|  |  |
| --- | --- |
| **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 bross 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**   * Intel celeron Dual Core 1.7 GHz * 4 GB de RAM   **Software**   * 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** | |
| Pasar un rato entretenido con un juego que desafie los refejos de los jugadores y los anime a tratar de seguir completando los niveles y descubrir todos los desafios que los esperan en cada uno de ellos. | |
| **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** | |
| * **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.  Un estado del juego se refiere al lugar en donde se encuentra el jugador durante el juego, es decir, si el jugador está en el Menú Principal,  está jugando un Juego Multijugador, está en el Menú de Pausa, etc. Los diagramas deben representar visualmente las relaciones entre los estados, si del Menú Principal se puede ir al Menú de Opciones, ¿Cómo lo hace? ¿Qué se ejecuta? ¿Qué interfaz muestra? | |
| **INTERFACES** | |
| * **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 |
| Ítems | 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, esquiva las trampas que hay sobre el piso y en el techo y enfrentate 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 |
| Ítems | 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** | |

|  |  |
| --- | --- |
| - 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** | |
| - 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)  - Jefencio (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 |