

DOCUMENTO DE DISEÑO	
CAMPO	DESCRIPCIÓN
CONCEPTO	
Titular	Super Patroncio
Estudio/Diseñadores	Universidad Tecnológica de Pereira/Computación gráfica/Carolina Gómez/ Jose Luis Bedoya
Género	Plataformas
Plataforma	PC/Pygame
Versión	1.0
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	El jugador deberá atravesar 3 niveles para llegar a sus respectivos portales, en cada nivel se encontrara con diversas trampas y enemigos que intentaran impedirán su paso y quitar los 3 corazones de vida con los que dispone el jugador.
Categoría	Juego de plataformas con mecánicas de juego inspiradas en mario boss y flappy birds
Licencia	MIT
Mecánica	El jugador salta y vuela sobre distintas plataformas evadiendo trampas y enemigos para llegar a un portal que lo transportara al siguiente nivel.
Tecnología	Hardware <ul style="list-style-type: none"> Intel celeron Dual Core 1.7 GHz 4 GB de RAM Software <ul style="list-style-type: none"> Sistema Operativo de 32/64 bits Windows/ Linux Pygame 1.9.1 o superior Python 2.7
Público	Dirigido a todo publico, especialmente a los fanáticos de los juegos de plataformas.
HISTORIAL DE VERSIONES	
Primera versión V1.0	
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
<p>Pasar un rato entretenido con un juego que desafie los reflejos de los jugadores y los anime a tratar de seguir completando los niveles y descubrir todos los desafíos que los esperan en cada uno de ellos.</p>	
MECÁNICA DEL JUEGO	
El jugador salta y vuela sobre distintas plataformas evadiendo trampas y enemigos para llegar a un portal que lo transportara al siguiente nivel.	
Cámara	Juego de plataformas en 2D
Periféricos	Únicamente teclado
Controles	Izquierda, Derecha, Espacio, Escape
Puntaje	El puntaje va aumentando a medida que se van atravesando los niveles, entre mas niveles se complete el puntaje sera mayor, el puntaje sera disminuido si el personaje pierde vida.
Guardar/Cargar	Función no implementada en la versión actual
ESTADOS DEL JUEGO	
<ul style="list-style-type: none"> Menú principal El usuario tiene la oportunidad de escoger la opción que desee. Juego El juego comienza cuando el usuario selecciona la opción "Jugar", de ahí aparecerá en el primer nivel. Instrucciones Pantalla que contiene una guía de los controles utilizados, se puede acceder a esta desde el menu principal. 	
INTERFACES	
<ul style="list-style-type: none"> Menú de inicio Es un menú en escala, cuyas opciones están una sobre otra con un fondo. Pantalla de juego Se basa en un juego de tipo plataformas que se basa en ir avanzando por los niveles esquivando enemigos y trampas para lograr el mayor puntaje. 	

Nombre de la Pantalla	intro.jpg
Descripción de la Pantalla	La interfaz sirve para darle un ambiente acorde a la temática del juego
Estados del Juego	En listar todos los estados de juego que invoquen esta pantalla así como también los estados que se puedan invocar en ella.
Imagen	intro.jpg
NIVELES	
Hay 3 niveles completos los cuales cuentan con enemigos tanto estáticos como dinámicos, en el tercer nivel también hay un jefe final.	
Título del Nivel	Nivel 1
Encuentro	Primer nivel
Descripción	Avanza por la selva esquivando enemigos y posos de agua toxica, ten cuidado con las púas venenosas que cuelgan de los arboles.
Objetivos	Entra al portal al final del nivel
Progreso	Al terminar el nivel, el jugador continúa al siguiente nivel.
Enemigos	Enemigo1, Enemigo2
Items	Ninguno
Personajes	Patroncio
Música y Efectos de Sonido	Canción de fondo (Enter sandman 8 bits) Efecto de salto
Referencias de BGM y SFX	ninguna
Título del Nivel	Nivel 2
Encuentro	Segundo nivel
Descripción	Avanza por un mundo infestado por el fuego mientras evitas flamas infernales que salen del fuego y del techo, ayudate con las pequeñas plataformas desperdigadas por el mundo y evita a los monstruos de piedra que las rondan.
Objetivos	Entra al portal al final del nivel
Progreso	Al terminar el nivel, el jugador continúa al siguiente nivel
Enemigos	Thwomp, Superthwomp
Items	Ninguno
Personajes	Patroncio
Música y Efectos de Sonido	Canción de fondo (Enter sandman 8 bits) Efecto de salto
Referencias de BGM y SFX	ninguna
Título del Nivel	Nivel 3
Encuentro	Tercer nivel
Descripción	Avanza por un mundo helado superando a enemigos con los cuales te has enfrentado en mundos anteriores, esquivas las trampas que hay sobre el piso y en el techo y enfrente al enemigo final que te espera custodiando el portal final.
Objetivos	Entra al portal al final del nivel
Progreso	Al terminar el nivel, el jugador gana el juego
Enemigos	Enemigo2, Thwomp, Jefencio
Items	Ninguno
Personajes	Patroncio
Música y Efectos de Sonido	Canción de fondo (Enter sandman 8 bits) Efecto de salto Efecto de Victoria
Referencias de BGM y SFX	Ninguna
PROGRESO DEL JUEGO	
-Entrar en el portal al final del nivel 1 -Entrar en el portal al final del nivel 2 -Esquivar al jefe en la parte final del nivel 3 -Entrar en el portal al final del nivel 3	
PERSONAJES	
Los personajes principales y secundarios que aparecerán en el juego. Esta sección se puede omitir si el juego no tiene personajes.	
Nombre del Personaje	Patroncio
Descripción	Gran guerrero dimensional Patroncio
Imagen	character.png
Concepto	Guerrero dimensional que debe llegar a su mundo de origen.

