|  |  |
| --- | --- |
| **Documento de Diseño** | |
| **CAMPO** | **DESCRIPCIÓN** |
| **CONCEPTO** | |
| **Título** | **FIGHTER PLAYER** |
| **Estudio/Diseñadores** | Juan Vicente Hoyos Castaño Cód. 1.089.720.769  Juan José Taborda Cód. 1093228841 |
| **Género** | El género de este juego abarca los siguientes tipos: Combate, Lucha, Pelea. Pese a que todos los tipos tienen una misma finalidad, cabe destacar que se busca un juego arcade que donde los jugadores se diviertan en combates frenéticos o compitan sanamente por ser el ganador. |
| **Plataforma** | El hardware requerido para jugar **FIGHTER PLAYER** puede ser tu Computadora Personal (Portátil, Escritorio), he incluso en tu dispositivo Android mediante el proyecto Pygame Subset for Android (PGS4A), el cual permite migrar a Android, de un modo relativamente rápido, con un mismo código fuente o mínimas modificaciones en el código fuente para adaptarlo a las distintas plataformas. |
| **Versión** |  |
| **Sinopsis de Jugabilidad y**  **Contenido** | Durante el diseño del juego se planteó crear e inspirar un juego, el cual generara diferentes combates épicos de personajes que la gran mayoría conocemos con una muy buena experiencia a nivel de jugabilidad, pero no te dejes llevar por el ambiente en 2D aquí solo importa una cosa, y es ganar. Buscando siempre agradar al usuario con la elección de su personaje, el cual tendrá siempre un equipo A y un equipo B del cual podrás escoger un personaje, el Equipo A esta conformado por **VENOM** y **FLASH**, mientras su equipo contendor estará conformado por **HULK** y **WOLVERINE.**  El combate se llevará a cabo en tres escenarios diferentes aumentando su nivel de dificultad, siempre buscando lograr el objetivo principal durante el enfrentamiento, el cual es alzarse con la victoria y demostrar todas sus habilidades en cada escenario y probar quién es el mejor. |
| **Categoría** | Has jugado injustice, mortal kombat, tekken y muchos más…. Pero ahora es el turno de FIGHTER PLAYER que busca dejar de lado ese aparto grafico tan avanzado y buscar de nuevo el modo 2D, la diversión y el modo arcade que disfrutaron las anteriores generaciones y hacer resurgir los combates arcade. |
| **Licencia** | **FIGHTER PLAYER** es un juego basado originalmente por características de juegos de pelea como el Street Fighter, pero durante su diseño se fueron asociando características importantes de Smash Bros, llevando a los diseñadores a la creación de **FIGHTER PLAYER** donde en la elección de los personajes se opto por traer algunos héroes y villanos de DC y MARVEL. |
| **Mecánica** | La jugabilidad del juego el bastante alta ya que tiene un nivel de dificultad bajo, donde personaje tendrá ciertos movimientos muy fáciles de implementar (saltar, lanzar patada, lanzar golpe con los brazos, etc.), se llevara la implementación de estas acciones asignado algunas teclas de la parte izquierda del teclado para el jugador 1 y algunas teclas de la parte derecha del teclado para el jugador 2, donde su objetivo se podrá lograr conectando estas acciones asignadas a estas techas con el jugador rival. |
| **Tecnología** | Durante el desarrollo de **FIGHTER PLAYER** se ha requerido de una computadora personal (Portátil, Escritorio), un editor de texto en nuestro caso (Visual Studio Code/Atom) y con la ayuda del lenguaje de programación Python y utilizando la librería Pygame se implementó el desarrollo del juego. |
| **Público** | Este juego es para todos los públicos desde los amateurs que empiezan a explorar en juegos de peleas, hasta los mas experimentados competidores del género de peleas en 2D. |
| **HISTORIAL DE VERSIONES** | |
| Durante el desarrollo de **FIGHTER PLAYER** hemos utilizado la herramienta para versiones de Git, la cual nos permite un óptimo control de las actualizaciones en cada cambio realizado en el desarrollo del juego. | |
| **VISIÓN GENERAL DEL JUEGO** | |
| Al realizar este juego nos dimos cuenta que teníamos un reto por delante, debido a que la cantidad de juegos de peleas en el mercado es bastante amplio y radical, así que nos enfocamos en crear un juego de combate que combine un entorno llamativo con personajes excepcionales que todo el mundo puede reconocer.  Nos enfocamos en crear un entorno vs jugador, que puede definir una pelea, ya que puede ser una ventaja o desventaja a la hora de jugar.  Esperamos que las personas disfruten de este juego tanto como nosotros disfrutamos creándolo. | |
| **MECÁNICA DEL JUEGO** | |
