1. **Concepto**
   1. **Título**

Wolverine: The Game.

* 1. **Diseñadores**

Johan, Alejandro Osorio Trujillo y Juan Pablo Ospina Bustamante.

* 1. **Género**

Beat ‘em Up.

* 1. **Plataforma**

Computadora personal.

* 1. **Sinopsis de Jugabilidad y Contenido:**

El juego tiene como esencia las peleas cuerpo a cuerpo, es decir, a corto alcance. Nuestro personaje principal, Wolverine, deberá abrirse camino luchando contra oleadas de enemigos variados para así salvar al mundo de la destrucción inminente.

* 1. **Categoría**
* Streets Of Rage 2: Presenta similitudes con el juego en el movimiento espacial y en la generación de los enemigos.
* J2
* J3
  1. **Licencia**

El juego es original en concepto mas no en recursos, los sprites usados son del personaje de Wolverine, más en concreto un diseño de 8 bits; los enemigos usados son: Un robot de Megaman, un mafioso de un juego desconocido (No aparecen los datos en la página de descarga), e2, e3, boss.

* 1. **Mecánica**

El jugador se mueve alrededor del mapa golpeando a sus enemigos con dos tipos de ataques, además hay 4 tipos de power-ups que ayudarán o perjudicarán al jugador dependiendo del tipo del mismo power-up.

* 1. **Tecnología**

Se utiliza el lenguaje de programación Python y para ayudar con el corte de imágenes se usa la página web I <3 IMG.

En cuanto al hardware se utilizaron tres computadores:

* Macbook pro 13’: Procesador Intel Core i5 dual core de 2.7 GHz, 8 GB de memoria integrada LPDDR3 de 1866 MHz, Intel Iris Graphics 6100.
* Juanpa pc
* Johan pc
  1. **Público**

El juego puede ser jugado por personas de todas las edades, pero va más dirigido a un público de 13-17 años, más específicamente estudiantes de colegio.

1. **Historial de versiones**

¿

1. **Visión general del juego**

Wolverine: The Game nos narra la historia de un héroe muy conocido, lógicamente como lo dice el nombre, se trata de Wolverine. El enfoque fue hacer sentir poderoso a nuestro personaje, ya que es capaz de eliminar muchos enemigos con su destreza y fuerza sobrehumana; el público debe sentirse atraído por este juego ya que es un reto, el jugador no tiene las cosas nada fáciles al moverse por el mapa; como se mencionó anteriormente, el jugador encarna a Wolverine, reconocido principalmente por sus afiladas garras, la misión: Salvar al mundo de la aniquilación total por parte de las fuerzas enemigas.

1. **Mecánica del juego**
   1. Cámara

Se maneja una cámara en 2D.

* 1. Periféricos

Teclado, mouse y pantalla.

* 1. Controles

Flehcas: Movimiento.

J, K: Ataques.

* 1. Puntaje

Existe una tabla de puntajes local que se muestra en cada recorrido (Nivel), aumentará o disminuirá dependiendo de los objetivos conseguidos.

* 1. Guardar/Cargar

El juego no tiene un sistema de guardado o cargado.

1. Estados del juego

Diagramas

1. Interfaces
   1. Nombre de la pantalla:
   2. Descripción de la pantalla:
   3. Estados del juego:
   4. Imagen:
2. Niveles

Nivel 1

* 1. Título del nivel: Start your mission.
  2. Encuentro: Primer nivel.
  3. Descripción: Wolverine debe abrirse paso por la infestada ciudad de New York, una ciudad un poco destruída puesto que las fuerzas enemigas ya han llegado a ésta.
  4. Objetivos: El jugador debe acabar con todos los enemigos de cada oleada y llegar al final del mapa para poder avanzar.
  5. Progreso: Se muestra un interludio y se continúa con el siguiente nivel.
  6. Enemigos
* Móvil: Thug.
* Estático: Red Robot.
  1. Ítems:
* Modificador 1.
* Modificador 2.
* Modificador 3.
* Modificador 4.
  1. Personajes: Wolverine como personaje jugable, además de los enemigos.
  2. Música y efectos de sonido:
  3. Referencias de BGM y SFX

Nivel 2

1. Título del nivel: Kill the boss.
2. Encuentro: Segundo nivel con jefe incluído.
3. Descripción: Wolverine debe derrotar a todos los lacayos del jefe enemigo, al final del nivel debe vencer al mismísimo boss para salvar al mundo entero.
4. Objetivos: El jugador debe acabar con todos los enemigos de cada oleada, acabar con el jefe final y llegar al final del mapa para poder avanzar.
5. Progreso: ¿
6. Enemigos:

* E1
* E2

1. Ítems:

* Modificador 1.
* Modificador 2.
* Modificador 3.
* Modificador 4.
  1. Personajes: Wolverine como personaje jugable, además de los enemigos.

1. Música y efectos de sonido
2. Referencias de BGM y SFX
3. Progreso del juego
4. Finalizar Nivel 1.
5. Finalizar Nivel 2.
6. Fin del juego.
7. Personajes
   1. Nombre del personaje: Wolverine.
   2. Descripción: Humano de baja estatura, musculoso y de traje amarillo con azul; de cada una de sus manos salen tres afiladas garras plateadas.
   3. Imagen
   4. Concepto: Protagonista del juego, su principal motivación es su afán por defender a los indefensos; en este caso, su principal objetivo es salvar al mundo ya que nadie más puede hacerlo (Los demás héroes están muertos, por su poder regenerativo es el único sobreviviente).
   5. Encuentro: Aparece en el inicio del juego.
   6. Habilidades:

* Caminar.
* Atacar con brazo derecho.
* Atacar con brazo izquierdo.
  1. Armas: Sus garras.
  2. Ítems: No presenta objetos propios como tal, solo los modificadores de juego.

1. Enemigos
   1. Nombre: Thug.
   2. Descripción
   3. Encuentro
   4. Imagen
   5. Habilidades
   6. Armas
   7. Ítems
2. Habilidades
   1. Jugador

* S
  1. Enemigos
* S

1. Armas
   1. Wolverine tiene como armas sus afiladas garras de adamantium.
2. Ítems
   1. Modificador 1:
   2. Modificador 2:
   3. Modificador 3:
   4. Modificador 4:
3. Guion

El juego no posee diálogos.

1. Logros

El juego no posee logros, a excepción de ganar.

1. Códigos secretos

El juego no posee códigos secretos.

1. Música y sonidos

M1.

M2.

S1.

S2.

1. Imágenes de concepto

No se cuenta con concept art, todos los diseños de personajes y niveles fueron descargados.

1. Miembros del equipo
   1. Johan: Programador.
   2. Alejandro Osorio Trujillo: Programador.
   3. Juan Pablo Ospina: Programador
2. Detalles de producción
   1. Fecha de inicio

4 de mayo de 2018.

* 1. Fecha de terminación

4 de junio de 2018.

* 1. Presupuesto

No se cuenta con presupuesto económico destinado al desarrollo del juego.