere salir o no si se presiona si, el juego finalizará automáticamente si no esta ventana se cerrara y volviera a donde se encontraba el jugador anteriormente(el menú principal o el juego si se ejecuta la pausa).

Menú pausa, cuando el jugador presiona la tecla “ESC” un pequeño recuadro se abrirá con 3 posibles opciones, resumen, help, Quit, resumen provoca que el juego continúe en el momento exacto en el cual se detuvo el juego, Help muestra gráficamente y con texto todas las teclas a usar en el juego, posee 1 botón “Este tiene forma de flecha hacia el lado contrario de la pantalla para volver al menu pause, Quit, esta genera una cuadro de texto que dice desea salir, y sus respectivos botones si o no, El menú de Win contiene 2 opciones Back y Quit, Back regresa al menú principal del juego a la pantalla de inicio y Quit carga la pantalla de salir con sus 2 opciones(antes explicadas)

Menú de Win Level, al ganar el nivel se generará una pestaña el cual contiene los siguientes datos, la cantidad de muertes del jugador, la cantidad de tiempo hecho por el jugador la cantidad de kunai recolectados con marcadores, debajo de este se hay 3 estrellas dependiendo de lo que haya hecho el jugador

2.1 Focos del juego:

A lo largo de esta sección se detalla una partida estándar, de *Lost Warrior*, se detallaran todos los pasos a seguir desde el comienzo del nivel hasta el fin del mismo. poco a poco veremos detalladamente el funcionamiento de exacto del juego si hay cambios serán agregados a una sub sección del mismo,.

Menú:

Todos los menús poseen un botón de play excepto los menús de pausa, seleccion de niveles y el de completar el nivel,

Menú Inicio:

Menú inicio contendrá una pantalla con el nombre del juego y sus respectivas animaciones debajo, se encontrará un cuadro de texto con el presionar “X” para continuar el cual lo llevará al menú principal del mismo.

Menú Inicial:

Menú principal, este posee las opciones de Play, Help,Credits y Quite, la opcion de play lleva al jugador a un menú de selección de niveles el cual muestra los niveles superados y por superar,

Menu Level:

El jugador puede seleccionar cualquiera de estos niveles para seguirlo o re jugarlo, esto carga inmediatamente el nivel a seleccionar, si el player lo decide puede regresar al menú principal con una flecha apuntando a la dirección contraria de de donde está en la pantalla,Al presionar el botón de help, este te llevara a su respectivo menú,

Menú Help:

en el menú de Help muestra todas las teclas a usar en el juego de forma gráfica para evitar que este se confunda , este menú posee una una flecha igual a la de selección de level para regresar al menú principal y un botón de play(lo detalle antes pero lo remarcó en todos los menús).

Menú Credits:

En el menú Principal al presionar credits, este llevara a una pantalla con los nombres de los creadores del juego(es opcional pero colocar el área de cada uno queda muy prolijo como en las películas aunque es opcional si no se quiere se deja los nombres solamente).

Menu Quit:

pantalla de Quit, al presionar Quite inmediatamente saltaron las opciones de la mismo si se quiere salir o no si se presiona si, el juego finalizará automáticamente si no esta ventana se cerrara y volviera a donde se encontraba el jugador anteriormente(el menú principal o el juego si se ejecuta la pausa),

Menú Pausa:

Menú pausa, cuando el jugador presiona la tecla “ESC” un pequeño recuadro se abrirá con 3 posibles opciones, resumen help Quit,

Inicio del Juego:

A lo largo de esta sección se detallará el transcurso de una partida de Lost Warrior. en el transcurso de esta sección se especificará como es la partida los pasos que ha de seguir el Jugador desde el arranque del juego hasta completar un nivel completo. Poco a poco vamos desgranando el funcionamiento exacto del juego, en esta sección describimos las mecánicas. M´as adelante se define´a el contenido de cada pantalla.

El jugador Inicia Lost Warrior y se le presenta el menú de inicio, si este desea iniciar una partida selecciona la opción Play, esta pasará a la pantalla de selección de level tendrá que seleccionar el nivel en el cual se quedo la ultima partida o el que desea reiniciar.

Los niveles se organizan de forma secuencial y cada vez que se completa un nivel se desbloquea el siguiente y el siguiente hasta llegar al level final, cada nivel superado se almacenará los datos hechos en cada uno de estos levels apenas este sea seleccionado empezará la partida generando al enemigo en el escenario predeterminado.

El personaje Comienza el nivel en el centro del piso al frente de él habrá un letrero con forma de flecha apuntando a la dirección que el player debe seguir indicando en dónde está la salida del juego, el jugador puede morir por las criaturas y o obstáculos en el transcurso de los niveles pero este será regenerado en el último punto de control por el cual pasó el jugador, el jugador tendrá que pasar todos los niveles mediante el simple uso de ataques con sus katanas y saltos dobles , el juego se termina cuando el player aniquila al jefe final, además el jugador tendrá que enfrentarse a jefes, y la superación de obstáculos.