| El juego dispone de un menú de opciones en las cuales podrá encontrar Historia, Instrucciones y Jugar. Al encontrarse en el primer nivel los jugadores dispondrán de movimientos como andar a la derecha e izquierda, saltar con un nivel de gravedad normal, ya que nuestro primer escenario se encuentra en el sistema solar específicamente en la tierra, aunque el terreno de juego se encuentra levitando, todo ello se debe por algunos propulsores que permiten esto.  Mientras el jugador permanezca en el terreno podrá saltar 2 veces, pero si supera los límites del terreno de juego ya sea porque excedió el limite por descuido o por un golpe del jugador rival, el jugador tendrá un salto más(3) con el objetivo de que pueda reingresar a el terreno de juego, el jugador también poseerá movimientos como golpes con las manos y pies los cuales le permitirán infringir daño al rival, durante nuestro segundo escenario las condiciones e instrucciones de juego serán las mismas a la del primer escenario, ya en nuestro tercer nivel el escenario contara con los mismos limites pero a una distancia más corta del suelo pero de igual forma morirá si cae por estos límites y tendrá las mismas oportunidades de ingresar si logra saltar y reingresar, en este nivel contaremos con tres plataformas adicionales en las cuales se encontraran algunos bonos extra para mejora de vida y mejora de habilidades, teniendo un poco de ventaja con el jugador rival, el juego permitirá tener combate bastante agradable en cada uno de los escenarios. | |
| **Cámara** | La perspectiva de los usuarios durante el desarrollo del juego será 2D, donde podrán analizar a su rival y planear que acción realizar en el siguiente movimiento, logrando infringir daño o evitando caer en alguno de los límites del terreno de juego. |
| **Periféricos** | Los periféricos que utilizará el jugador para lograr los objetivos mencionados son: El teclado y mouse. |
| **Controles** | Como hemos mencionado anteriormente nuestro juego está basado en un PLAYER 1 y un PLAYER 2.  Para nuestro jugador 1 con el personaje VENOM tendremos las siguientes teclas asociadas:  A: será la encargada del desplazamiento hacia la izquierda D: será la encargada del desplazamiento hacia la derecha w: será la encargada de realizar los saltos V: será la encargada de realizar un golpe cortante con su brazo derecho B: N: M: G: H:  Para nuestro jugador 1 con el personaje FLASH tendremos las siguientes teclas asociadas:  A: será la encargada del desplazamiento hacia la izquierda D: será la encargada del desplazamiento hacia la derecha w: será la encargada de realizar los saltos V: será la encargada de realizar un golpe cortante con su brazo derecho B: será la encargada de realizar un golpe especial con su brazo derecho, el cual infringirá más daño en la salud de su oponente. N: M: G: H:  Para nuestro jugador 2 con el personaje HULK tendremos las siguientes teclas asociadas:  FLECHA IZQUIERDA: será la encargada del desplazamiento hacia la izquierda FLECHA DERECHA: será la encargada del desplazamiento hacia la derecha FLECHA ARRIBA: será la encargada de realizar los saltos 1: será la encargada de realizar un golpe con su brazo derecho 2: 3: 4: 5: 6:  Para nuestro jugador 2 con el personaje HULK tendremos las siguientes teclas asociadas,  FLECHA IZQUIERDA: será la encargada del desplazamiento hacia la izquierda FLECHA DERECHA: será la encargada del desplazamiento hacia la derecha FLECHA ARRIBA: será la encargada de realizar los saltos 1: será la encargada de realizar un golpe con su brazo derecho 2: 3: 4: 5: 6: |
| **Puntaje** | Durante el desarrollo del juego el usuario podrá ver en el borde superior de la pantalla su nivel de vida, la cual se verá disminuida por recibir algún golpe de su rival, ya en el caso del nivel tres con la adquisición de alguno de los bonos su nivel de vida y nivel de poder aumentara, también se llevara la duración de cada nivel el parte central superior de la pantalla. |
| **Guardar/Cargar** | **FIGHTER PLAYER** no permitirá al usuario guardar progresos en el juego, ni tendrá contraseñas para jugar. |
| **ESTADOS DEL JUEGO** | |
| Al iniciar **FIGHTER PLAYER** el usuario se encontrara con un menú, el cual tendrá la opción de Iniciar, Historia, Instrucciones y Salir. Al ingresar en la opción de Iniciar el jugador se encontrará con la opción de elegir su personaje, luego de realizar esta acción, los personajes entraran en el escenario de cada nivel, cada uno a un costado del terreno de juego.  En la opción de historia, el usuario podrá visualizar una interfaz en la cual se presentara la historia del juego y el porqué de los combates, también estará la opción de regresar al menú principal, en la opción de Instrucciones el usuario visualizara que teclas tiene asignados para cada movimiento mostrando una interfaz de un teclado y sus respectivas opciones, no tendrá opción de pausa. | |
