|  |  |
| --- | --- |
| **Tabla 3. Plantilla del Documento de Diseño** | |
| **CAMPO** | **DESCRIPCIÓN** |
| **CONCEPTO** | |
| Titulo | Halo Combat Evolved Two |
| Estudio/Diseñadores | Juan Camilo Peláez, Sebastián Londoño |
| Genero | Acción Aventura, Ciencia Ficcion |
| Plataforma | Computador personal |
| Versión | 0.1 |
| Sinopsis de Jugabilidad y Contenido | El Jefe Maestro nació el 7 de marzo de 2511 y pasó la primera parte de su niñez en el planeta humano Eridanus 2, colonia donde vivió con su familia. John era alto para su edad en ese entonces, media aproximadamente un pie más que sus compañeros de la escuela, lo que lo hacía una muestra “genética perfecta” para el proyecto SPARTAN-II. Lo describen (en la edad de seis años) como un típico muchacho, de piel caucásica, con pelo marrón, pecas y un espacio entre sus dos dientes delanteros.  En 2517, John y otros 74 niños de su edad, fueron secuestrados secretamente de sus hogares y sustituidos por “clones flash” (clones que estaban programados para morir en un tiempo determinado). Esta forma específica de copia fue empleada para asegurarse de que ninguna de las familias se enteraran que sus hijos habían sido secuestrados. Sin embargo, los clones resultaron inestables y todos perecieron poco después de lo que fue llamado como la “falla metabólica en cascada” lo que hace parecer que el deceso fue por causas naturales. La doctora Catherine Halsey, jefa del proyecto SPARTAN-II, comentó más adelante que este efecto secundario era desafortunado, pero la fecha límite del proyecto no dejaba otra alternativa. Los niños originales fueron llevados al planeta Reach, una de las jefaturas del UNSC, para entrenarlos y convertirlos en supersoldados clase SPARTAN-II. En Reach, los niños secuestrados comenzaron el intensivo entrenamiento físico, mental y psicológico como parte del programa Spartan por parte de Chief Petty Officer Méndez, asignándoles nuevos números de identificación en vez de los nombres pasados. John Fletcher es ahora John-117 |
| Categoría | El juego más parecido es la franquicia de Halo |
| Licencia | Copyright (c) <2016> <Juan Camilo Peláez, Sebastian Londoño>  Se concede permiso por la presente, de forma gratuita, a cualquier persona que obtenga una copia de este software y de los archivos de documentación asociados (el "Software"), para utilizar el Software sin restricción, incluyendo sin limitación los derechos de usar, copiar, modificar, fusionar, publicar, distribuir, sublicenciar, y/o vender copias de este Software, y para permitir a las personas a las que se les proporcione el Software a hacer lo mismo, sujeto a las siguientes condiciones:  El aviso de copyright anterior y este aviso de permiso se incluirán en todas las copias o partes sustanciales del Software.  EL SOFTWARE SE PROPORCIONA "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO PERO NO LIMITADO A GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN, IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR Y NO INFRACCIÓN. EN NINGÚN CASO LOS AUTORES O TITULARES DEL COPYRIGHT SERÁN RESPONSABLES DE NINGUNA RECLAMACIÓN, DAÑOS U OTRAS RESPONSABILIDADES, YA SEA EN UN LITIGIO, AGRAVIO O DE OTRO MODO, QUE SURJA DE O EN CONEXIÓN CON EL SOFTWARE O EL USO U OTRO TIPO DE ACCIONES EN EL SOFTWARE. |
| Mecánica | La jugabilidad es sencilla pues se maneja con las flechas del teclado sus acciones se hacen con z y x es solo recorrer un mapa para encontrar objetos que le permitan sobrevivir |
| Tecnología(su pc) | Hardware:   * Core i5 a 2.90 GHz * 6 RAM * Intelgraphics 1000   Software:   * Python 2.7 con la librería pygame |
