|  |  |
| --- | --- |
| **CAMPO** | **DESCRIPCIÓN** |
|  |  |
| Titulo |  |
| Estudio/Diseñadores | Juan Miguel Vargas Cortés/ Edison Colorado |
| Genero | Juego de Plataformas |
| Versión | 1.0 |
| Sinopsis y Jugabilidad | Un hombre tiene que tomar medidas desesperadas, al ver que se aproxima la muerte de su único hijo por un tumor en el cerebro, el cual apareció repentinamente en él. Ya que la operación del hijo es demasiado costosa y su sueldo no da para cubrir los gastos de la enfermedad de su hijo, tendrá que hacer cosas que no debe ni quiere hacer como robar, chantajear o hasta matar. |
| Categoría | Juego de plataformas común, con una semejanza al juego de Nintendo llamado “Elevator” |
| Licencia | MIT |
| Tecnología | Python, librería Pygame |
| Público | Mayores de 15 años, jugador casual |
| **HISTORIAL DE VERSIONES** | Primer juego, versión 1.0 |
| **VISIÓN GENERAL DEL JUEGO** | La persona que mira este proyecto como un simple juego no abarcaría lo que es él en su máxima expresión, ya que no solo consta de lograr un mayor puntaje y llegar hasta el final del juego, sino también ver que la historia que se desarrolla en el juego, le podría suceder a cualquiera de nosotros en alguna oportunidad. Además de divertirse con el video juego se puede encontrar con una historia que deja una enseñanza de vida. |
| **MECANICA DEL JUEGO** | Se trata básicamente de un hombre que llega a una casa de noche, el sujeto debe encontrar en el menor número de tiempo, objetos de valor los cuales puede obtener y tiene la posibilidad de asesinar a las personas que viven en su hogar para poder cumplir con los objetivos del juego |
| Cámara | Cámara frontal en 2D |
| Periféricos | Teclado y Mouse |
| Puntaje | Por cada objeto robado se obtiene un valor económico, acompañado de un puntaje el cual se reducirá cada vez que se asesine a una persona o cada vez que suene la alarma de la casa, se descontara el puntaje hasta que salga de la casa |
| Guardar/Cargar | Solo se tiene la posibilidad de guardar cada vez que se acabe un nivel ya que se dará un código para ingresar al inicio del juego y así no tener que iniciar desde el principio del juego sino desde el ultimo nivel que superó el jugador |
| ESTADOS DEL JUEGO | El primer estado es un fondo de un Stickman con el menú principal, donde aparece iniciar juego, continuar, instrucciones, configuración, créditos, y salir. |
| Nombre de la pantalla | Nombre del juego |
| Descripción de la pantalla | En iniciar juego ejecuta el juego desde el inicio donde; si se da pausa, abre otro estado donde está iniciar desde el inicio o cambiar los controles del juego, en continuar muestra una página donde se puede escribir un código para continuar en el nivel donde se había dejado el juego, en instrucciones se puede ver un pequeño tutorial de las teclas a utilizar y también muestra la historia que se va a desarrollar en el juego, en configuración se puede apagar el sonido y cambiar los controles del juego, mientras que en créditos muestra los nombres de los programadores y por último en salir se sale de la aplicación. |
| Imagen | Se incluirá al tener terminado el video juego |
| NIVELES |  |
| Título del nivel | Primera noche |
| Encuentro | El empezar el juego |
| Descripción | Después de que un hombre se da cuenta del delicado estado de su hijo y de probar suerte con las apuestas y no encontrar otra solución para conseguir el dinero de la operación, decide comenzar a robar una pequeña casa de su barrio, así que consigue una bolsa ,una linterna y un cuchillo para conseguir su cometido, debe decidir cuál es la mejor forma de entrar a la casa, cada evento puede generar distintas reacciones de las personas que viven en la casa, se termina el nivel al conseguir los objetos de valor y al salir de la casa |
| Progreso | Al ver que lo que robó no es suficiente decide buscar en otra casa para tener mayor suerte |
| Enemigos | Su único real enemigo es el tumor de su hijo, pero sus enemigos terminan siendo las personas que viven dentro de la casa |
| Ítems | Linterna y cuchillo |
| Música y efectos de sonido | Sera agregada al terminar el juego |