Cuando el player termina el nivel actual se muestra un mensaje de “victoria” con sus respectivos “récores” mostradas a través de contadores y marcas de estrellas, debajo de esta esta la next level, generando al jugador inmediatamente en el siguiente nivel al regresar al menu de seleccion de nivel se mostrarán los niveles ya desbloqueados, y los niveles a desbloquear con el rango(estrellas debajo del nivel determinado).

2.2 personajes:

en esta sección procederemos a enumerar y describir todos los personajes de Lost Warrior así como sus habilidades y comportamiento.

Existen habilidades las cuales pueden afectar algunos tipos de enemigos y otros que también existen enemigos a los cuales no se puede matar estos enemigos son vulnerables a ataques.

En la siguiente tabla se mostrará las habilidades y sus efectos dependiendo del enemigo

2.2.1 Protagonista:

Descripción: Protagonista de Lost Warrior, es un héroe samurai entrenado en el uso de las katanas el cual las utiliza para pelear contra el mal, tiene una apariencia de la época imperial japonesa con armadura además de llevar consigo 2 katanas samurai en cada mano,

- Vida: 20
- Experiencia inicial: 0
- Velocidad: 10
- daño producido por ataque: 5

Vida	Level	velocidad	Exp	Daño	Energía
20	1	10	0	10	100

Vida	Level	Velocidad	Exp necesaria	Daño	Energía
25	2	12	500	15	120
30	3	14	1000	20	130
35	4	16	1500	25	140
40	5	18	2250	30	150
50	6	20	3000	35	160
60	7	22	3750	40	170
70	8	24	4750	45	180
80	9	26	6000	50	190
100	10	30	7500	60	200

Habilidades:

La siguiente tabla muestra las habilidades que tendrá el protagonista su descripción y el level necesaria para usarla duración(si es una habilidad pasiva), ,

Habilidades	Descripción	Daño	Level necesario	tiempo de uso	consumo energía
corazon de guerrero	proporciona un aumento de la vida en 10	0	5	no usa se aplica directamente a la vida	0%
Espada maestra	aumenta el daño	10	7	pasiva	0%
Penicilina	cura la vida hasta el maximo	0	10	3 segundos(cura un corazon por segundo)	100% (se puede reusar recargand o)

cuadro 1:habilidades del player.



Enemigos (Bosque , Stage 1-2):

nombre	vida	velocidad	Daño	Experiencia
Araña del bosque	16	12	5	50
hombre Lobo	30	9	7	40
muerto Vivo(Zombie) (No muere)	ilimitada no puede ser eliminado	5	6	0
robot centinela	50	10	10	75

Enemigos (Desierto , Stage 1-2):

nombre	vida	velocidad	Daño	Experiencia
ecornake	75	14	15	85
huargo	65	20	12	65
¿?				

Enemigos (Hielo , Stage 1-2):

nombre	vida	velocidad	Daño	Experiencia
Golem de Hielo	150	5	40	170
Gargola	100	16	20	100
Mutante	125	10	30	120

3.3.3 Araña del bosque:

Descripción:

una araña genéticamente modificada, para la cacería de humanos, con un brazo sobresaliendo detrás de su espalda, y con una pinzas diseñadas para romper huesos, a

pesar de su tamaño esta criatura es muy peligrosa y rápida siendo 2 veces más rápido que el jugador:

Detalles:

este enemigo patrulla un área determinada, y al ver al jugador este procede a perseguirlo(es tonto así que es fácil de eludir), ataca dando pequeños golpes rápidos con sus garras.



3.3.4 Hombre Lobo:

Bosque Stage 1 (Mundo 2, Stage 1)

Descripción:

criatura peluda de gran tamaño que puede, un poco más grande que la araña con una apariencia canina muy fornido e intimidante con sus enormes ojos rojos,

Detalles:

este enemigo golpea con sus garras, y tiene una inteligencia similar al de la araña



3.5 Muerto vivo:

Bosque Stage 1 (Mundo 2, Stage 2)

Descripción:

criatura zombie con forma de persona delgada calva con un brazo extendido hacia el frente y arrastrando una pierna, este además posee una cabeza algo alargada y colmillos blancos.

Detalles:

este enemigo es invulnerable a los ataques ya que se usará para pasar obstáculos.

Referencia:



3.3.6 Escornake:

Desierto Stage 1 (Mundo 3, Stage 1)

Descripción:

esta criatura es una mezcla de dos especies unidas por la radiación que se encuentra en el desierto, esta especie nueva fue domesticada por Azazel para pelear contra isamu.

