

| Concepto | |
|-------------------------------------|--|
| Titulo | Tower of god |
| Estudio/diseñadores | Richard Andrey Salazar Serna |
| Genero | Role-playing game (RPG) |
| Plataforma | PC |
| Versión | 1.1 |
| Sinopsis de jugabilidad y contenido | El jugador ira avanzado a través de “pisos” o niveles donde encontrara diversos retos y enemigos que se interpondrán en su objetivo principal, el cual, sin duda alguna, es alcanzar el máximo piso posible para convertirse en un ranker. |
| Categoría | Al ser un juego de RPG cuenta con diferentes personajes que poseen ‘stats’ o características diferentes, permitiendo variar en el estilo de juego según estas. Buscando tomar cualidades de juegos como Final Fantasy. |
| Licencia | GPL ¹ , basado en la serie de manhwas llamada Torre de dios ²³ , con fines meramente académicos respetando los derechos de autor. |
| Mecánica | A medida que se derrotan enemigos y se cumplen pequeños objetivos el jugador ira subiendo de nivel, permitiéndole volverse más fuerte para los retos que encontrara mas adelante. |
| Tecnología | Python 2.7 + pygame como lenguaje de programación, haciendo uso de sprites encontrados en OpenGameArt ⁴ o diseñados en Character generator (base don universal LPC Sprite sheet) ⁵ . Además de esto se usará SQLite para el almacenamiento de datos de los personajes. |
| Publico | Jugador competitivo que guste del género y comprenda sus mecánicas, sin dejar a un lado los jugadores novatos que apenas inician en este. Mayores de 15 años. |

| Historial de versiones |
|------------------------|
| 1.0. – 17/05/16 |
| 1.1. -- 19/05/16 |

¹ GPL license. <http://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html>

² Tower of god official webpage. <http://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=183559>

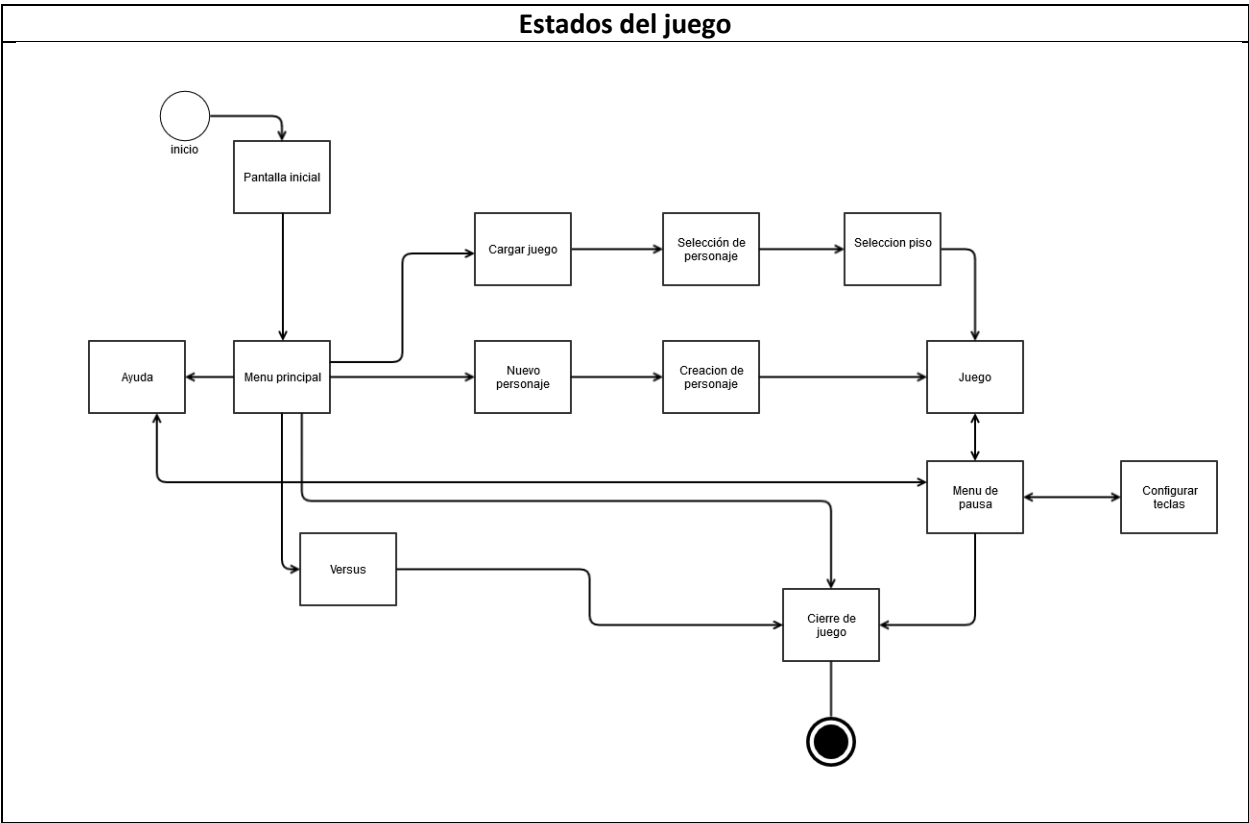
³ Tower of god English translation. http://www.webtoons.com/en/fantasy/tower-of-god/list?title_no=95