| Publico | Este juego va dirigido para jugadores de tipo principiantes y expertos |
| **HISTORIAL DE VERSIONES** | |
| Esta es la primera versión del documento | |
| **VISION GENERAL DEL JUEGO** | |
| Es una versión de Halo Combat Evolved, la cual se diferencia primero porque es una versión en 2D y porque reúne las experiencias de las demás versiones, con un aspecto al estilo de Metal Slug, ofrece un entorno diferente a los demás Halos. | |
| **MECANICAS** | |
| Cámara | El jugador tendrá una perspectiva 2D. tercera persona |
| Periféricos | Teclado |
| Controles | Flecha arriba: Saltar  Flecha derecha: Avanzar  Flecha izquierda: Atrás  Flecha abajo: Agacharse  Barra Espacio: Disparar |
| Puntaje | Cada vez que se mate a un enemigo se ganara un puntaje determinado y al avanzar de nivel ganara 10000 puntos extras |
| Cargar/Guardar | El juego no tiene sistema de Guardado |
| **ESTADO DEL JUEGO** | |
| El juego esta en su etapa de desarrollo próximo a sacar su beta | |
| **INTERFACES** | |
| Nombre de la pantalla | Menú principal |
| Descripción de la pantalla | Esta interfaz sirve para iniciar el juego, instrucción, historia, créditos, salir |
| Estados del juego | Invocan:   * Iniciar el Juego * Información * Fin del juego |
| Imagen |  |
| Nombre de la pantalla | Instrucciones |
| Descripción de la pantalla | Esta interfaz permite conocer los controles básicos |
| Estados del juego | Invocan:   * Menú principal |
| Imagen |  |
| Nombre de la pantalla | Menú Pausa |
| Descripción de la pantalla | Esta interfaz permite pausar el juego en cualquier momento mientras el juego este iniciado |
| Estados del juego | Invocan:   * Continuar juego * Fin del juego * Menú principal |
| Imagen |  |
| **NIVEl 1** | |

|  |  |
| --- | --- |
| Título del nivel | Truth and Reconciliation |
| Encuentro | Primer nivel al iniciar el juego donde se divide en 3 sub niveles uno que es en la maleza , el segundo que es en la aldea de los humanos y el otro es puente final de la aldea |
| Descripción | Los enemigos están puntos estratégicos para evitar el paso de master chief a la aldea y al puente final de la aldea los enemigos estarán vigilando pa que no se filtre nadie . |
| Objetivos | El objetivo principal es conseguir municiones para poder sobrevivir a la invasión de los alienígenas en el pueblo de Sangheili |
| Progreso | Se desplegará un mensaje en la pantalla que dira que a conseguido avanzar al siguiente nivel. |
| Enemigos | -elite  -Grunt menor amarillo  -Grunt menos rojo |
| Items | Botiquines que son Modificador de vida, esta incrementara la vida cierto porcentaje  Munición y para el siguiente nivel un arma nueva |
| Personajes | -Master Chief |
| Música, efectos y sonidos | -Sonidos especiales de halo Combat Evolved y Halo 2  -intro de halo combat evolved |
| Referencias BGM y SFX |  |
| **Imagen**  Fondojuego | |
| Nivel 2  C:\Users\utp\Downloads\13241436_10208415650004893_1357805569_o.png | |
| Título del nivel | cavern from hell |
| Encuentro | es el segundo nivel al cual se accede luego de lograr atravezar por el nivel uno por la aldea jhon-117 debe salir de la cueva que posee tres sub niveles q no posee mucha iluminación |
| Descripcion | Son 3 subniveles subterraneos que contara con ciertas dificultades y adversidades  El primer subnivel Green zone contara con los jackals mayor que será el grupo principal que habita ahí pero están acompañados de los demás guerreros de covenant y un capitán brute .  El segundo subnivel la cueva del camino iluminado que cuenta con los grunts menor amarillo que habitan ahí pero son acompañados con los hunter y los demás guerreros de covenant y dos capitán brute.  El subnivel final cavern from hell contara con un grupo numeroso de capitán brute que es el jefe final y sus secuaces |