Detalles:

Escorpión de gran tamaño, con una cabeza de serpiente en vez de aguijón esta al estar a una distancia de 3 tails del jugador usa esta cabeza para escupir fuego en una llamarada, al estar cerca este utiliza esta misma cabeza para morder este se mantiene quieto en una posición (su debilidad es que cuando ataca con la llamarada este se queda un rato atacando y se puede saltar por encima de él y matarlo por la espalda es débil físicamente pero molesto con sus ataques siendo uno de los enemigos mas molestos que hay).



3.3.7 Robot

centinela:

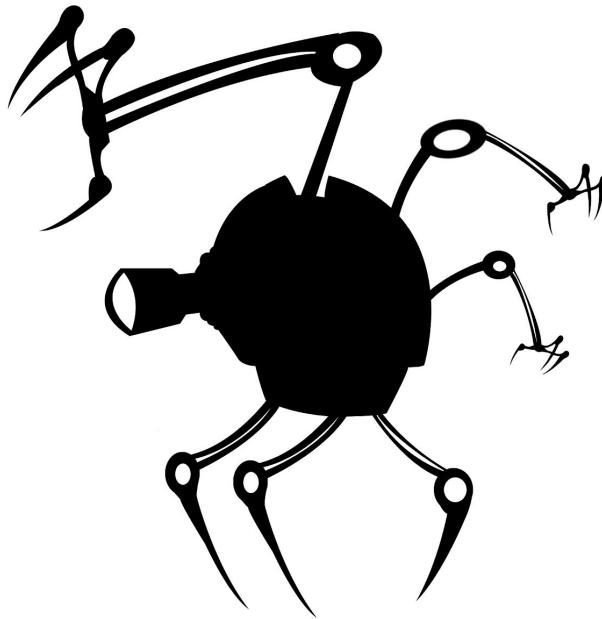
Bosque Stage 2 (Mundo 2, Stage 2)

Descripción:

Este enemigo es el vestigio de una antigua fábrica que construye robots de entretenimiento familiar, está la quebrada cerró la fábrica que fue después reactivada por el villano principal

Detalles:

Robot pequeña con 2 patas y 2 brazos encima de su cabeza el cual posee garras muy afiladas, este al ver al jugador corre hacia él moviendo sus garras enfrente de él (tiene 3 tiles de largo)este puede ser eliminado fácilmente atacando con las katanas en sus brazos o esquivarlo e ignorarlo.



3.3.8 Golem de Hielo:

Hielo Stage 1 (Mundo 4, Stage 1)

Descripción:

Criatura congelada proveniente de las montañas congeladas de Hoth, pose un mal temperamento ante las criaturas ajenas a su territorio y no dudará en usar la fuerza mortal para defender su territorio.

Detalles:

Alto delgado con una apariencia casi esquelética, con sus garras a la altura de sus pies y colmillos que ocupan la mitad de su rostro, cuando está cerca del jugador este procede a golpear el suelo e lastimar seriamente al jugador o matarlo.

Referencia:



3.3.9 Gargola:

Hielo Stage 2 (Mundo 4, Stage 2)

Descripción:

Siendo originalmente del lado sur de hoth, estas criaturas raramente en las montañas pero cuando estas hacen contacto con otra forma de vida son muy agresivas y tienen a pelear hasta la muerte si es necesario.

Detalles:

pequeña en tamaño pero aun así es una muy peligrosa, posee garras de gran tamaño, y cuerpo pequeño sus alas de murciélago son más grandes que su cuerpo.

Referencias:

3.4.0 Mutante:

Descripción:

Grande y temible monstruo salido de los seres humanos que fueron expuestos masivamente a la radiación con muy mal genio atacan a todo lo que se mueve.

Detalles:

encorvados con caras alargadas y llena de arrugas , ojos rojos garras alargadas con manos muy pequeñas, un poco largo con púas en la espalda, .



3.5 Boss:

En esta sección se hablará de los boss que aparecerán en el transcurso del juego a medida que el jugador va avanzando.

nombre	vida	Experiencia
azael(primer encuentro)	500	500(sube a level inmediatamente)
robot centinela maestro	1200	1700

3.4.1 jefe 1- azael(primer enfrentamiento):

Detalles:

este enemigo es el enemigo principal de isamu a pesar de su apariencia este ser es de los malvado siendo incluso capaz de matar a niños y comérselos(osea un HDP) este jefe aparece en el final del juego y en el principio,(en el final de este este enemigo tiene 3 transformaciones ya que es el jefe final)

Físico:

Es un jefe pequeño con apariencia de samurai con 2 katanas unidas a los brazos, una cabeza de demonio y colmillos blancos

Lógica:

Al encontrarse en la esquina derecha de la pantalla Azazel procede a correr a la esquina izquierda de la pantalla ejecutando su propia hitbox con una animación de 3 fotogramas al realizar esta animación el personaje pasa a una máquina de estado de transición en la cual está con su postura de ataque pero sin ejecutar la hitbox, este en este estado es vulnerable a ataques el estado dura 3 segundos, una vez transcurrido este tiempo el personaje tiene a atacar de la misma manera.

