

DOCUMENTO DE DISEÑO	
CAMPO	DESCRIPCIÓN
CONCEPTO	
Título	Football Cup World
<u>Estudio/Diseñadores</u>	Emanuel Maya Paternina, Alejandro Aguilar, Luisa María Zuluaga
Genero	Arcade, Deportes
Plataforma	Linux,macOS,windows(por medio de PYTHON Y PYGAME)
Versión	V1.0
Sinopsis de Jugabilidad y contenido	Un juego de tipo arcade , consiste en hacer el mayor número de goles al rival o en su defecto al jugador 2
Categoría	ARCADE, DEPORTES
Licencia	MIT
Mecánica	Por medio del touchpad o teclas para el caso del jugador 2 el usuario puede desplazar los jugadores verticalmente por la interface de juego
Tecnología	Computador con sistemas operativos (macOS,Windows,Linux)con python y pygame instalados previamente requisitos mínimos de python y pygame: procesador: doble núcleos 1,8GHZ memoria RAM : 2GB HDD:30GB de espacio libre
Publico	El juego es dirigido para cualquier tipo de persona desde niños hasta adultos
HISTORIAL DE VERSIONES	
Football Cup World V1.0 debido a que es la primera versión está sujeta a muchos cambios futuros, mejoras con respecto a los niveles y al modo de juego de la CPU para que se comporte de una manera más autónoma	
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
El juego es basado en la Copa Mundial de Fútbol 2018 Rusia, Torneo que se llevará a cabo en los próximos días, Este futbolito No se sabe con certeza cuál es su origen, aunque Alemania y Francia se disputan su invención pero lo que sí sabemos es que el primer juego fue en 1920. Un juego de tipo ARCADE.	
MECÁNICA DEL JUEGO	
Cámara	2D
periféricos	Uso del Mouse o touchpad del computador (por el momento)
controles	Touchad o mouse para el jugador 1 teclas para el caso del jugador 2 (en el modo multijugador)

Puntaje	Puntaje presente en modo multijugador e individual
Guardar/Cargar	En el caso de este juego no lo requiere
ESTADOS DEL JUEGO	
En el inicio El usuario se encuentra en un estado de selección para el modo del juego y determinar si el juego es individual o múltiple.	
INTERFACES	
INTERFAZ 1	
Nombre de la pantalla	Inicio
Descripción de la pantalla	Interfaz en la que el usuario se encuentra con 2 modos de juego 1 PLAYER(juego individual) 2 PLAYER(juego múltiple)
Estados del Juego	Estado de selección
Imagen	
INTERFAZ 2	
Para el caso de elegir 1 Player	
Nombre de la pantalla	JUEGO
Descripción de la pantalla	El usuario se enfrenta ante la máquina que posee las mismas dimensiones que el usuario y debe hacer revotar el balón hasta que pase por un espacio limitado del rival para así hacer goles
Estados del juego	Estado de juego

Imagen



INTERFAZ 3

Para el caso de elegir 2 Player

Nombre de la Pantalla

JUEGO2

Descripción de la Pantalla

Ambos usuarios deben hacer revotar la bola hasta que pase por cierta parte de la pantalla para así anotar gol

Estados de juego

Estado de juego

Imagen



INTERFAZ 4

En caso de victoria

Nombre de la pantalla

You Win.

Descripción de la pantalla	Para el usuario (jugador 1, jugador 2 o CPU) que meta más goles al acabar en partido aparecerá esta interfaz indicando el número de goles y el estado de victoria
Estados de juego	Estado de victoria
Imagen	

NIVELES

Nivel 1 - 1 PLAYER

Título del nivel	1 PLAYER
Encuentro	El usuario llega a este modo después de haberlo elegido en el menú principal
Descripción	El usuario se enfrenta a la CPU
Objetivos	Obtener más goles antes que la CPU
Enemigos	CPU
Items	Balón se debe hacer rebotar y pasar por cierta parte vulnerable del enemigo para obtener los goles
Personajes	Jugador 1 , CPU
Música y efectos de Sonido	Aplausos.ogg(en caso de anotar gol) beep_31.ogg(cuando la bola toca al usuario 1 o 2 o al rival) celebrar.ogg(cuando ganas el partido) buu.ogg(cuando el rival hace gol) grito.ogg(en caso de perder)
Referencias de BGM y SFX	Se usan los SFX en formato .ogg por su peso y por qué son formatos libres

NIVEL 2 – 2 PLAYER

Título del nivel	2 PLAYER
Encuentro	El usuario llega a este modo después de haberlo elegido en el menú principal



Descripción	El usuario se enfrenta a un jugador 2
Objetivos	Obtener más goles ante el jugador 2
Enemigos	Jugador 2
Items	Disco se debe hacer rebotar y pasar por cierta parte vulnerable del enemigo para obtener los puntos
Personajes	Jugador 1 , jugador 2
Música y efectos de Sonido	Aplausos.ogg(en caso de anotar gol) beep_31.ogg(cuando la bola toca al usuario1o 2 o al rival) celebrar.ogg(cuando ganas el partido) buu.ogg(cuando el rival hace gol)
Referencias de BGM y SFX	Se usan los SFX en formato .ogg por su peso y por qué son formatos libres
PROGRESO DEL JUEGO	
Aumento de goles por cada que el balón pase por el arco (un espacio en el lado del rival) en el cual es vulnerable y solo se anota goles al pasar el balón por ese espacio	
PERSONAJE1	
Nombre del personaje	JUGADOR 1
Descripción	
Imagen	
Encuentro	Asignación del jugador 1 después de elegir el modo 1 Player
Habilidades	Moverse verticalmente hasta en el alto de la pantalla
Items	Balón
PERSONAJE2	
Nombre del personaje	JUGADOR 2
Descripción	
Imagen	
Encuentro	Asignación del jugador 2 después de elegir el modo 2 PLAYER
Habilidades	Moverse verticalmente hasta en el alto de la pantalla
Items	Balón
RIVAL(CPU)	
Nombre del personaje	CPU
Descripción	

Imagen	
Encuentro	Asignación del jugador 1 después de elegir el modo 1 PLAYER
Habilidades	Moverse verticalmente hasta en el alto de la pantalla
Items	Balón
HABILIDADES	
Las habilidades son moverse verticalmente para así hacer revotar el balón y estas habilidad la tienen jugador 1, jugador 2,CPU.	
ITEMS	
Balón que rebota al tener contacto con alguno de los jugadores, paredes, bordes y CPU.	
LOGROS	
-En 2 Player ganarle a tu amigo -En 1 Player ganarle a la CPU	
MÚSICA Y SONIDOS	
Aplausos.ogg(en caso de anotar gol) beep_31.ogg(cuando la bola toca al usuario 1 o 2 o al rival) celebrar.ogg(cuando ganas el partido) buu.ogg(cuando el rival hace gol)	
MIEMBROS DEL EQUIPO	
Emanuel Maya Paternina, Alejandro Aguilar, Luisa María Zuluaga	
DETALLES DE PRODUCCIÓN	
Fecha de Inicio	27 de Mayo de 2018
Fecha de Terminación	Sin Terminar
Presupuesto	N/A