**BolDad**

**Concepto**

Diseñador: Juan Camilo Castaño Loaiza.

Género: Plataforma.

Plataforma: Python + Pygame.

Versión: 1.0.

Sinopsis de jugabilidad y contenido:

BolDad es un personaje con forma de circulo es un padre al que le raptan su hija y debe rescatarla. Las personas que la raptan son unos triangulo a los cuales BolDad no puede causarles mucho daño y por lo tanto debe infiltrarse en enemigo y rescatar a su hija.

El juego se trata del poder avanzar por los mapas los cuales tienen diferentes dificultades y todo con el fin de poder rescatar a su querida hija.

Categoría:

Geometry Dash es un juego que tiene una forma similar a BolDad, pero en si BolDad tiene una historia y una jugabilidad muy diferente pues no va a ser solo de capacidad de reacción si no que va a contener retos y muchas cosas más.

Licencia:

El juego en principio no es basado en ningún otro juego, libro o película. Se puede convertir en una serie de juegos gracias a que puede haber muchas otras actividades que puede hacer nuestro personaje aparte de la historia principal.

Mecánica:

Es un juego de plataforma en el cual vamos avanzando por un mapa toca evitar obstáculos, nuestro juego va combinar diferentes mecánicas de juego junto con varios planos o cámaras para evitar que sea rutinario y poder sorprender a nuestros jugadores.

Tecnologías:

El juego está programado en lenguaje Python junto a la librería pygame que nos proporciona varias herramientas, las imágenes fueron editadas en piskel.

Publico:

BolDad va dirigido a unos jugadores casuales que buscan entretenimiento y pasar el rato, además de hacer un momento ameno y poder divertir a nuestros jugadores.

**Visión general del juego**

BolDad quiere entretener a nuestros jugadores gracias a su historia y como se desarrolla al cabo que Bol emprende su misión para rescatar a su hija. Por otro lado, vamos a contar con más personajes unos malos otros buenos la idea es que el jugador se pueda entrar más en el juego y en la historia, tendremos que pasar obstáculos y resolver pequeños mini juegos que nos ayudaran a avanzar en la historia. Por último y que no falte mencionar la idea es el poder impresionar a nuestros jugadores con diferentes puntos en los que nos tocara disfrazarnos montarnos en objetos u ocultarnos.

**Mecánica del juego**

Cámara:

Las vistas van a ser en 2D y pueden ser desde el aire o en un lateral puesto que pueden ir variando a medida que se avanza en el juego.

Periféricos:

Se va utilizar un teclado y el mouse.

Controles:

Se va a utilizar las teclas de arriba, abajo, izquierda y derecha para el movimiento del personaje junto con teclas como espacio y enter para acceder a otros objetos y la tecla escape para poder entrar al menú y decidir qué hacer.

Puntaje:

El puntaje se basa en las decisiones o el tiempo que se demore el jugador y en general no van a ser puntos si no logros los que se obtienen.

Guardar/Cargar:

Cada vez que arranquemos el juego va a comenzar desde cero y si perdemos nos devuelven a un punto de control.

**Estados del juego**

El juego va a tener tres simples estados. Uno es en el juego en donde se va ejecutar con normalidad el juego, otro es pausa donde el jugador puede detener el juego y poder tener un receso y el ultimo es el menú principal que se puede abrir para ver un tutorial sobre las teclas salida del juego e iniciar, también puede configurar el juego.

**Interfaces**

Nombre de la pantalla:

BolDad

Descripción de la pantalla:

En esta pantalla se va a ejecutar el juego en totalidad y desde aquí se puede mostrar el menú, pausa y el juego.

Estados del juego:

menú, pausa, juego.

imagen:

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***Niveles**

Título del nivel:

La historia comienza

Encuentro:

Este nivel más que un nivel es la introducción al juego la idea es que el jugador sepa que sucedió y pueda ayudar a nuestro personaje Bol a rescatar a su hija.

Bol y su hija están en el parque gracias a un mundo reinado por triángulos, y a leyes absurdas Bol y Bol y su hija se están divirtiendo, pero esto está prohibido en la dictadura de los triangulo ya que no tiene sentimientos por ello los triángulos deciden llevarse a su hija y Bol no puede hacer nada, esto lo afecta rotundamente y decide que no va a admitir esto, y aquí es cuando la aventura comienza.

Enemigos:

Los enemigos son los triángulos sencillos de poco tamaño y muy despistados los cuales al ser Bol el que se infiltra en territorio de ellos no puede ser atrapado.

Personajes:

El personaje principal Bol también su hija y los triángulos junto con el señor triangulo.

