




Tabla 3. Plantilla del Documento de Diseño	
CAMPO	DESCRIPCIÓN
CONCEPTO	
Título	Los Caballeros del Zodiaco: Las Doce Casas
Estudio/Diseñadores	Jorge Enrique Franco y Luis Alberto Borrero
Género	Aventura, lucha, arcade y acción.
Plataforma	Computador personal
Versión	Versión 1.0
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	En base a la saga “Las Doce Casas” el objetivo sera llegar al salón del gran patriarca donde allí sera el final de juego, durante el proceso el jugador tendrá que atravesar dos casas donde allí estarán dos guerreros dorados.
Categoría	Los videojuegos existentes de este anime son en su gran parte juegos en 3D, es decir, no se hallaron en plataforma, por lo que nuestro juego sería único de la serie en esta categoría de plataforma
Licencia	Como indica su nombre este juego esta basado en el anime Los Caballeros de Zodiaco, para este haremos uso de la saga Las Doce Casa.
Mecánica	El jugador contara con habilidades de lucha y poderes, los cuales utilizara para enfrentar los obstáculos y superar el nivel.
Tecnología	Python 3.5.1 – Geany 1.27 -
Público	Para el publico en general, especial para aquellos que conocen la historia.
HISTORIAL DE VERSIONES	
En el momento se encuentra con la Versión 1.0	
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
El juego estará en base al anime, el cual es muy conocido esperamos se tenga una buena aceptabilidad.	
MECÁNICA DEL JUEGO	
Esta sección esencialmente describe lo que el jugador puede hacer y cómo puede hacerlo. Describir las acciones del jugador, de preferencia en secuencia a cómo será en el juego.	
Cámara	Se observará el juego en una camara plana lateral, es decir se ve el personaje caminando hacia la derecha o hacia la izquierda
Periféricos	Teclado
Controles	Arriba (saltar), derecho (mover a la derecha), izquierda (mover a la izquierda), teclas A, S, D (ataques).
Puntaje	El puntaje se contará dependiendo de los aciertos que se tengan contra enemigos y el recogimiento de ciertos objetos que proporcionan "habilidades" que aumentan el puntaje o vida del personaje
Guardar/Cargar	La partida se jugará constantemente, es decir que aún no aplicaremos el guardado de la partida.
ESTADOS DEL JUEGO	
Tendremos un menú principal, el cual inicialmente mostrará (Iniciar partida), este menú tendra la opción (elegir personaje) y posteriormente iniciará la partida.	
INTERFACES	
La interfaz del juego va a tener de fondo las casas del zodiaco, las cuales serán las que van a variar dependiendo del nivel; el personaje se moverá através de estas encontrando obstáculos y enemigos que deberá derrotar.	
Nombre de la Pantalla	El nombre de la pantalla, si es el Menú Principal o el H.U.D. (Heads-up Display).
Descripción de la Pantalla	Esta interface será en la cual se va a jugar la partida.
Estados del Juego	Esta pantalla se invocará siempre que se inicie la partida y varia dependiendo del nivel

Imagen	<div>6:32</div> <div></div>		
NIVELES			
El juego contará con un solo nivel, pero este tendra dos subniveles y la manera de pasar de un subnivel al otro es derrotando al respectivo enemigo final de cada subnivel, que en este caso sería el caballero dorado de la respectiva casa en donde se esté jugando.			
Título del Nivel	Los caballeros dorados		
Encuentro	El jugador llega a este nivel inmediatamente inicia la partida.		
Descripción	En este nivel el jugador se encuentra en la casa de tauro, allí deberá enfrentar soldados del santuario y después de derrotar un cierto número de enemigos deberá enfrentarse al caballero correspondiente, como cuenta con subniveles, pasará de un subnivel a otro cuando derrote al caballero dorado de cada casa.		
Objetivos	Para terminar el nivel el jugador debe derrotar al gran Patriarca, lo cual también indicará el final del juego.		
Progreso	Cuando el jugador acaba el nivel se finaliza el juego.		
Enemigos	Soldados rasos, Shina, Aldebarán, Camus, Saga, El Gran Patriarca.		
Items	El jugador puede usar el arco de Sagitario, los enemigos pueden usar espadas, vasijas, y rosas.		
Personajes	Soldados, Shina, Aldebaran, Camus, Saga, El Gran Patriarca, Seiya, Hyoga, Ikky, Shun, Shiryu		
Música y Efectos de Sonido	La música ambiente será el opening 1 de los caballeros del zodiaco		
Referencias de BGM y SFX	https://www.youtube.com/watch?v=XkUV1Ry9q7Q		
PROGRESO DEL JUEGO			
El jugador inicialmente peleará contra eventuales soldados normales que aparezcan y derrotarlos, a medida que avanza los enemigos se van haciendo más fuertes, siguiendo después a derrotar a Shina, luego a Aldebarán, luego a Camus y así sucesivamente hasta llegar al momento de tener que derrotar al Gran Patriarca			
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	Seiya		
Descripción	Humano con armadura		
Imagen	<div></div>		
Concepto	El personaje es el principal, es uno de los caballeros de bronce y lucha por salvar a athena ya que esta se encuentra secuestrada en el santuario.		
Encuentro	Desde el inicio hasta el final de la partida		

Habilidades	Puños, patadas, puño de pegaso, arco de sagitario.
Armas	Arco de sagitario.
Items	Semillas de recuperación
ENEMIGOS	
Nombre	Aldebarán, Camus, Shina, Soldado raso, Gran Patriarca, Saga
Descripción	Los enemigos tienen un físico de una persona normal, pero cada uno posee una armadura, dorada plateada o sencilla dependiendo de su rango; el gran patriarca posee una túnica blanca y una máscara que cubre su cara.
Encuentro	Los enemigos aparecen eventualmente a lo largo del juego y aparecen en orden de dificultad.
Imagen	<div>Camus</div> <div>Saga</div> <div>Shina</div> <div>Soldado raso</div> <div>Gran Patriarca</div> 
Habilidades	Las habilidades de los enemigos dependerán de su dificultad, e irán desde puños y patadas normales hasta ataques de energía
Armas	Algunos enemigos tienen armas, como espadas o arcos
Items	Otros enemigos tienen objetos, como la vasija de Camus o las rosas de Saga
HABILIDADES	
Seiya tendrá la habilidad de disparar centellas, los guerreros dorados sus habilidades características.	
ARMAS	
Las ya nombradas y el arco de Sagitario	
ITEMS	
Espadas, Vasijas, Semillas de recuperación	
LOGROS	
Cada que el jugador derrote un enemigo se le otorgará un puntaje, entre más dificultoso sea el enemigo se darán más puntos, al obtener semillas de vida o usar las habilidades se darán más puntos.	
MÚSICA Y SONIDOS	
Opening 1 de los caballeros del Zodiaco https://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwigrO6a-efMAhVFWSYKHe3UD5oQyCkIHTAA&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DXXkUV1Ry9q7Q&usg=AFQjCNH7H2YdOHL8ZNGHS50kdaCduWTIQ&sig2=8PrhqVFQyTjmmR-GMk-5YQ	
IMÁGENES DE CONCEPTO	
Todas las imágenes que muestren algún posible nivel, personaje, objeto, etc., deben ser incluidas en esta sección y deben estar enumeradas y con título.	
MIEMBROS DEL EQUIPO	
Luis Alberto Borrero Velez, Jorge Franco Herrera, ambos diseñadores, creadores y codificadores.	
DETALLES DE PRODUCCIÓN	
Fecha de Inicio	Viernes 20 de mayo de 2.016
Fecha de Terminación	Entrega del proyecto
Presupuesto	0