|  |  |
| --- | --- |
| **CONCEPTO** | |
| Titulo | Dark Hidden World |
| Estudio/Diseñadores | -German José Anduquia  -Manuel Felipe Valencia Ceballos  -Diego Alejandro Muñoz Toro |
| Género | Plataforma |
| Plataforma | Computadora |
| Versión | V 1.0.0 |
| Sinopsis de jugabilidad y contenido | Juego de plataforma, muy populares desde los años 80 por el video juego Super Mario Bross.  Un príncipe descubre un mundo totalmente oscuro con especies nunca vistas, y para poder sobrevivir y salir de este mundo tiene que acabar con cada una de las especies que se le atraviesen. Atravesando diferentes mundos. |
| Categoría | Juego de plataforma que se podría comparar con Super Mario Bross, Contra, y juegos de aventura relacionados. |
| Mecánica | Juego de batalla en una plataforma, donde se tiene que llegar al subjefe de cada nivel. Para ello tiene que batallar con diferentes monstros y usar sus habilidades para defenderse en el entorno. Para ello puede desplazarse y golpear a sus enemigos. |
| Público | Mayores de 7 años |
| **HISTORIAL DE VERSIONES** | |
| Enlace: <https://github.com/germanandu/juego_final> | |
| **VISION GENERAL DEL JUEGO** | |
| Ser un vídeo juego de plataformas, donde se brinde un gameplay de calidad y en donde el entretenimiento continuo sea de agrado a los consumidores, se busca generar competitividad y diversión | |
| **MECÁNICA DEL JUEGO** | |
| Cámara | 2D |
| Periféricos | Teclado |
| Controles | A: Desplazarse a la izquierda  D: Desplazarse a la derecha  W: Saltar  Espacio: Golpear |
| Puntaje | En la parte superior izquierda se muestra el puntaje que lleva el jugador y el tiempo. Por cada enemigo que se derrote da un puntaje de 1000. |
| Guardar/Cargar | No cuenta con Guardar/Cargar |
| ESTADOS DEL JUEGO | |
| 1. Menú de inicio: Estado donde se representa instrucciones de uso, inicio de juego y salir del juego. 2. Pausa: Se le da la oportunidad al jugador de detener el juego en caso de que lo requiera. 3. Nivel actual: Estado dependiendo del nivel que se esté jugando actualmente, con sus vidas, tiempo y puntaje correspondiente 4. Fin de juego: Se ejecuta cuando haya una victoria o una derrota. | |
| INTERFACES | |
| Nombre de la pantalla | **Menú principal** |
| Descripción de la pantalla | Pantalla inicial del juego, donde según la opción ingresada se inicia el juego, muestra el tutorial, o se sale del juego |
| Estados del juego | Menú principal |
| Imagen |  |
|  | |
| Nombre de la pantalla | **Pausa** |
| Descripción de la pantalla | Se detiene el juego y se espera la instrucción del jugador para continuar |
| Estados del juego | Pausa |
| Imagen |  |
|  | |
| Nombre de la pantalla | **Fin de juego** |
| Descripción de la pantalla | Pantalla donde se muestra el fin de juego y sus diseñadores |
| Estados del juego | Fin |
| Imagen |  |
|  | |
| Nombre de la pantalla | **Instrucciones** |
| Descripción de la pantalla | Se muestran las instrucciones de como operar el juego |
| Estados del juego | Instrucciones |
| Imagen |  |
| NIVELES | |
| Título del nivel | Nivel 1 |
| Encuentro | Inicio del juego |
| Descripción | Mapa que cuenta con el estilo Z, la primera parte de este nivel está de forma horizontal donde tiene que evitar caer en la lava, para ello tiene que saltar entre las plataformas y eliminar los enemigos de este primer nivel. La segunda parte de este nivel está de forma vertical buscando llegar al subjefe de este nivel para poder pasar el nivel siguiente. |
| Objetivos | Eliminar los monstruos durante el camino y derrotar al subjefe de este nivel |
| Progreso | Pasará inmediatamente al siguiente nivel una vez haya salido victorioso del primero |
| Enemigos | 1. One eye 2. Lobos 3. Amón |
| Items | * Poción x: Le da el poder al personaje para disparar bolas de fuego al golpear. * Poción v: Le suma una vida al jugador. |