| **INTERFACES** | |
| En nuestro primer nivel de **FIGHTER PLAYER** el usuario se podrá encontrar con un escenario lleno de colores, donde de fondo tendremos una visual imponente de la tierra y el sol, nuestra plataforma de pelea, hará que el usuario realmente se sienta combatiendo en un lugar nunca antes visto, también la apariencia de nuestros jugadores contrastara con los colores de fondo permitiendo visualizar a la perfección sus movimientos.  En nuestro segundo nivel, nos encontramos con una plataforma de pelea mucho más vistosa para el usuario, donde de fondo podemos apreciar explosiones de gases con iluminación del sol, con lo cual no lleva a pensar que nuestra pelea trasciende nuestra galaxia.  Ya en el último nivel nos encontraremos en un complejo industrial, donde nuestras plataformas contrastarán con el entorno, y el usuario se sentirá cómodo con el escenario, por ende en cada uno de los niveles la interacción de los personajes con el entorno permitirán y darán al usuario la sensación de estar compitiendo en lugares fuera del planeta tierra e incluso algo anormales para los juegos de combate | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre de la Pantalla** | Menú de inicio |
| **Descripción de la Pantalla** | Es simplemente la interfaz principal del juego, donde tenemos varias opciones. |
| **Estados del Juego** | En esta parte podremos encontrar podremos encontrar las opciones:   * Jugar * Historia * Instrucciones * Salir |
| **Imagen** | Una imagen que muestre en concepto cómo se vería la pantalla. |
| **Nombre de la Pantalla** | Pelea |
| **Descripción de la Pantalla** | Es la interfaz donde se desarrolla la pelea con los peleadores a ambos costados. |
| **Estados del Juego** | En esta parte podremos encontrar podremos encontrar las opciones:   * pausa |
| **Imagen** | Una imagen que muestre en concepto cómo se vería la pantalla. |
| **NIVELES** | |
| **FIGHTER PLAYER** contara con tres niveles los cuales serán superados al cumplir el objetivo de cada nivel, el nivel uno cambiara al nivel dos | |
| Título del Nivel | No llores, es el primer combate. |
| Encuentro | El primer nivel, es el resultado de la elección de los personajes, llegando con un nivel de vida completo, sin verse afectado por la gravedad u objetos del terreno de juego. |
| Descripción | Durante el primer nivel los jugadores estarán ubicados a los extremos del escenario, el terreno se encontrará levitando distante a el suelo, por ende una caída de este generaría pérdida total de la vida el combate se llevara en condiciones óptimas para la culminación del mismo, dejando un vencedor de este primer nivel. |
| Objetivos | Para avanzar al siguiente nivel el jugador debe disminuir la salud de su rival ya sea porque golpeo con diferentes acciones las cuales generaban daño o porque durante el combate el jugador empuja a su oponente fuera de los límites y el mismo no logra reingresar al terreno de juego. |
| Progreso | Después de alcanzar el objetivo del nivel ya sea por pérdida total de la vida del oponente o por que el tiempo se agotó y el nivel de salud era mayor, los jugadores avanzaran al escenario del nivel 2, con todos sus atributos completos. |
| Enemigos | Ninguno |
| Items | Ninguno |
| Personajes | En el nivel 1 se podrá contar con la presencia del jugador 1 y del jugador 2, los cuales se combatirán a en busca de alcanzar los objetivos del nivel. |
| Música y Efectos de  Sonido | Los efectos de sonido que se implementaron en este nivel serán accionados al realizar acciones como saltar, golpear con los brazos o lanzar alguna patada, acompañando durante todo el nivel con música acorde al tipo de juego. |
| Referencias de BGM y SFX | Todos nuestros sonidos y música de fondo fueron bajados de la página <http://sonidosmp3gratis.com/juego> |
| **PROGRESO DEL JUEGO** | |
| De manera secuencial después de pasar por el menú, y la elección del personaje, comenzara el nivel uno el cual será superado cuando uno de los dos jugadores pierda por completo su salud, ya sea porque ha caído por los limites o por recibir una cantidad de golpes que disminuyeron su nivel de salud, otorgando al oponente la victoria del nivel, después de alcanzar el objetivo del nivel uno, comenzara el nivel dos con los valores de salud restablecidos, el cual tiene como objetivo el mismo del nivel uno y será superado al alcanzar dicho objetivo.  Cuando en el nivel 2 se alcanza dicho objetivo, comenzara el nivel tres, donde los personajes deberán definir quién será el vencedor de dicha partida, partiendo del mismo objetivo de los niveles anteriores. | |