Encuentro	Desde el comienzo
Habilidades	Salto, Vuelo
Armas	Ninguna
Items	ninguno
Personaje No-Jugable	Hacer daño al jugador principal
ENEMIGOS	
Los enemigos obstaculizan el progreso del jugador.	
Nombre	Enemigo1
Descripción	Bomba letal que se encuentra en las plataformas estaticas.
Encuentro	Primer nivel
Imagen	enemy.gif
Habilidades	Quitarle vida al jugador.
Armas	Ninguna
Items	Ninguno
Nombre	Enemigo2
Descripción	Almas malditas de los jugadores perdedores.
Encuentro	Primer nivel, Tercer Nivel
Imagen	ghost.png
Habilidades	Quitarle vida al jugador, movimiento horizontal.
Armas	Ninguna
Items	Ninguno
Nombre	Thwomp
Descripción	Piedra malvada que quiere impedir el paso de Patroncio,
Encuentro	Segundo Nivel, Tercer Nivel
Imagen	thwomp.png
Habilidades	Quita vida al jugador, movimiento vertical
Armas	Ninguna
Items	Ninguno
Nombre	Super Thwomp
Descripción	Piedra Gigante malvada que quiere impedir el paso de Patroncio,
Encuentro	Segundo Nivel.
Imagen	superthwomp.png
Habilidades	Quita vida al jugador, movimiento vertical
Armas	Ninguna
Items	Ninguno
Nombre	Jefencio
Descripción	Momia maldita que custodia el portal que lleva al planeta de Patroncio.
Encuentro	Final del tercer nivel
Imagen	momia.png
Habilidades	Matar de un solo golpe, movimiento vertical
Armas	Ninguna
Items	Ninguno
HABILIDADES	
Ninguna ademas de las ya descritas	
ARMAS	
ninguna	
ITEMS	
GUIÓN	
Patroncio es un gran guerrero dimensional que debe superar un conjunto de obstáculos y esquivar a feroces enemigos para poder llegar a su planeta de origen, guía a este guerrero por su viaje para completar su gran misión...	
LOGROS	
Aumenta su puntaje a medida que avanza en cada uno de los niveles, este puntaje es reducido si pierde vida.	
CÓDIGOS SECRETOS	
Presionar la tecla “a” para avanzar al segundo nivel Presionar la tecla “s” para avanzar al tercer nivel Presionar la tecla “d” para avanzar al final del juego	
MÚSICA Y SONIDOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Sonido Inicial de Bosque (forest.wav) - Canción de fondo (Enter sandman 8 bits) (EnterSandman.wav) - Efecto de salto (jump.wav) - Sonido de Victoria (win.wav) 	
IMÁGENES DE CONCEPTO	

<ul style="list-style-type: none"> - Imagen Inicial (intro.jpg) - Menu Principal (menu.jpg) - Instrucciones (instrucciones.jpg) - Personaje Principal (character.png) - Enemigo1 (enemy.gif) - Enemigo2 (ghost.png) - Vida (hearth.png) - Puntos (star.png) - Thwomp (thwomp.png) - Super Thwomp (superthwomp.png) - Jefecio (momia.png) - Game Over (gameover.jpg) - Historia Final (final.jpg) - You Win (YouWin.png) 	
MIEMBROS DEL EQUIPO	
Carlos Andres Lopez -Calificador Carolina Gomez Trejos -Desarrolladora Jose Luis Bedoya Giraldo - Diseñador	
DETALLES DE PRODUCCIÓN	
Antes de entrar a la etapa de Producción, se definen en el documento algunos detalles del proyecto.	
Fecha de Inicio	28/05/2017
Fecha de Terminación	01/06/2017
Presupuesto	\$0