⁴ OpenGameArt webpage. <http://opengameart.org/>



⁵ Character generator. <http://gaurav.munjal.us/Universal-LPC-Spritesheet-Character-Generator/#>

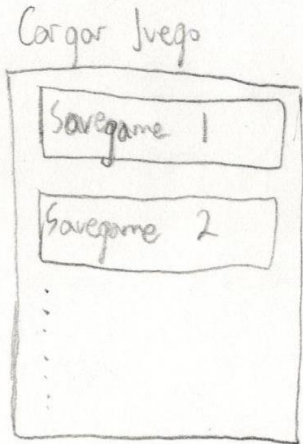
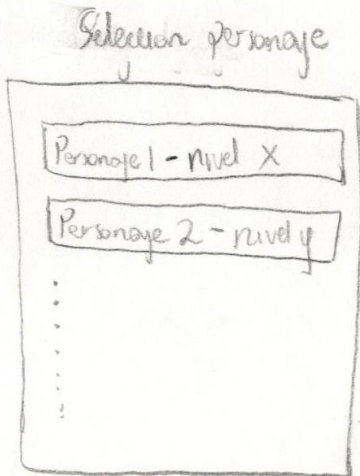
| Visión general del juego |
|--|
| <p>ToG game busca acercar al jugado a la historia del manhwa torre de dios mediante un juego de rol, permitiendo así seleccionar entre diferentes clases y estilos de juego para ir avanzando por los retos de cada piso. Personificando un “irregular” que entra a la torre con su propia fuerza el jugador deberá enfrentarse a retos, competidores y enemigos que tratan de impedir su avance por los diferentes niveles del juego.</p> <p>Mediante un sistema de características como vitalidad, fuerza, inteligencia, suerte, fe, resistencia, las diferentes clases pautaran el accionar de los jugadores a medida que avanza el juego, teniendo un completo set de opciones a la hora de actuar basado en las habilidades que posean estas.</p> <p>A medida que el juego avanza se irán profundizando los personajes y, por supuesto, el trasfondo del juego, contando un poco más de cada uno de los personajes importantes que aparecen en este encontrando amigos, enemigos y neutrales que querrán aportar o acabar con la aventura del usuario.</p> <p><i>“¿Que deseas...? ... ¿Dinero y riqueza?... ¿Honor y orgullo? ¿Autoridad y poder? ¿Venganza? ... o algo que trasciende a todas estas lo que sea que desees Esta aquí.”</i></p> |

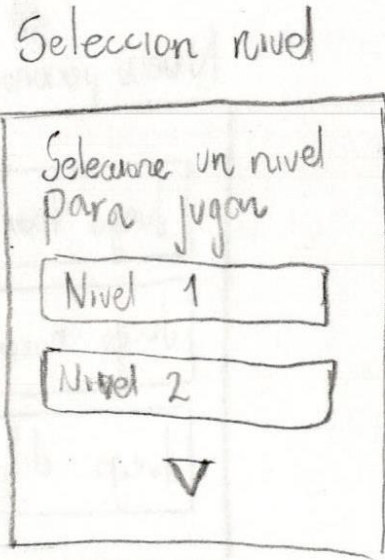

| Mecánica del juego | |
|--------------------|---|
| Cámara | 2D |
| Periféricos | Teclado |
| Controles | Flechas – Movimiento personaje P – pausa Q – habilidad numero 1 W – habilidad numero 2 E – habilidad numero 3 R – habilidad numero 4 Barra espaciadora – golpe normal |
| Puntaje | El número de pisos superados y el nivel del personaje son las principales medidas de puntaje para los usuarios. |
| Guardar/cargar | El jugador podrá guardar por medio del menú de pausa el progreso que haga, este progreso guardado se verá en función de nivel y pisos avanzados. |

