PLANTILLA DE DISEÑO

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Titulo | | FIGTH DRAGON BALL | | | |
| Estudio/Diseñadores | | Sebastián David Cano Uribe & Carlos Enrique Ángel Lodoño | | | |
| Género | | Plataforma | | | |
| Versión | | 1.0 | | | |
| Plataforma | | PC | | | |
| Sinopsis de jugabilidad y contenido | | En este juego se tendrá como jugador a Gokú de la serie dragón ball z, el juego consiste en derrotar unos oponentes para avanzar más de nivel y concluir la historia de este gran personaje | | | |
| Categoría | | Este juego es distintos de muchos de plataforma dado que el personaje además de tener un estilo muy familiar para los niños también podremos ver la historia y el avance de este a través del tiempo de la serie y se podrá disfrutar su locura por la pelea y además quisimos que cada nivel tuviera una dificultades muy grandes para el jugador desde el inicio | | | |
| Licencia | | GPL | | | |
| Mecánica | | El jugador en los diferentes niveles podrá volar y usar sus poderes para derrotar a sus enemigos con esto podrá conseguir puntos para avanzar a distintos niveles | | | |
| Tecnología | | * Procesador de 500 MHz * 96 MB de RAM en el sistema * Microsoft Windows XP en adelante, Linux y Mac * Tarjeta de vídeo 16 MB * Ratón y teclado   Este juego fue desarrollado en el lenguaje de programación Python con la librería pygame con imágenes jpg, png y algunos sonidos wap y mp3 | | | |
| Publico | | Este juego va dirigido a los niños y aquellas personas que les guste entretenerse con juegos en plataforma y les apasione los desafíos | | | |
| HISTORIAL DE VERSIONES | | | | | |
| Las versiones que se ha tenido por el momento de este juego es esta versión la 1.0 la cual consta de dos niveles y una jugabilidad entretenida con Gokú | | | | | |
| VISION GENERAL DEL JUEGO | | | | | |
| Introducción  En este juego se quiere recrear un ambiente distinto ya que tendrá unos buenos gráficos tendrá sencillez y tendrá una historia bastante conocida que cautivara al jugador.  En el juego se manejara un personaje muy cómico que muchas personas recordaran en su infancia de Dragón Ball Z el cual es Gokí, con este personaje uno deberá de pelear e intentar destruir emigos, cada nivel será un desafío para el jugador  Conclusión  Este juego nos hará recordar lo que tuvimos en la infancia y los personajes como Majin Buu y gokú su torpeza y aquellas cosas que nos divertían | | | | | |
| MECANICA DEL JUEGO | | | | | |
| En este juego el personaje que es Gokú intentara recolectar modificadores dependiendo el nivel o destruir a los enemigos para recolectar puntos | | | | | |
| Cámara | | 2D | | | |
| Periféricos | | Aquellos periféricos que van a hacer usados por el jugador van a hacer el mouse y el teclado | | | |
| Controles | | * Click derecho: menú de opciones. * ←: movimiento izquierda * →: movimiento derecha * ↑: movimiento arriba * ↓: movimiento abajo * space: kame hame ha. * X: ataque básico * C: ataque largo * V: Genkindama * Z: recarga de ki | | | |
| Puntajes | | Se llevara un total de todos los puntos que consiga en cada nivel. | | | |
| ESTADOS DEL JUEGO | | | | | |
| Existen diferentes estados en este juego los cuales son:   * Menú Principal: en este estado del juego se podrán observar 3 distintos botones lo cuales serán nueva partida para empezar a jugar, salir y las instrucciones. * Instrucciones: cuando esta en este estado mostrara unas imágenes el cual explicara cómo podrá jugar con el personaje y que se debe hacer para ganar el cual poseerá tres botones que son volver al inicio que me mandara al menú principal, iniciar el juego y siguiente para avanzar en las instrucciones * Pausa: en este estado se parara el juego y tendrá 3 distintas opciones las cuales serán continuar para seguir jugando, modificar el teclado y salir que me mandara al menú principal. | | | | | |
| INTERFACES | | | | | |