Animación:

la animación de correr es de 3 fotogramas la cal tiene el cuerpo inclinado unos 45° hacia delante con sus brazos hacia atrás y corriendo, la animación de ataque que el enemigo realiza es el personaje llegando al otro extremo de la pantalla esté mueve su espada brazo hacia atrás una interpolación que la está llevando hacia delante y la última que ejecuta el golpe.

Aspecto:



3.4.2 Jefe 2 -

3.5 movimiento y física:

3.5.1 interacción entre elementos,

Lost Warrior se desarrolla sobre un plano y tanto los enemigos como el personaje pueden desplazarse por el, de todos modos, el escenario presenta ciertos obstáculos, como precipicios, paredes o elementos que presenten una amenaza que no podrían ser atravesados por ningún enemigo o jefe.

Ya que los enemigos atacan cuerpo a cuerpo y a distancia estos tienen varias colisiones a diferencia del player que solo ataca cuerpo a cuerpo a continuación en esta sección se mostrarán estas colisiones.

las colisiones que se producirán:

- personaje - escenario
- personaje - enemigo
- personaje - ítem
- enemigo - personaje
- enemigo - Bola de fuego

3.5.2 Controles:

- movimiento:teclas W,A,S,D
- Usar habilidades:Tecla "Q"
- doble salto:tecla "barra espaciadora"

4. Interfaz:

En esta sección se especificará con detalles cada una de las pantallas que componen los menús de Lost Warrior. Además se indicará la transición entre ellas así como la utilidad de cada elemento de la GUI (graphical User Interface). los artistas podrán (y se deberá) hacer cambios en la apariencia y disposición de los elementos así lo consideren oportuno.

4.1 Diagrama de flujo

El siguiente diagrama de estados muestra las pantallas presentes a lo largo de Lost Warrior y las transiciones entre ellas. En puntos posteriores nos centraremos en ellas de forma individual.

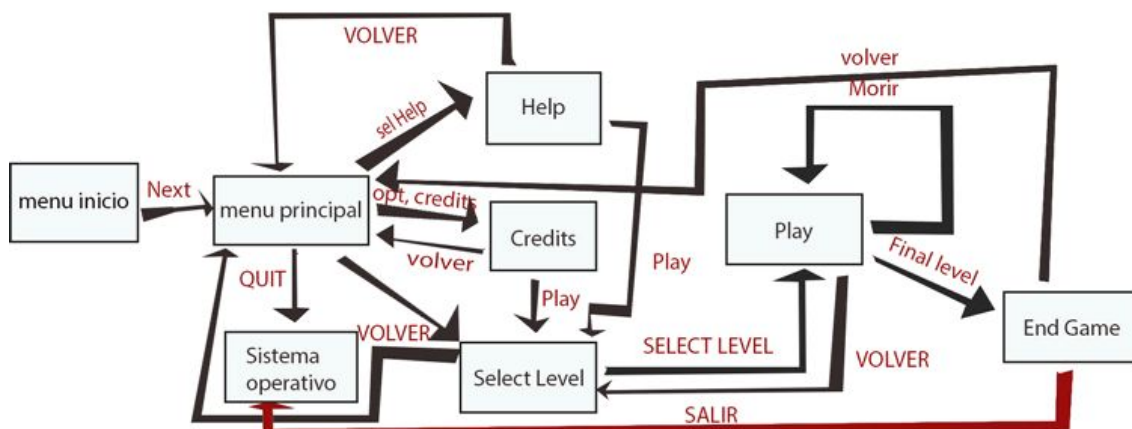


Figura 3: Diagrama de flujo en el juego

4.1.1 Menú Inicio:

A continuación un boceto de la pantalla del menú inicio:



figura 1 -boceto menú inicial del juego.

Elementos que se encuentran en este menú:

nombre del juego: titulo de el juego con una pequeña animación, en el cual se cambia la opacidad este se desvanece y reaparece constantemente

fondo: un fondo simple como si fuera una habitación en perspectiva.

Cuadro de texto: este indica al jugador presionar la tecla x para continuar la partida (este estará escrito en inglés y estático en la pantalla)

animación: el personaje enemigo mueve sus brazos lentamente y hace un pequeño movimiento de aria hacia abajo (como si estuviera exhausto).