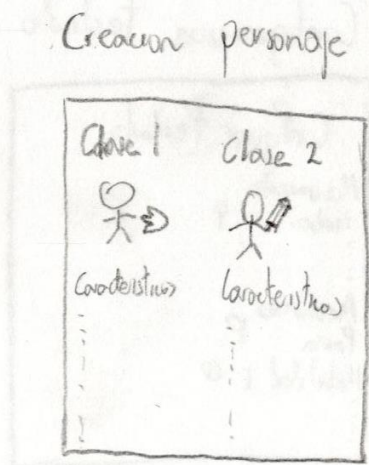
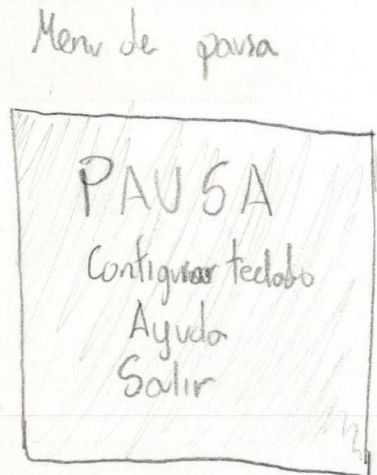


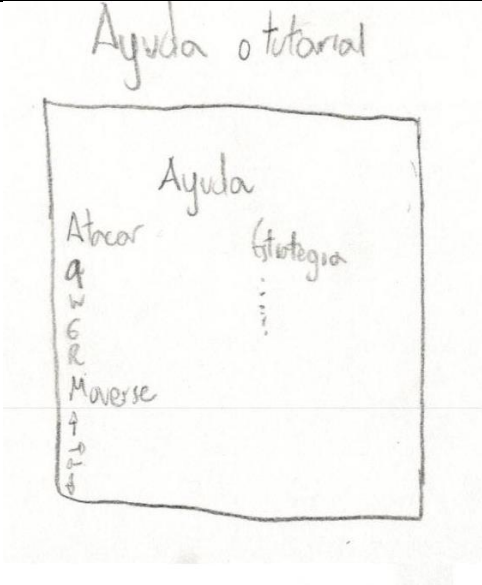

| Interfaces | |
|-------------------|--|
| 1 | |
| Nombre | Pantalla inicio |
| Descripción | Pantallazo inicial del juego donde nos pide presionar cualquier tecla para continuar, una simple fase introductoria. |
| Estados del juego | Menú principal |