| Referencias de BGM y SFX | Sera agregada al terminar el juego |
| Título del Nivel | Todo sea por él |
| Encuentro | Inicia el ultimo nivel |
| Descripción | Después de no encontrar el dinero suficiente para pagar la operación decide ir a una casa de personas mucho más adineradas, así que decide preparase mucho mejor para no fallar en su objetivo, al llegar a la mansión nota que la seguridad es mayor debido a cámaras instaladas y debe encontrar la forma de detenerlas o dañarlas, al entrar a la casa debe hacer lo mismo que en el primer nivel para conseguir el dinero, pero antes de salir se dará cuenta de un acontecimiento que lo hará dudar de sus desesperadas acciones por salvar a su pequeño hijo. |
| Objetivos | Obtener el dinero para la operación de su hijo |
| Progreso | Despierta el hijo después de una ardua tarea de los doctores por quitar su tumor y sin darse cuenta que habría sido de su padre, un escrito que hay en su mesa termina por contarle todo lo sucedido |
| Enemigos | Su único real enemigo es el tumor de su hijo, pero sus enemigos terminan siendo las personas que viven dentro de la casa |
| Ítems | Pistola y linterna |
| Música y efectos de sonido | Sera agregada al terminar el juego |
| PROGRESO DEL JUEGO |  |
| PERSONAJES |  |
| Nombre del personaje | Jorge |
| Descripción | Un hombre se viste como una persona normal, pero al salir a hacer su cometido se viste de negro |
| Concepto | Hombre tranquilo de 30 años con un solo hijo, al nacer su único hijo su madre murió ya que se trataba de un parto muy complicado, se ha visto en la obligación de educar y cuidar a su hijo, al mismo tiempo que tiene un trabajo en una empresa de cajas. Es mecánico allá, su sueldo le alcanza para tener una vida tranquila con su hijo de 5 años y por buscar una mejor vida decide ir a la capital de su país de origen y allí es donde empieza el problema con su hijo |
| Encuentro | Al iniciar el juego |
| Habilidades | Agacharse, saltar |
| Armas | Cuchillo, pistola |
| Ítems | Linterna |
| Personajes No-Jugable | El hijo, objetivo del personaje, Médico que le habla del problema de su hijo y del precio de la cirugía |
| ENEMIGOS |  |
| Nombre | Cámara |
| Encuentro | Primer y segundo nivel |
| Imagen |  |
| Habilidades | Activar alarma casa |
| Nombre | “No se ha puesto nombres al enemigo final” |
| Encuentro | Segundo nivel |
| Imagen |  |
| Habilidades | Disparar, activar la alarma |
| Armas | Escopeta |
| Ítems | Linterna |
| HABILIDADES | El personaje principal tiene la capacidad de saltar además de esconderse, utilizar la linterna para iluminar, tiene la capacidad de desconectar la electricidad, puede disparar o atacar con el cuchillo o a puño limpio. Los enemigos o los habitantes de las casas tienen la capacidad de prender la linterna, y algunos disparar |
| ARMAS | Cuchillo, pistola y escopeta |
| ÍTEMS | Linterna(A través del desarrollo del juego se implementaran más ítems) |
| GUIÓN | Una visita normal de Jorge al súper mercado, va a mercar tiene todavía 30 hora del almuerzo de la hora que le dan en la empresa de cajas donde labora.  Jorge: “Creo que a Camilo le gustará esta leche dulce aunque no es la marca que le gusta es su comida favorita”  Suena el celular de Jorge  Profesora del Colegio de Camilo (Hijo de 5 años de Jorge): “Señor Jorge es algo muy importante, su hijo se desmayó a la hora del almuerzo, le pido por favor que venga rápido lo llevamos a la clínica de occidente”.  Con impaciencia y con mucho temor por la vida su hijo responde  Jorge:” Pero no puede ser, que habrá sido, iré de inmediato”.  Introducción  …Los demás diálogos serán agregados al terminar el juego |
| LOGROS | Terminar sin matar a una persona (Hombre pacifico)  Recoger todos los objetos de valor (Sujeto sagaz)  Superar el juego (Una vida salvada)  … |
| CODIGOS SECRETOS | Foto de la familia (Primer nivel)  … |
| MÚSICA Y SONIDOS | Serán agregados al final del juego |
| IMÁGENES DE CONCEPTO | Serán agregados al final del juego |
| MIEMBROS DEL EQUIPO | Juan Miguel Vargas y Edison Colorado Programadores |
| DETALLES DE PRODUCCCIÓN |  |
| Fecha de Inicio | 16 de mayo del 2016 |
| Fecha de Terminación | No determinada |
| Presupuesto | 0 pesos |