4.1.2 menú principal:

a continuación el boceto de la pantalla de menú principal:



a continuación la pantalla de créditos:

Elementos que se encuentran en este menú:

nombre del juego: título de el juego estático en la parte superior de los botones

fondo: un fondo simple con una textura de madera o otro material con sangre pegada a la misma dando la sensación de que alguien fue asesinado hay cerca

botón de play: Este lleva al jugador a la pantalla de selección de level

botón de Créditos: Este lleva al jugador a la pantalla de Credits

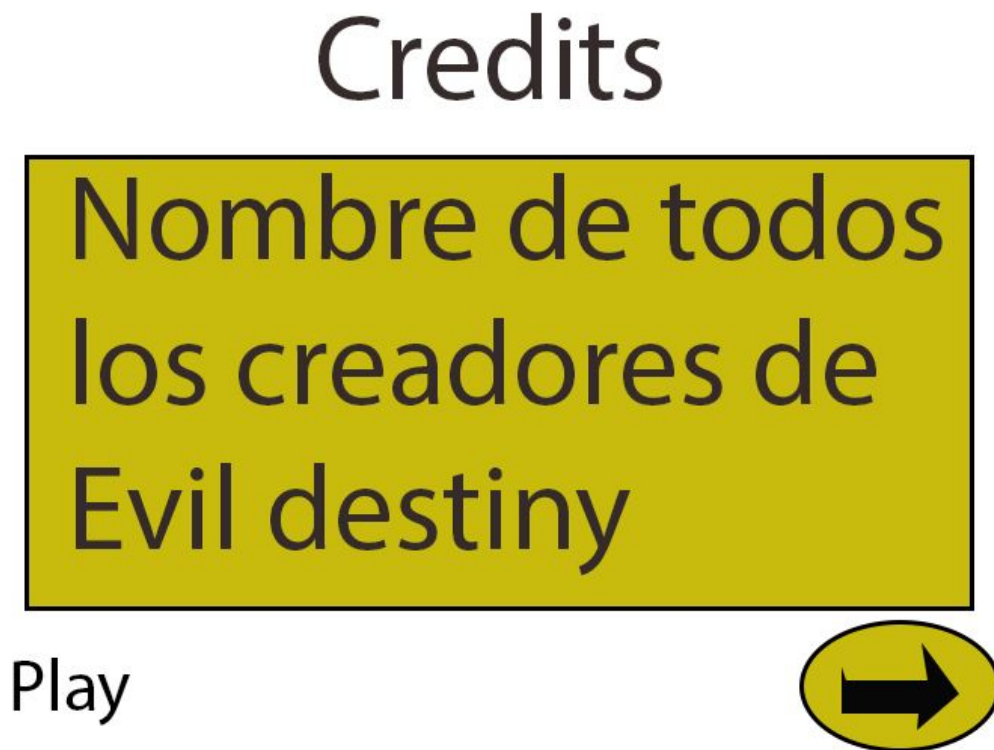
botón de Help: Este lleva al jugador a la pantalla de Help

botón de Quit: este genera una pestaña con las opciones de si se quiere salir o no

versión: versión actual del juego (esto es opcional)

4.1.3 Menú Credits:

a continuación la pantalla de menú Help:



nombre del menú:se muestra que es el menú de ayuda con el nombre Help en la parte superior