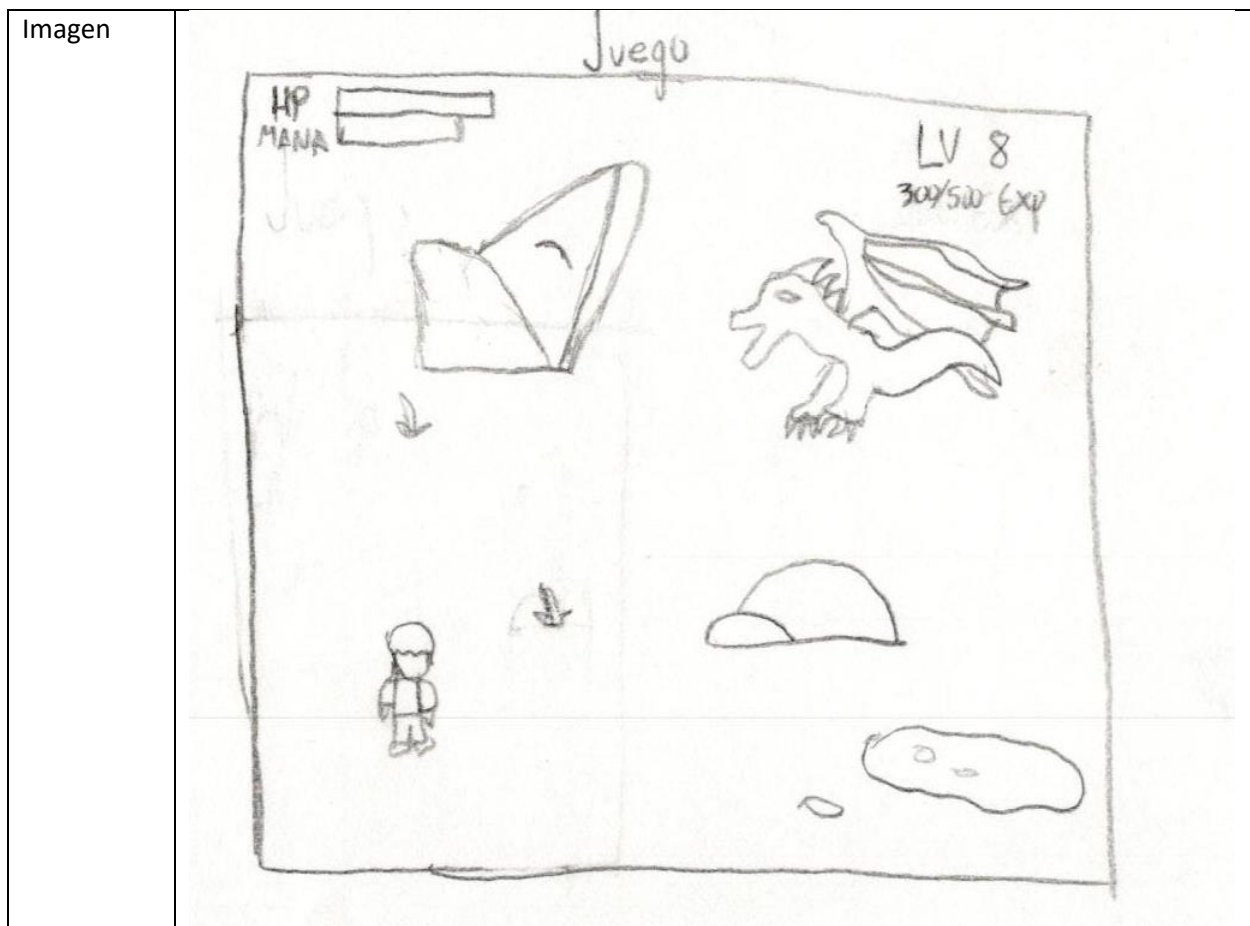
| | | |
|-------------------|--|--|
| Imagen |  | |
| 2 | | |
| Nombre | Menú principal | |
| Descripción | Menú principal en el que escogeremos si deseamos crear un nuevo juego o cargar uno ya avanzado, el menú de ayuda y los créditos. | |
| Estados del juego | Cargar juego Ayuda Nuevo personaje Versus Cierre del juego | |
| Imagen |  | |
| 3 | | |
| Nombre | Cargar juego | |
| Descripción | Menú que nos lleva a cargar un archivo ya creado con anterioridad para continuar avanzando en el mundo de TOG. | |
| Estados del juego | Selección de personaje | |

| | |
|-------------------|--|
| Imagen |  |
| 4 | |
| Nombre | Selección personaje |
| Descripción | Menú que nos permite seleccionar un personaje creado con anterioridad. |
| Estados del juego | Selección de piso |
| Imagen |  |
| 5 | |
| Nombre | Selección de piso |
| Descripción | Menú que nos lleva a cargar un piso o nivel ya cursado o por cursar para continuar para subir de nivel o continuar en la aventura. |
| Estados del juego | Selección de personaje |

| | |
|-------------------|---|
| Imagen |  <p>Selección nivel</p> <p>Seleccione un nivel para jugar</p> <p>Nivel 1</p> <p>Nivel 2</p> <p>▼</p> |
| 6 | |
| Nombre | Nuevo personaje |
| Descripción | Menú que nos lleva a la creación de personaje |
| Estados del juego | Creación de personaje |
| Imagen |  <p>Nuevo personaje</p> <p>Juego facil</p> <p>Juego normal</p> <p>Juego difícl</p> |
| 7 | |
| Nombre | Creación de personaje |
| Descripción | Menú que nos permite la creación de un personaje, desde seleccionar su nombre hasta la selección de clase. |
| Estados del juego | Juego |