| Objetivos | sobrevivir en la cueva, con pocas municiones y pocos botiquines practicamente nulos, debe atravezarla de extremo a extremo para poder salir de esta, este nivel esta mas basado a la supervivencia con pocos recursos en municion extra |
| Progreso | Se desplegará un mensaje en la pantalla que dira que a conseguido el nivel |
| enemigos | -elite  -Grunt menor amarillo  -Grunt menos rojo  -Jackal Mayor  -hunter  -Un Capitán Brute con Coraza Potenciada |
| items | ninguno |
| personaje | jhon 117(personaje principal) |
| Música, efectos y sonidos | Sonidos especiales de halo Combat Evolved y Halo 2  -intro de halo combat evolved |
| Referencias BGM y SFX |  |
|  | **PERSONAJES** |
| Nombre | John-117 |
| Descripción | El personaje es un ser humano, su traje está cubierto con camuflaje y un casco, que funcionan como armadura |
| Imagen |  |
| Concepto | El personaje es el protagonista principal de la franquicia Halo que debe cruzar un mundo para poder volver a la Nave principal y partir en busca. |
| Encuentro | Inicio del juego |
| Habilidades | Ninguna |
| Arma | Pistola |
| Items | Pistola |
| **ENEMIGOS** | |
| Nombre | elite |
| Descripción | Raza de guerrero de covenant |
| Imagen | C:\Users\utp\Desktop\Halo3-elite.jpg |
| Habilidades | Rapidez |
| Armas | Arma extraterrestre |
| Items | Da una vida extra y da otra arma una metralleta |
| Encuentro | En el nivel 1 en varios sub niveles va a ver un jefe |
| **ENEMIGOS** | |
| Nombre | Grunt menor amarillo |
| Descripción | Originarios del planeta Balaho, los Unggoy o Grunts son la casta más baja en el Covenant, y la unidad de Infantería básica del Covenant mejor conocida por los Humanos. En combate, cuando no son dirigidos por una unidad de Infantería más fuerte, (Elites o Brutes, por ejemplo) son cobardes, indisciplinados, ineptos, e individualmente son una amenaza menor, pero en gran número son una amenaza considerable y muy peligrosos. Debido a que respiran de metano para sobrevivir, deben llevar un equipo de soporte de respiración en su espalda, muy aparatoso, pesado y difícil de portar. |
| Encuentro | Punto de referencia más o menos en la mitad del juego |
| Imagen | C:\Users\utp\Desktop\Grunt_menor.png |
| Habilidades | Explota al estar cerca del enemigo y dispara |
| Armas | Dispara |
| Ítems | Ninguna |
|  |  |
|  | Enemigos |
| Nombre | Capitán Brute con Coraza Potenciada |
| Descripcion | Generalmente pelean en parejas, llamadas "Hermanos de Lazo", y son la unidad más fuerte de infantería del Covenant. Como armamento, portan un devastador cañon en su "brazo" derecho (que dispara un rayo o un proyectil de combustible), y un enorme escudo de mano resistente a casi cualquier arma corta de balística o de energía, que también usan para ataques cuerpo aLos Jiralhanae, también llamados Brutes por los humanos, son una Unidad de Infantería, y la única casta del Covenant que ha logrado tener la misma autoridad que las castas fundadoras, Elites y Profetas. Tienen una increíble resistencia natural al daño debido a su gran masa muscular y fuerza, como su sobrenombre lo indica, tienden a ser extremadamente agresivos en combate. |
| Encuentro | En el nivel 2 cada sub nivel ira aumentando cada capitán Brute |
| imagen | C:\Users\utp\Desktop\Mgalekgolo.png |
| Habilidades | Resistencia y daño |