fondo:un fondo simple con una textura de madera o otro material

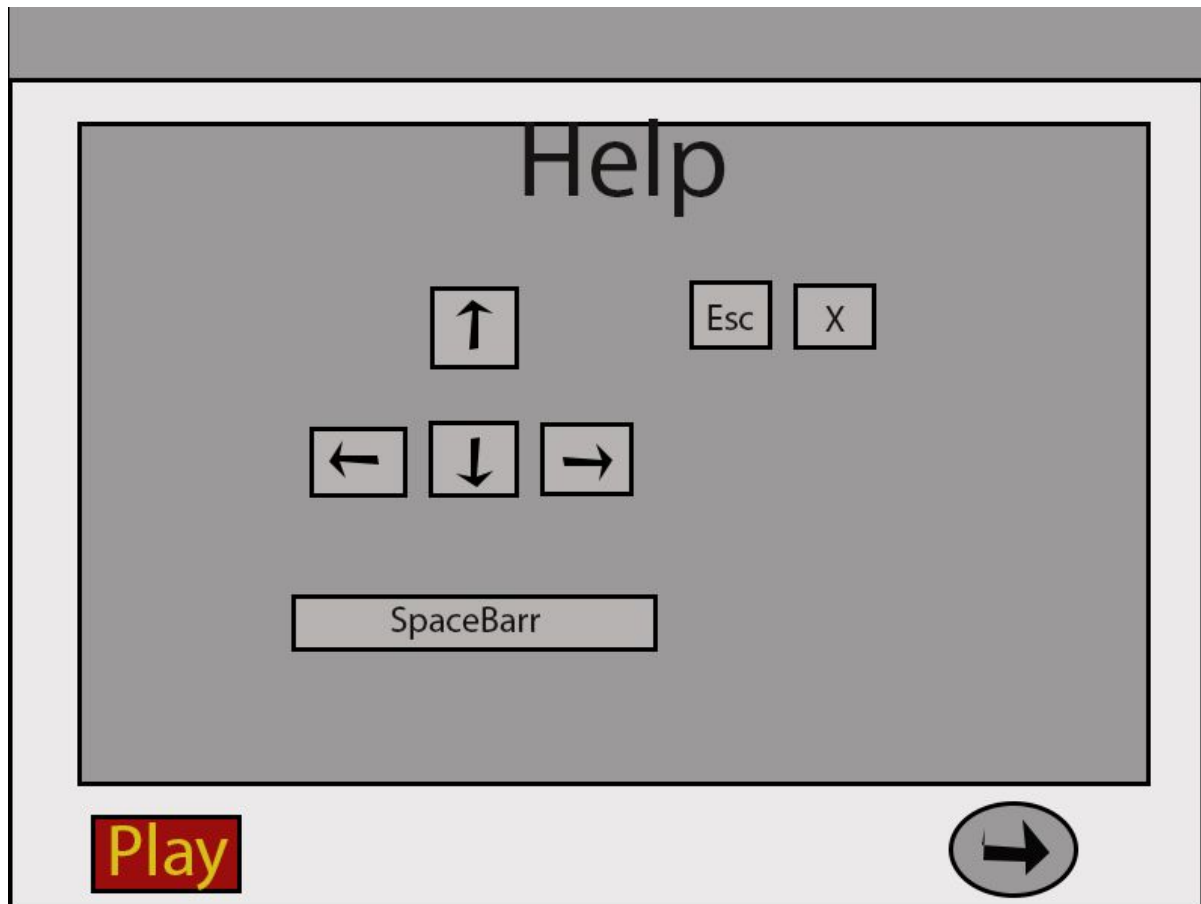
botón de play:Este lleva al jugador a la pantalla de selección de level

botón de Back(forma de flecha):Regresa al menú principal del juego

Nombre de los Creadores del juego:nombres de los creadores del juego

4.1.4 menú Help:

A continuación pantalla de Help:



Elementos que se encuentran en este menú:

nombre del menú:se muestra que es el menú de ayuda con el nombre Help en la parte superior

fondo:un fondo simple con una textura de madera o otro material

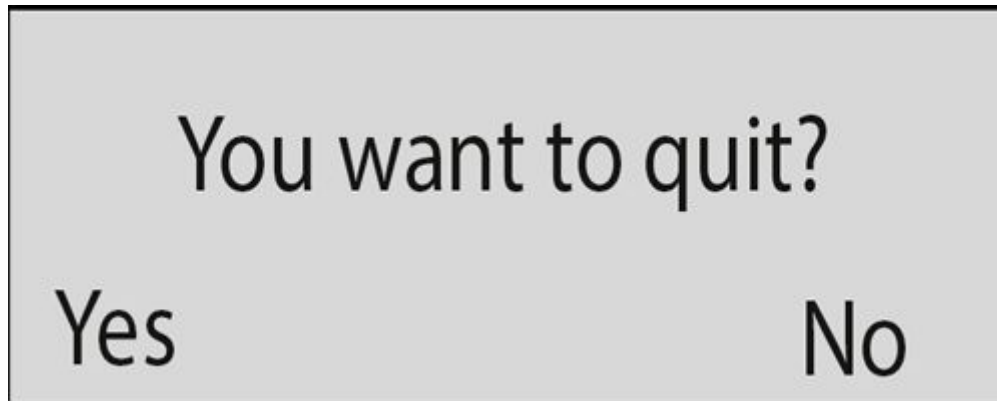
botón de play:Este lleva al jugador a la pantalla de selección de level

botón de Back(forma de flecha):Regresa al menú principal del juego

Teclas a usar:Teclas a usar en el juego con un cuadro de textos a cada lado con lo que hace cada tecla

4.1.5 menu Quit:

a continuación menú de Quit:



Elementos que se encuentran en este menú:

texto de pregunta:este texto pregunta al jugador para confirmar si de verdad desea salir del juego en caso de que precioso el el boton de quit por accidente

fondo:no tendrá un fondo este menú aparece sobre otros menús como el que se encuentra en el selección del juego o el que se despliega en la pausa que puede sea necesario en el transcurso del juego

botón de Yes:si el jugador presiona este botón el juego se cerrará automáticamente

botón de no:Si el jugador presiona esta opción el menú de quit se cerrará y volverá al menú previo en el cual se encuentra el jugador.