| | |
|-------------------|---|
| Imagen |  |
| 8 | |
| Nombre | Menú de pausa |
| Descripción | Menú de pausa que permite detener la ejecución del juego para realizar otras tareas. Igualmente permite la visualización de la ayuda o tutorial y la configuración de las teclas. |
| Estados del juego | Juego Ayuda Configuración teclado Cierre del juego |
| Imagen |  |
| 9 | |
| Nombre | Ayuda |
| Descripción | Pantalla de ayuda que permitirá conocer los controles básicos y algunos consejos para la supervivencia con las clases. |
| Estados del juego | Pausa |

| | |
|-------------------|--|
| Imagen |  |
| 10 | |
| Nombre | Configuración de teclado |
| Descripción | Pantalla que permite la configuración de las teclas que se usan para el movimiento y ataque del personaje. |
| Estados del juego | Pausa |
| Imagen |  |
| 10 | |
| Nombre | Juego |
| Descripción | Pantalla en la que el usuario puede jugar. |
| Estados del juego | Pausa |





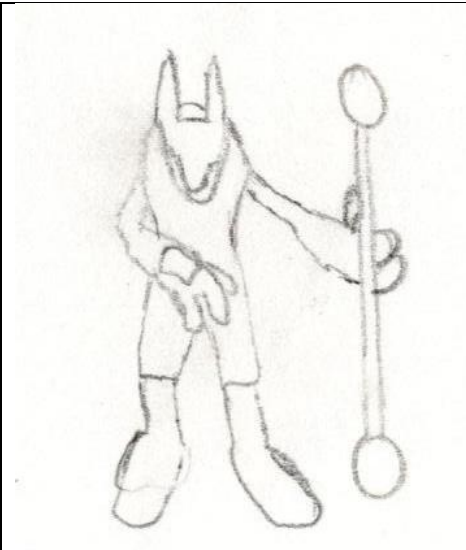

| Niveles | |
|----------------------------|--|
| 1 | |
| Titulo | Piso 1 |
| Encuentro | Nivel numero 1 |
| Descripción | Este nivel es un pasillo que lleva a un calabozo donde se encuentra encerrada una bestia. Bestia cuyo objetivo es acabar con cualquiera que desee pasar por donde se encuentra. Tras |
| Objetivos | Derrotar a la anguila gigante. |
| Progreso | El jugador aparecerá en el nivel 2. |
| Enemigos | Anguila gigante |
| Ítems | Ninguno |
| Personajes | Yuri Zahard, Headon |
| Música y efectos de sonido | La música de este nivel es calmada buscando crear suspenso de lo que le espera al jugador. |
| Referencias de BGM y SFX | No aplica |


| 2 | |
|----------------------------|---|
| Titulo | Piso 2 fase 1 |
| Encuentro | Nivel numero 2 primera fase |
| Descripción | Es una llanura llena de pasto con rocas y charcos de agua. |
| Objetivos | Acabar con todos los enemigos del nivel. |
| Progreso | El jugador aparecerá en la fase 2 de piso 2. |
| Enemigos | Anak Zahard, luchador 1, luchador 2, |
| Ítems | Ninguno |
| Personajes | Ninguno |
| Música y efectos de sonido | La música de este nivel es de batalla, dado que el jugador se encontrará en un campo de batalla con múltiples enemigos. |
| Referencias de BGM y SFX | No aplica |
| 3 | |
| Titulo | Piso 2 fase 2 |
| Encuentro | Nivel numero 2 segunda fase |
| Descripción | Es una arena de batalla. |
| Objetivos | Derrotar a Urek Mazino |
| Progreso | Terminará el juego y se mostrará la escena final. |
| Enemigos | Ninguno |
| Ítems | Ninguno |
| Personajes | Urek Mazino |
| Música y efectos de sonido | La música de este nivel será rápida ya que el nivel consta de una pelea con un jefe. |
| Referencias de BGM y SFX | No aplica |