| En el juego se tendrá a el personaje con el cual interactuara la persona el cual es gokú, se tendrá una temática para el fondo y diferentes objetos que tendrá cada nivel con los cuales el personaje puede interactuar también se tendrán varios enemigos los cuales harán el juego un poco más complicado para el jugador | | | | | |
| Nombre de la pantalla | Menú Principal | | | | |
| Descripción de la pantalla | Esta sirve para controlar lo más importante de todo el juego como inicializarlo desde cero y acceder a las instrucciones. | | | | |
| Estados del juego | Aquellos estados que se pueden invocar de esta pantalla son nueva partida la cual inicia la partida y las instrucciones | | | | |
| Imagen | C:\Users\SebastianDavid\Desktop\Universidad\Semestre V\Compu gráfica\Final\Fondo4.jpg | | | | |
| Nombre de la pantalla | Instrucciones | | | | |
| Descripción de la pantalla | Esta nos mostrara unas imágenes las cuales contendran los diferentes comandos para saber como jugar y cosas de ese tipo | | | | |
| Estados del juego | Este estado vendra del menu principal, y en este estado se tendran opciones como siguienete para cambiar las imágenes de explicacion de los comandos, volver al inicio que me llevara al menu principal e iniciar partida que me llevara al juego | | | | |
| Imagen | C:\Users\SebastianDavid\Desktop\Universidad\Semestre V\Compu gráfica\Final\Fondo5.jpg | | | | |
| Nombre de la pantalla | Intro | | | | |
| Descripción de la pantalla | En este se mostrara varias imágenes que explicara la historia que se esta llevando en el juego | | | | |
| Estado del juego | Este estado vendra del menu principal, y al terminar las imágenes dada llevara al primer nivel | | | | |
| Nivel 1 | | | | | |
| Título del nivel | | | | ¿Dónde estoy? | |
| Encuentro | | | | Luego de pasar el intro o primera historia se mostrara este nivel para su jugabilidad | |
| Descripción | | | | En este nivel el jugador deberá de vencer una cantidad de enemigos y al jefe de nivel para poder seguir al siguiente nivel | |
| Objetivos | | | | Vencer a todos los enemigos, encontrar los modificadores escondidos y vencer al jefe de nivel | |
| Progreso | | | | Cuando se termina este nivel pasara inmediatamente al siguiente nivel | |
| Personajes | | | | Gokú | |
| Enemigos | | | | * Cell junior * Cell * Soldado | |
| Música y Efectos | | | | La música que tendrá será una de dragón ball para ambientar al público y los efectos se dará cuando el jugador coma los dulces y cuando se choque con los enemigos | |
| Nivel 2 | | | | | |
| Título del nivel | | | | ¡Gordo Voy por ti! | |
| Encuentro | | | | Luego de terminar el primer nivel empezara este nivel | |
| Descripción | | | | En este nivel el jugador deberá de destruir una determinada cantidad de enemigos e intentar no ser dañado por estos | |
| Objetivos | | | | Vencer a todos los enemigos, encontrar los modificadores escondidos y vencer al jefe de nivel | |
| Progreso | | | | Cuando se termina este nivel se terminara el juego | |
| Personajes | | | | Gokú | |
| Enemigos | | | | * Majin Boo. * Dabura * Pui Pui | |
| Música y Efectos | | | | La música que tendrá será una de dragón ball para ambientar al público y los efectos se dará cuando el jugador se choque con los enemigos | |
| PROGRESO DEL JUEGO | | | | | |
|  | | | | | |
| PERSONAJE | | | | | |
| Nombre del personaje | | Gokú | | | |
| Descripción | | Es un extraterrestre que siempre trae su traje de entrenamiento naranja puesto y es un poco lento, pero le gusta pelear. | | | |
| Imagen | | C:\Users\SebastianDavid\Desktop\Universidad\Semestre V\Compu gráfica\Final\Goku\Goku BoG\sp01\lwf_image1.png | | | |
| Concepto | | El personaje es un extraterrestre muy alegre y su comportamiento es la de un niño, es el protagonista principal y su funcion es pelear y vencer a los villanos | | | |
| Encuentro | | Aparece la mayor parte del juego en todos los niveles | | | |
| Habilidades | | * Volar * Ataque básico. * Ataque largo * Genkidama * kamehameha | | | |
| ENEMIGOS | | | | | |
| Nombre | | | Cell Jr. | | |
| Descripción | | | Es un personaje pequeño de color azulado algo inquieto y con una velocidad de juego amplia | | |