| Armas | Cañon |
| Items | Vida al azar |
|  |  |
|  |  |
| **ENEMIGOS** | |
| Nombre | Jackal Mayor |
| Descripción | Los Kig-Yar (del Latín Latrunculus Perosus), también llamados Jackals por los humanos, son una de las razas de Infantería básica del Covenant. Aunque no son los más fuertes, los Kig-Yar son rápidos, ágiles y directos en combate; al igual que los Unggoy (Grunts) se ven en la medida de recibir ordenes de razas mayores. Son nativos del planeta Eayn. En su apariencia la raza Kig-Yar pueden llegar a parecer aves con plumas (aunque no lo son); éstos más bien parecen saurios, muy delgados, con picos o bocas muy grandes y llenas de múltiples dientes filosos, poseen garras muy fuertes en los pies esto les da aguante, así como también mucha velocidad al moverse y desplazarse, también tienen el sentido de la vista extremadamente desarrollado; lo que los hace tiradores letales en combate, especialmente peligrosos cuando portan un Rifle de Haces de Partículas |
| Encuentro | Se puede encontrar en cualquier parte del juego |
| Imagen | C:\Users\utp\Desktop\H2_Jackal_Major_transparent.png |
| Habilidades | Una bala cilíndrica de color (Por definir) |
| Armas | Arma alienígena |
| Ítems | Ninguno |
| **ENEMIGOS** | |
| Nombre | -Grunt menos rojo |
| Descripción | Originarios del planeta Balaho, los Unggoy o Grunts son la casta más baja en el Covenant, y la unidad de Infantería básica del Covenant mejor conocida por los Humanos. En combate, cuando no son dirigidos por una unidad de Infantería más fuerte, (Elites o Brutes, por ejemplo) son cobardes, indisciplinados, ineptos, e individualmente son una amenaza menor, pero en gran número son una amenaza considerable y muy peligrosos. Debido a que respiran de metano para sobrevivir, deben llevar un equipo de soporte de respiración en su espalda, muy aparatoso, pesado y difícil de portar. |
| Encuentro | Se puede encontrar en cualquier parte del juego |
| Imagen | C:\Users\utp\Desktop\Grunt_Mayor.png |
| Habilidades | Explota al estar cerca del enemigo y dispara |
| Armas | Arma alienígena |
| Items | Ninguno |
| **ENEMIGOS** | |
| Nombre | hunter |
| Descripción | Generalmente pelean en parejas, llamadas "Hermanos de Lazo", y son la unidad más fuerte de infantería del Covenant. Como armamento, portan un devastador cañon en su "brazo" derecho (que dispara un rayo o un proyectil de combustible), y un enorme escudo de mano resistente a casi cualquier arma corta de balística o de energía, que también usan para ataques cuerpo a cuerpo. Usualmente son usados como Infantería de Choque y como fuerza de demolición pesada. Su fuerza se ve compensada con una relativa lentitud al moverse. |
| Encuentro | Al final del juego |
| Imagen | C:\Users\utp\Desktop\halo-2-20040630062911920.jpg |
| Habilidades | Aguanta mucho muy fuerte |
| Armas | espada |
| Ítems | Ninguna |
| **Habilidades** | |
| **Fuerte** | |
| **ARMAS** | |
| -Pistola, Metralleta y espada | |
| **ITEMS** | |
| -Botiquín de Salud  -Municion para el arma que posea  -Arma de mayor calibre (metralleta) | |
| **GUION** | |
| Todavía no hay | |
| **LOGROS** | |
| No hay | |
| **CODIGO SECRETOS** | |
| No hay | |
| **MUSICA Y SONIDOS** | |
| Halo Combat Evolved, Halo 2 | |
| **IMAGEN DEL CONCEPTO**  **1-Fondo de Creditos, Historia 2-Titulo Halo**  **3-Imagen Pausa 4-Menu Principal 5-Elite Game over**  **6-Fondo juego** | |
|  | |
| **MIEMBROS DEL EQUIPO** | |
| * JUAN CAMILO PELAEZ * SEBASTIAN LONDOÑO | |
| **DETALLES DE PRODUCCION** | |
| Fecha de inicio | 20/05/2016 |
| Fecha de entrega |  |
| Presupuesto |  |