| Progreso del juego |
|--|
| Los modos de juego variaran únicamente en la dificultad de los enemigos. Por lo tanto, el progreso del juego será de la siguiente forma: |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Piso 1 2. Piso 2 fase 1 3. Piso 2 fase 2 |



| Personajes | |
|-------------|--|
| 1 | |
| Nombre | Controlador de ondas |
| Descripción | Es un personaje que usa principalmente mana para su supervivencia siendo su principal atributo la inteligencia, requiriendo de mana para el uso de sus diferentes habilidades, similar a los magos de diferentes juegos similares. |



| | |
|----------------------|--|
| Imagen |  |
| Concepto | Es uno de los protagonistas del juego el cual busca escalar la torre hasta lo más alto. |
| Encuentro | Es una de las clases principales de personajes que pueden ser creadas desde el inicio. |
| Habilidades | Escudo de mana Bomba de mana Flecha espiritual Tornado de almas |
| Armas | Ninguna |
| Ítems | Ninguno |
| Personaje no-jugable | No |
| 2 | |
| Nombre | Portador de lanza |
| Descripción | Es un personaje que usa principalmente ataques físicos para avanzar por los enemigos siendo su principal atributo la fuerza, el uso de habilidades genera "ira", la cual sirve para realizar dos de sus habilidades. |
| Imagen |  |
| Concepto | Es uno de los protagonistas del juego el cual busca escalar la torre hasta lo más alto. |
| Encuentro | Es una de las clases principales de personajes que pueden ser creadas desde el inicio. |
| Habilidades | Lanzamiento de lanza Golpe aturdidor Giro Lanza penetrante |
| Armas | Lanza |
| Ítems | Ninguno |
| Personaje no-jugable | No |
| 3 | |
| Nombre | Headon |
| Descripción | Es una criatura con rasgos parecidos a los de un conejo, pero con estructura humanoide, lo que le permite ser bípedo. |

| | |
|----------------------|---|
| Imagen |  |
| Concepto | Headon es el guardián del primer piso, este busca poner a prueba a las personas que intentan subir la torre para saber si sus deseos son lo suficientemente fuertes para servir de motivación. |
| Encuentro | Piso 1 |
| Habilidades | Ninguna |
| Armas | Ninguna |
| Ítems | Ninguno |
| Personaje no-jugable | Si. Busca probar a los jugadores en el primer piso de la torre para que estos desistan de avanzar más, esto, si no son lo suficientemente fuertes o astutos. |
| 4 | |
| Nombre | Yuri Zahard |
| Descripción | Es una mujer con apariencia de tener 20 años, sin embargo, ya ha vivido varios cientos de años lo que le ha permitido convertirse en una de las mas fuertes. |
| Imagen |  |
| Concepto | Tras haber alcanzado la parte más alta posible de la torre, Yuri Zahard, hija del rey de la torre, se encarga de vigilar los distintos pisos para reportar a su padre cualquier irregularidad en las pruebas. |
| Encuentro | Piso 1 |
| Habilidades | Ninguna |
| Armas | Ninguna |
| Ítems | Ninguno |
| Personaje no-jugable | Si. Busca ayudar al jugador dándole buffs que le permitan pelear contra enemigos poderosos. |

| 5 | |
|----------------------|---|
| Nombre | Urek Mazino |
| Descripción | Es un personaje con apariencia humana que nunca lleva camisa y tiene tatuada la espalda con un árbol de alas angelicales. |
| Imagen |  |
| Concepto | Es un competidor principal, sin lugar a dudas uno de los más fuertes ya que él ha llegado a lo más alto de la torre. |
| Encuentro | Piso 2 fase 2 |
| Habilidades | Endurecimiento físico Reflejo de hechizos Puño de hierro |
| Armas | Ninguna |
| Ítems | Ninguno |
| Personaje no-jugable | Si. Este personaje busca poner a prueba las personas que entran en la torre para saber si son posibles candidatos a unirse a su organización privada. |

| Enemigos | |
|-------------|--|
| 1 | |
| Nombre | Anguila gigante |
| Descripción | Como su nombre lo indica es una anguila gigante que vigila el paso del piso 1 al piso 2. |
| Encuentro | Piso 1 |
| Imagen |  |
| Habilidades | Bomba de mana |
| Armas | Ninguna |
| Ítems | Ninguno |
| 2 | |
| Nombre | Anak Zahard |