| Encuentro | | | Este aparece solo en el primer nivel | | |
| Imagen | | | C:\Users\SebastianDavid\Desktop\Universidad\Semestre V\Compu gráfica\Final\Cell Jr\cell jr.png | | |
| Habilidades | | | Disparar un pequeño ataque qe sigue el movimiento el jugador principal. | | |
| Nombre | | | Soldado | | |
| Descripción | | | Es un soldado que será un enemigo intermedio para el personaje principal usa gorro, es fémina, y su color de ropa es gris con azul | | |
| Encuentro | | | Este aparece solo en el primer nivel | | |
| Imagen | | | C:\Users\SebastianDavid\Desktop\Universidad\Semestre V\Compu gráfica\Final\General Blue\sp01\lwf_image1.png | | |
| Habilidades | | | Disparar un poder un poco más dañino con cell Jr, y la inalidad sigue siendo lastimar al personaje principal. | | |
| Nombre | | | Cell | | |
| Descripción | | | Es el Jefe de nivel con el cual se deberá lucha bastante, es de color verde tiene alas y es bastante alto | | |
| Encuentro | | | Este aparece solo en el primer nivel | | |
| Imagen | | | C:\Users\SebastianDavid\Desktop\Universidad\Semestre V\Compu gráfica\Final\Cell\Cell 1\sp01\lwf_image0.png | | |
| Habilidades | | | Se transformara hastá su forma perfecta para eliminar con varios poderes al Personaje principal Gokú | | |
| Nombre | | | Majin Boo | | |
| Descripción | | | Es un extraterrestre bastante fuerte es de color, rosado pantalones blancos, capa azul, guantes y botas amarillas, su comportamiento se asemeja al de un infante, pero el ser tan fuerte lo posiciona como jefe de nivel | | |
| Encuentro | | | Este aparece solo en el segundo nivel | | |
| Imagen | | | C:\Users\Public\Desktop\videoJuegoFinal\normal_1.png | | |
| Habilidades | | | Regeneración de 3 veces la vida | | |
| Nombre | | | Dabura | | |
| Descripción | | | Es un Extraterrestre que se asemeja a un demonio es alto musculoso medianamente fuerte unos cuernos bastantes graciosos | | |
| Encuentro | | | Este aparece solo en el segundo nivel | | |
| Imagen | | | C:\Users\SebastianDavid\Desktop\Universidad\Semestre V\Compu gráfica\Final\Dabura\sp01\lwf_image1.png | | |
| Habilidades | | | 2 poderes diferentes uno basico otro medianamente peligroso | | |
| Nombre | | | Pui pui | | |
| Descripción | | | Es un ciervo de cell que será el enemigo básico para el segundo nivel, luce con un exoesqueleto blanco | | |
| Encuentro | | | Este aparece solo en el segundo nivel | | |
| Imagen | | | C:\Users\SebastianDavid\Desktop\Universidad\Semestre V\Compu gráfica\Final\Pui Pui\sp01\lwf_image1.png | | |
| Habilidades | | | Es impactar con susu ataques básicos al personaje principal | | |
| HABILIDADES | | | | | |
| Items | | | * Item Para activar el Vuelo * Diferentes esferas del dragon para desbloquear ataques diferentes. * Mdificador para vida * Modificador para super\_sayayin | | |
| Logros | | | * Puntaje x 2 apartir de 10 enemigos vencidos sin recibir golpes. * Puntaje x 3 apartir de 20 enemigos vencidos sin recibir golpes. * Puntaje x 4 apartir de 30 enemigos vencidos sin recibir golpes. | | |
| Códigos secretos | | | Los items estarán en plataformas secreta para recolectar los items | | |
| MUSICA Y SONIDOS | | | | | |
| Los sonidos que varían en el juego van a ser los siguientes:  M.1) opening Dragon Ball - z  S.1) Disparo  S.2) Explosion  S.3) Recolección de item  S.4) Choque  S.5) Música de batalla | | | | | |
| IMÁGENES DE CONCEPTO | | | | | |
| 1. Fondo Nivel 1: Área Rocosa   C:\Users\SebastianDavid\Desktop\Universidad\Semestre V\Compu gráfica\Final\bg\Area Rocosa\battle_bg_00008_01.png   1. Fondo Nivel 2: Bojack   C:\Users\SebastianDavid\Desktop\Universidad\Semestre V\Compu gráfica\Final\bg\Bojack movie\battle_bg_00048_01.png | | | | | |
| MIEMBROS DEL EQUIPO | | | | | |
| * Sebastian David Cano Uribe 🡪 Programador y Diseñador * Carlos Enrique Ángel Londoño 🡪 Programador y Diseñador | | | | | |
| DETALLES DE PRODUCCION | | | | | |
| Fecha de Inicio | | | | | 17/Mayo/2016 |
| Fecha Final | | | | | No determinada |