Música y Efectos de sonido:

música de fondo en 8 bits.

Título del nivel:

En búsqueda de mi hija

Encuentro:

Este es el primer nivel que se puede jugar y se basa en que Bol comienza su viaje en búsqueda de su hija él no puede soportar no estar cerca de ella, comienza su travesía desde el sector de los círculos donde hay círculos que viven allí pero más que vivir es ser prisioneros Bol logra salir de esta ciudad gracias a varios caminos por donde se escabulle hasta llegar a la frontera en la ciudad de los triangulo allí es otro nivel.

Enemigos:

Los enemigos son los triángulos los cuales al ser Bol el que se infiltra en territorio de ellos no puede ser atrapado.

Personajes:

El personaje principal Bol también su hija y los triángulos junto con el señor triangulo.

Música y Efectos de sonido:

música de fondo en 8 bits.

Título del nivel:

La ciudad de los triángulos la pesadilla cualquier circulo

Encuentro:

Aquí Bol por fin logra entrar en la ciudad de los triángulos allí todo es filoso y tienen chusos lo cual es muy peligroso caminar, Bol logra descubrir que si se disfraza como triangulo tal vez no lo reconozcan, esto le sirve, pero no por mucho tiempo y debe ingeniárselas para poder salir de este lugar.

Enemigos:

Los enemigos son los triángulos los cuales al ser Bol el que se infiltra en territorio de ellos no puede ser atrapado.

Personajes:

El personaje principal Bol también su hija y los triángulos junto con el señor triangulo.

Música y Efectos de sonido:

música de fondo en 8 bits.

Título del nivel:

El encuentro Bol y su hija

Encuentro:

Bol logra escapar de los triangulo y entra a la prisión donde tienen a su hija tras pasar por varios pasillos y por fin encontrar a su hija Bol puede rescatarla encuentran una sutil salida y logran volver a casa, pero Bol ya está decidido en este momento a que los triángulos no pueden seguir reinando este mundo de caos… (continuara).

Enemigos:

Los enemigos son los triángulos los cuales al ser Bol el que se infiltra en territorio de ellos no puede ser atrapado.

Personajes:

El personaje principal Bol también su hija y los triángulos junto con el señor triangulo.

Música y Efectos de sonido:

música de fondo en 8 bits.

**Progreso del juego**

El juego va a marcar avances siempre y cuando nuestro jugador termine los niveles.

EL se va a encontrar cada vez más cerca de su hija, a medida que avanza el juego Bol y nuestros jugadores conocen lo crueles que son los triángulos lo cual cambia su forma de pensar, él debe rondar varios obstáculos para llegar a su hija lo cual marca el final de este juego, pero continuara la nueva historia.

**Personajes**

Nombre del Personaje: Bol

Descripción:

Nuestro personaje es una persona de forma o raza Circular.

Concepto:

Principalmente él está en la búsqueda de su hija y debe hacer muchas cosas para poder llegar hasta donde ella.

Encuentro:

Siempre va a estar presente.

Habilidades:

Avanzar.



Nombre del Personaje: Hija de Bol

Descripción:

Es una persona de forma o raza Circular.

Concepto:

Ella es la hija de Bol y gracias a ella sucede toda esta aventura.

Encuentro:

Cuando la secuestran y cuando Bol la rescata.



**Enemigos**

Nombre del Personaje: Triangulo

Descripción:

Nuestro personaje es una persona de forma o raza Triangulo.

Encuentro:

Casi siempre se encuentra presente.

Habilidades:

Avanzar y si toca a Bol, Bol pierde.



**Habilidades**

Bol puede ser muy inteligente y piensa diferente a los otros personajes gracias a esto él puede avanzar sin ser atrapado e inclusive ocultarse.



**Guion**

Bol puede hablar con algunos personajes lo mismo los enemigos. (No se han especificado aun)

**Logros**

* Que rápido eres. (Cuando el jugador se demora muy poco en un nivel)
* El Mejor disfraz es … (Cuando nuestro jugador se disfraza)
* Que gran padre <3 (Cuando Bol por fin logra rescatar a su hija)

**Música y Sonidos**

Música en 8 bits aquí ……………………….

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Imágenes de concepto**

Imágenes PIXEL ART aquí ……………………….

**Miembros del equipo**

Juan Camilo Castaño Loaiza, Desarrollador, Diseñador y pensador.

[juanzixaz@gmail.com](mailto:juanzixaz@gmail.com)

**Detalles de producción**

Fecha de Inicio: 10/05/2016

Fecha de Terminación: -/-/2016

Presupuesto: It’s Free (Aparte del tiempo de trabajo)