| | |
|-------------|---|
| Descripción | Es un híbrido femenino entre un lagarto y un humano que usa una espada para atacar. |
| Encuentro | Piso 2 fase 1 |
| Imagen |  |
| Habilidades | Ninguna |
| Armas | Abril verde |
| Ítems | Ninguno |
| 3 | |
| Nombre | Luchador 1 |
| Descripción | Tiene apariencia humana con el rasgo adicional de llevar pequeñas alas en la espalda. |
| Encuentro | |
| Imagen |  |
| Habilidades | Flecha espiritual |
| Armas | Escudo |
| Ítems | Ninguno |
| 4 | |
| Nombre | Luchador 2 |
| Descripción | Tiene apariencia humana. |
| Encuentro | Piso 2 fase 1 |

| | |
|-------------|---|
| Imagen |  |
| Habilidades | Ninguna |
| Armas | Espada |
| Ítems | Ninguno |
| 5 | |
| Nombre | Rak wraithraiser |
| Descripción | Es un cocodrilo gigante que lleva una lanza. |
| Encuentro | Piso 2 Fase 1 |
| Imagen |  |
| Habilidades | Ninguna |
| Armas | Lanza |
| Ítems | Ninguno |

| Habilidades |
|--|
| <p>Escudo de mana Es un escudo que dura un tiempo determinado según el nivel del personaje, protegiendo a su usuario de un porcentaje del daño que los enemigos le provoquen.</p> <p>Bomba de mana Habilidad poderosa que concentra mana en las palmas del usuario y lo dispara en forma de bomba, infringiendo un daño considerable a lo que esta impacte.</p> <p>Flecha espiritual Habilidad repetitiva que moldea mana en forma de flechas para disparar a los enemigos.</p> |

Tornado de almas

Tornado de mana que consume gran cantidad de este para infringir una gran cantidad de daño a sus enemigos.

Lanzamiento de lanza

El personaje realiza un lanzamiento de lanza en línea recta dependiendo de su orientación en el mapa, generando 10 ira si impacta un enemigo.

Golpe aturdidor

Consume 50 de ira para desestabilizar al oponente por 1 segundo, impidiendo que este ataque al personaje.

Giro

El personaje realiza un giro haciendo daño a todos los enemigos a su alrededor, generando 10 de ira por cada uno de los enemigos golpeados.

Lanza penetrante

Consume 50 de ira para realizar una embestida con la lanza hacia la dirección que se encuentre mirando el personaje.

Endurecimiento físico

Habilidad pasiva que reduce el daño físico recibido.

Reflejo de hechizos

Habilidad pasiva que permite al usuario eventualmente, reflejar hechizos hacia su ejecutor, infringiendo daño a este.

Puño de hierro

Poderoso puño que golpea a los enemigos infringiendo un alto daño.

Armas

No existen armas puntuales.

Ítems

Buff regeneración de mana:

Al recoger este item el personaje recibira un aumento en la regeneracion del mana del 100% por los proximos 120 segundos.

Buff daño habilidades

Al recoger este item el personaje recibira un aumento en el daño de las habilidades de 25%

Buff daño fisico

Al recoger este item el personaje recibira un aumento del daño fisico infringido por el ataque basico de 25 puntos.

Buff reduccion de daño

Al recoger este item el personaje recibira menor daño de las habilidades o ataques que reciba.

Buff reflexión de daño

Al recoger este ítem el personaje reflejara parte del daño que le sea infringido por parte de sus enemigos.

Guion

El juego no contendrá ningún dialogo.

Logros

El sistema de logros consiste de dos partes: Alcanzar los diferentes niveles de personaje para aumentar la fuerza de este, y superar las pruebas de cada uno de los niveles de la torre.

Códigos secretos

No contiene.

Música y sonido

La música de fondo del juego será realizada con la aplicación móvil Caustic.

M001 – Menú principal, cargar juego, selección de personajes

Esta música buscará atraer al jugador para adentrarse en el juego, será a un ritmo ni muy rápido ni muy despacio.

M002 – Piso 1

La música de este nivel es calmada buscando crear suspenso de lo que le espera al jugador.