| Música y efectos de sonido | * Ambiente: Música de fondo nivel 1. ambiente.wav. * Golpear: Efecto de sonido al golpear. Slash.wav. * Poción v : Efecto de sonido al coger la opción. Pocionv.wav * Matar: Efecto de sonido cuando se elimina un enemigo. kill\_enemy.wav * Daño: Efecto de sonido cuando golpean al jugador. hit.wav * Ataque: Efecto de sonido cuando el jefe ataca. Boss1\_fire.wav * Felicitaciones: Efecto de sonido cuando derrota a un jefe. congratulation.wav |
|  | |
| Titulo del nivel | Nivel 2 |
| Encuentro | Después de haber salido victorioso del primero |
| Descripción | Mapa que cuenta con el estilo Z, la primera parte de este nivel está de forma horizontal donde tiene que evitar caer en la lava, para ello tiene que saltar entre las plataformas y eliminar los enemigos de este primer nivel. La segunda parte de este nivel está de forma vertical buscando llegar al subjefe de este nivel para poder pasar el nivel siguiente. |
| Objetivos | Eliminar los monstruos durante el camino y derrotar al subjefe de este nivel |
| Progreso | Después de derrotar el subjefe de este nivel saldrá victorioso del juego |
| Enemigos | 1. Ojo 2. Musgo 3. Demond King |
| Ítems | * Poción x: Le da el poder al personaje para disparar bolas de fuego al golpear. * Poción v: Le suma una vida al jugador. |
| Música y efectos de sonido | * Ambiente: Música de fondo nivel 2. Ambiente2.wav. * Golpear: Efecto de sonido al golpear. Slash.wav. * Poción v : Efecto de sonido al coger la opción. Pocionv.wav * Poción x: Efecto de sonido al coger la poción. Pocionx.wav * Fuego: Efecto de sonido cuando el personaje lanza bola de fuego. fireball.wav * Matar: Efecto de sonido cuando se elimina un enemigo. kill\_enemy.wav * Daño: Efecto de sonido cuando golpean al jugador. hit.wav * Ataque: Efecto de sonido cuando el jefe ataca. Boss1\_fire.wav * Felicitaciones: Efecto de sonido cuando derrota a un jefe. congratulation.wav |
| PROGRESO DEL JUEGO | |
| -Superar los obstáculos que haya en el mapa  -Derrotar lo enemigos de cada nivel  -Derrotar al subjefe de este nivel  -Adaptarse al cambio del mapa  -Derrotar al jefe final | |
| PERSONAJES | |
| Nombre del personaje | Príncipe Azgeda |
| Descripción | El príncipe Azgeda es un guerreo entrenado por la realeza para defender a su pueblo el cual está físicamente condicionado para ello. |
| Imagen |  |
| Encuentro | Durante todo el juego |
| Habilidades | * Desplazarse * Saltar * Golpear |
| Armas | * Espada |
| Ítems | * Lanzar bolas de fuego |
| Personaje No-Jugable | Personaje jugable |
| ENEMIGOS | |
| Nombre | One eye |
| Descripción | Ave con un solo ojo. Enemigo que se queda volando en una misma posición |
| Encuentro | Durante el nivel 1 |
| Imagen |  |
| Habilidades | * Volar * Bolas de plasma |
|  | |
| Nombre | Lobo |
| Descripción | Lobo del infierno el cual merodea en un espacio definido |
| Encuentro | Durante el nivel 1 |
| Imagen |  |
| Habilidades | * Desplazarse |
|  | |
| Nombre | Amón |
| Descripción | Rey demonio del inframundo, su cuerpo es en esqueleto sin alma, con unas alas las cuales le permite volar |
| Encuentro | Durante el nivel 1 |
| Imagen |  |
| Habilidades | * Aliento demoniaco |
|  | |
| Nombre | Musgo |
| Descripción | Especie cubierta de musgo azul, originarias del infierno |
| Encuentro | Durante el nivel 2 |
| Imagen |  |
| Habilidades | * Lanzar grandes bolas de fuego |
|  | |
| Nombre | Ojo |
| Descripción | Especie redonda con la capacidad de desplazarse en el aire y guiarse con su único ojo rojo que posee |
| Encuentro | Durante el nivel 2 |
| Imagen |  |
| Habilidades | * Lanzar bolas de fuego |
|  | |
| Nombre | Demond King |
| Descripción | Es un ser sobrenatural descrito como algo que no es humano y que usualmente resulta malévolo. |
| Encuentro | Durante el segundo nivel |
| Imagen |  |
| Habilidades | * Realizar una explosión de forma vertical |
|  | |
| IMÁGENES DE CONCEPTO | |
| Referencias del mapa 1  Muestra de nivel 1      Referencias del mapa 2 (Créditos a Astyanax)  Bola grande fuego que lanza musgo  Poción X  Poción V   * Bolas de fuego del jugador * Bala one eye * Bala ojo | |
| MIEMBRO DEL EQUIPO | |
| German Jose Anduquia  Diego Alejandro Muñoz Toro  Manuel Felipe Valencia Ceballos | |