| **PERSONAJES** | |
| **FIGHTER PLAYER cuenta** con cuatro personajes los cuales se encuentran distribuidos en dos equipos A y B. | |
| **Nombre del Personaje** | **FLASH** |
| Descripción | El aspecto de Flash es tener traje de superhéroe es un traje de cuerpo completo que es rojo y tiene relámpagos amarillos a ambos lados de su cabeza, las muñecas y botas, tiene como tapaderas de oídos dos rayos. Como Kid Flash, también tiene el logotipo de rayo amarillo en el pecho. |
| Imagen | C:\Users\utp\Documents\444dac5094f445231bb5923c2b5acd00.png |
| Encuentro | Flash es un personaje del equipo A, el cual puede aparecer cuando sea elegido por el usuario (Jugador). |
| Habilidades | Súper Velocidad. Puede correr por cualquier superficie. |
| Armas | Ninguna |
| Items | Ninguna |
| **PERSONAJES** | |
| **FIGHTER PLAYER cuenta** con cuatro personajes los cuales se encuentran distribuidos en dos equipos A y B. | |
| Nombre del personaje | **VENOM** |
| Descripción | Cuando la simbionte toma control se convierte en una criatura extremadamente musculosa de unos dos metros y medio de altura, color azul con brillos azulados, una araña blanca dibujada en el pecho y espalda, dos franjas blancas en la cara, poderosas y grandes garras y una enorme boca plagada de dientes afilados con una lengua que constantemente está en movimiento, serpenteando fuera de ella. |
| Encuentro | Venom es un personaje del equipo A, el cual puede aparecer cuando sea elegido por el usuario (Jugador). |
| Imagen | C:\Users\utp\Documents\venom.png |
| Habilidades | Gran fuerza y agilidad, puede extender partes de sí mismo. |
| Armas | Ninguna |
| Items | Ninguna |
|  | **PERSONAJES** |
|  | **FIGHTER PLAYER cuenta** con cuatro personajes los cuales se encuentran distribuidos en dos equipos A y B  . |
| Nombre del personaje | **WOLVERINE** |
| Descripción | Wolverine tiene poderes mutantes que tiene rasgos bestiales y características. Él tiene garras de hueso de adamantium que aparecieron en sus dos manos. |
| imagen | C:\Users\utp\Documents\images.jpg |
| encuentro | Wolverine es un personaje del equipo B, el cual puede aparecer cuando sea elegido por el usuario (Jugador). |
| Habilidades | Garras retráctiles que, al igual que su esqueleto, están recubiertas de Adamantium. |
| Armas | Ninguna |
| Items | Ninguna |
|  | **PERSONAJES** |
|  | **FIGHTER PLAYER cuenta** con cuatro personajes los cuales se encuentran distribuidos en dos equipos A y B. |
| Nombre del personaje | **HULK** |
| Descripción | Hulk, es un humanoide de piel verde, corpulento y musculoso que posee un gran grado de fortaleza física. |
| Imagen | Resultado de imagen para hulk imagenes |
| Encuentro | Hulk es un personaje del equipo B, el cual puede aparecer cuando sea elegido por el usuario (Jugador). |
| Habilidades | Hulk posee poderes y habilidades producto de su transformación. Hulk posee increíble nivel de habilidad física. Hulk tiene la capacidad de saltar distancias muy largas, y puede correr a velocidades muy rápidas. También se puede destacar su resistencia al daño físico. |
| Armas | Ninguna |
| Items | Ninguna |
| **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** | |
| No hay armas en este juego. | |
| **ITEMS** | |
| No hay ítems | |
| **GUIÓN** | |
| En esta sección se incluyen todos los diálogos del juego. Estos pueden ser muy variantes o inexistentes dependiendo de la naturaleza del  juego. El guión debe de incluir encabezados, nombres, diálogo, acción y transiciones. | |
| **LOGROS** | |
| No hay logros. | |
| **CÓDIGOS SECRETOS** | |
| Describir los códigos secretos que el jugador puede ingresar, lo que hacen y cómo son ingresados. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Música y Sonidos** | |
| La música y/o sonidos que se usarán en el juego, nombre, descripción junto con un número de referencia. Si es música de fondo, la  referencia debe de empezar con una ‘M’ seguida de un número en secuencia. Si es un efecto de sonido, empezar con ‘S’. | |
| **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** | |
| Juan Vicente Hoyos Castaño\_\_Ing. Sistemas  Juan Jose Taborda\_\_\_ing. Sistemas | |
| **DETALLES DE PRODUCCIÓN** | |
| Antes de entrar a la etapa de Producción, se definen en el documento algunos detalles del proyecto. | |
| Fecha de Inicio | 5 febrero del 2019 |
| Fecha de Terminación | 22 de febrero 2019 |
| Presupuesto | 5.000.000 US$(**CINCO MILLONES DE DOLARUCOS)** |