5.1 Arte 2d:

Todas las imágenes deben estar en formato .png cada criatura objeto arma etc. deberá estar colocado en una carpeta general la cual guarda subcarpetas especificando el nombre de cada objeto en una carpeta aparte dela de assets, se deberán guardar todos los (png y psd) para futuras modificaciones si son necesarias, usar google drive para generar respaldo para prevenir pérdidas de datos y futuros problemas Explicación:

Assets

- enemigos
 - araña del bosque
 - swf + fla del enemigo
 - hombre lobo
 - swf + fla del enemigo.
- Player
 - player

- asset del player.
 - hud
 - asset del hud.
- escenario
 - tiles
 - assets de tiles swf + fla
 - fondo
 - assets del fondo swf + fla.
- Menú
 - Menú Win
 - Menú win swf + fla
 - Menú loser:
 - Menú Loser swf + fla.
 - Menú Credits
 - Menú Credits swf + fla
 - Menú Help:
 - Menú Help swf + fla.
 - Menú Next Level:
 - Menu Next Level swf + fla.

ETC.

interfaz:

- Logo: 2 katanas cruzadas en posición de X
- puntero del mouse: puede ser una mirilla simple de 4 lines (estilo counter strike 1.6).
- Hud de energía: una barra de color azulado con sombreado en el centro, que tiene la imagen de kunai que la rodea a la misma
- hud de experiencia: barra de color verde se encuentra debajo de la de energía y es igual a esta solo que con un filete común.
- al final de cada nivel se mostrará una pantalla de victoria!!, y la pantalla hará una transición a negro. antes de cargar la pantalla de next level.

Animaciones:

Todos los personajes poseen las animaciones: correr, atacar, recibir daño, morir.

Personaje

araña del bosque

hombre lobo

muerto vivo

robot centinela

escornake

golem de hielo

mutante

hurgo

gargola

5.3. Audio:

De nuevo, siempre es necesario guardar y entregar el proyecto del chero de audio en el formato que use el software con el que se produce. La música se convertirá a mp3 mientras que los efectos de sonido estarán en wav.

Música:

Menú principal:

música relajada con una introducción con bombos y tambores (como si comenzara una guerra), esta animará al jugador para comenzar una partida.

Juego:

música animada con un uso de “tonos menores” para dar un aspecto lúgubre y oscuro en el juego.

Victoria:

Música alegre que haga sentir recompensado al jugador una vez que este termine un nivel.

Efectos:

Navegar por opción: al pasar el ratón por encima de alguna opción.

Seleccionar opción: al hacer clic con el ratón sobre algún elemento(suena un corte de espada)..

Araña: ruido agudo de respiración o sonido (como la raña de minecraft).

hombre lobo: sonido de gruñido del lobo (como los gruñidos de un perro)

Espadazo: sonido de una espada cortando el aire.

Arañazo: sonido como si se desgarrara ropa o carne:.

escornake: sonido de llamada y siseo como los de una cobra

Ataque araña del bosque: ruido del ataque de la araña.

Disparo: sonido de disparo de arma

metralleta: sonido de disparo de ametralladora pesada como una m16

sonido de golpe: como si un objeto pesada cayera a gran altura(como el martillo de darksiders 2)

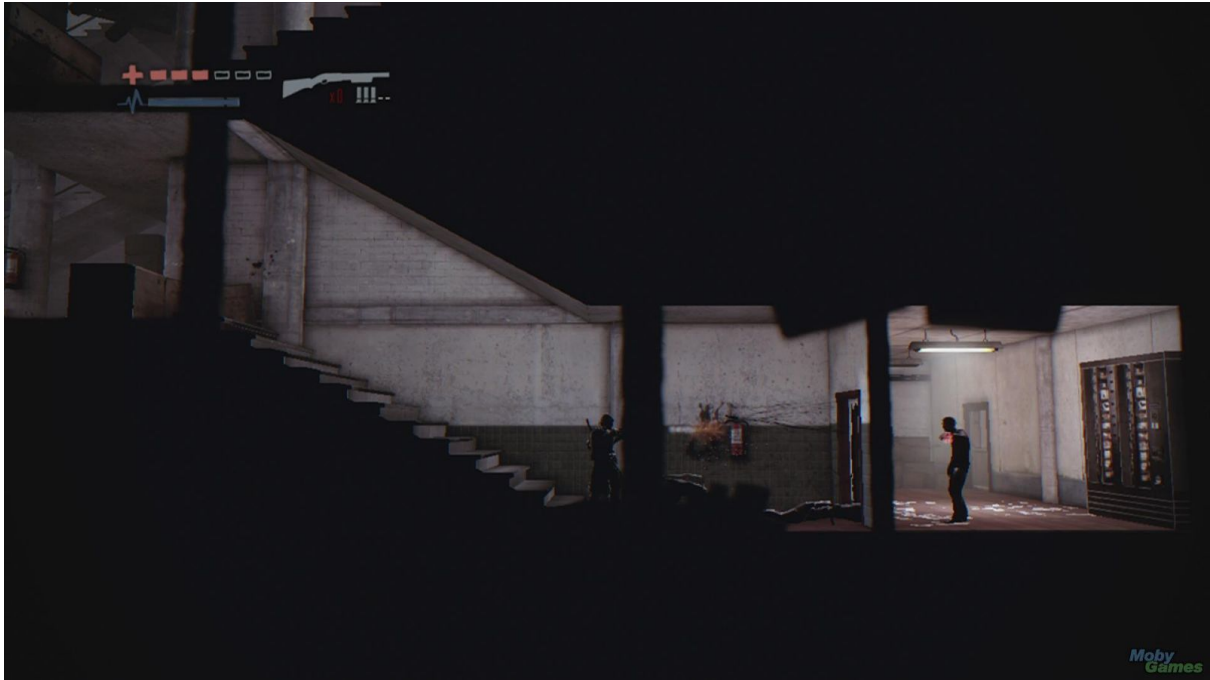
Referencias 7:

personajes:

TODAS LAS REFERENCIAS EN LA SECCIÓN DE ENEMIGOS.

Niveles

nivel 1 - tutorial:



nivel 2 -stage 1:



nivel 3 stage 1 -2:



nivel 4 stage 1 -2:



Audio:

araña:

<https://www.youtube.com/watch?v=ifgCsFPo3jE>

<https://www.youtube.com/watch?v=ifgCsFPo3jE>

<https://www.youtube.com/watch?v=WspxkDfxpUs> minute 4:26.

hombre lobo:

<https://www.youtube.com/watch?v=b9xhOQ26QYI>

robot sentinel

security centinela tf2 (archivo adjunto pendiente)

https://www.youtube.com/watch?v=KFPYSSs60_w primeros segundos

<http://tf2.gamebanana.com/sounds/19678>

escornake:

https://www.youtube.com/watch?v=_2EIQdbOqt0

muerto vivo:

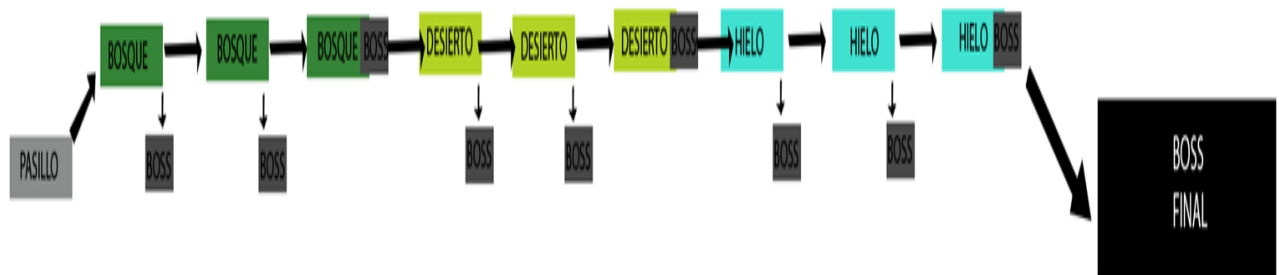
https://www.youtube.com/watch?v=Mdp5t_SvdNA

7. 0 Niveles:

level 1 - tutorial

nivel básico con un pequeño tutorial(escrito en las paredes de fondo de manera breve que se muestran a medida que se avanza)(el fondo de este es simple siendo una pared de pintada con una paleta de colores muy pequeña (rojo negro blanco es su mayor parte con una textura de concreto para dar algo de sensación de que es una pared y no una hoja pintada rodeado de una pared y techo con solo colores negros).

Solo se podra un boss al final de la stage y serán simplemente 2 stages(por ahora).



level 2 - stage 1:

un escenario de bosque amplio, en este stage hay varios árboles que solo dejan ver parte del fondo excepto en algunos claros los cuales no hay arboles(los arboles seran un fondo por separado que se mueve pero el fondo principal con el paisaje a lo lejos no lo hará será estático.

level 2 - stage 2:

un escenario este empieza con muchos árboles al igual que el nivel 1 pero mientras más se va avanzando por el nivel empiezan a verse detalles de una fábrica(árboles cortados más claros y algunos pedazos de acero cercanos, mientras más se avanza se encuentra una puerta que conduce al interior de una fábrica esta parece tener paredes de madera, con unos detalles de desgaste esta tiene componentes mecánicos en el fondo(también otro fondo) como los detectores de metales e cintas transportadoras de un aeropuerto.

level 3 - stage 1:

un escenario de desierto con contenedores radiactivos en una de las dunas, con un cielo celeste claro y dunas de color rosa.

level 3 - stage 2:

ciudad abandonada cubierta por la arena, edificios totalmente destruidos, con grietas y cristales destrozados,Boss Final (escorpión humanoide gigante) .