M003 – Piso 2 fase 1

La música de este nivel es de batalla, dado que el jugador se encontrará en un campo de batalla con múltiples enemigos.

M004 – Piso 2 fase 2

La música de este nivel será rápida ya que el nivel consta de una pelea con un jefe.

S001 – Tormenta de almas

Fuerte sonido que se asemeje a una tormenta.

S002 – Lanza penetrante

Sonido cortante y rápido

S003 – Muerte del jugador

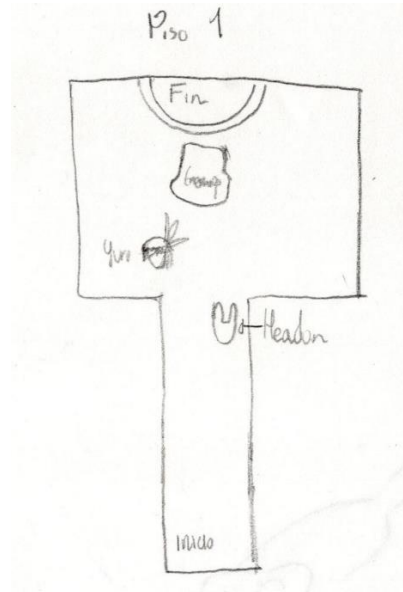
Sonido de game over.

S004 – Recoger buff

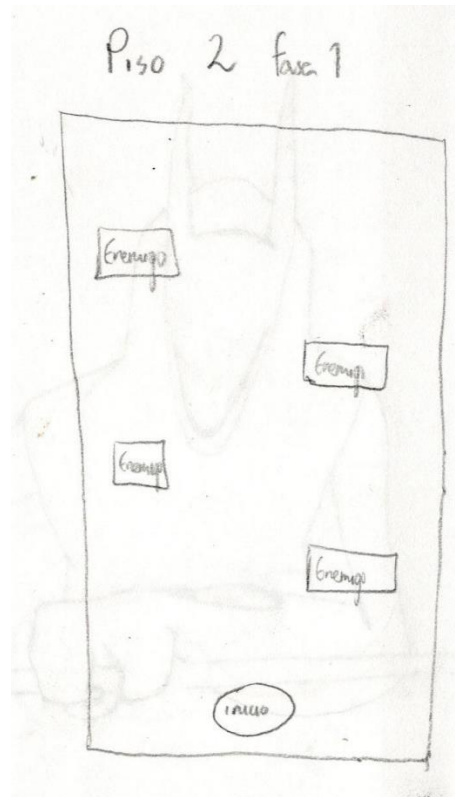
Corto sonido 8 bits que ressemble el recoger un ítem.

Imágenes de concepto

Piso 1

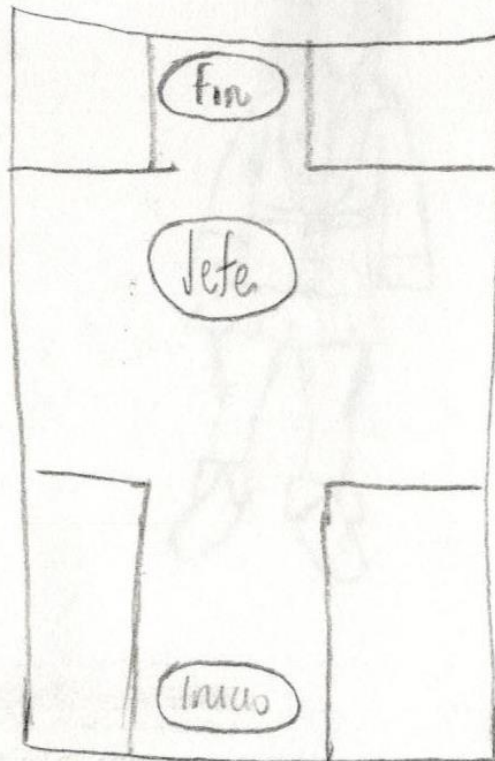


Piso 2 Fase 1



Piso 2 Fase 2

Paso 2 fase 2



Miembros del equipo

Richard Andrey Salazar Serna – riansalazar@utp.edu.co, rass12398@hotmail.com – Celular: 3172511960