

DOCUMENTO DE DISEÑO	
CONCEPTO	
Titulo	The witcher
Estudio/Diseñadores	Nicolás Mesa Serna y Felipe Gil Valencia
Género	Aventura
Plataforma	PC
Versión	Versión 2.0
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	<p>El brujo es contratado por un reino para rescatar a su princesa, está se encuentra en el territorio de los monstruos, en ese lugar se hayan varios tipos de obstáculos y monstruos de diferentes tipos, además de objetos dejados por otros aventureros que han pasado y perecido en este lugar.</p> <p>El objetivo del jugador es avanzar por los obstáculos y vencer a los diferentes enemigos para rescatar a la princesa que se encuentra en un lugar lejano en el territorio de los monstruos.</p>
Categoría	Es un juego que puede parecerse a los típicos juegos 2D de desplazamiento lateral como los primeros Super Mario Bros, o juegos más actuales como Shovel Knight y Rogue Legacy, las diferencias con algunos de estos juegos seria la presencia de un subjefe en el final de cada nivel, y en los objetos (modificadores) que están en el suelo que cambian algunas características del personaje principal.
Licencia	Licencia MIT
Mecánica	El jugador deberá superar o eliminar los distintos obstáculos que hay en cada nivel, para esto el personaje principal (El Brujo) puede saltar y usar un proyectil mágico que sale de sus manos, tanto su ataque como sus otras características pueden cambiar durante el recorrido del juego, según los distintos ítems obtenidos.
Tecnología	Desarrollado en Python, con la librería Pygame.
Publico	Este juego va dirigido a un público general o casual, esto debido a su sencillez de jugabilidad, y a que el juego cuenta con una dificultad mediana.
HISTORIAL DE VERSIONES	
<p>Versión 1.0: Versión inicial que contaba con un solo nivel y dos tipos de enemigos además de modificadores.</p> <p>Versión 2.0: Versión actual que cuenta con dos niveles normales y un nivel de jefe final, cuatro tipos de enemigos comunes, dos subjefes y un jefe final.</p> <p>Esta versión está sujeta a cambios debido a posibles errores no previstos, o diferentes elementos no planeados con el fin de mejorar el juego.</p>	
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
<p>El juego es una aventura en la que podremos manejar a un Brujo que tiene la misión de salvar a la princesa de un reino, con el fin de rescatar a la princesa el jugador se encontrara con escenarios(niveles) con distintos obstáculos. En estos obstáculos el jugador podrá divertirse superando diferentes retos mientras se mueve en un entorno con plataformas, enemigos e ítems que ayudaran u obstaculizaran al jugador para llegar a su objetivo.</p>	
MECÁNICA DEL JUEGO	
<p>El jugador para resolver el objetivo del juego podrá moverse por el escenario utilizando movimientos horizontales, y utilizando salto podrá moverse de forma vertical mediante</p>	

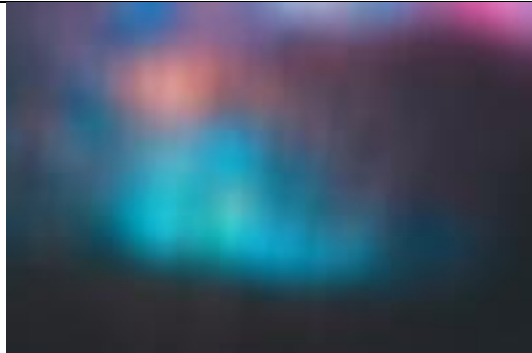
plataformas, además el jugador tendrá un hechizo, que podrá lanzar para eliminar a los enemigos.	
Cámara	Se utiliza la perspectiva de desplazamiento lateral 2D.
Periféricos	El único periférico necesario para completar el juego es el Teclado.
Controles	Teclas de movimiento: Flecha Derecha →: movimiento hacia derecha. Flecha Izquierda ←: movimiento hacia izquierda. Flecha Arriba ↑: Salto. C: Lanzar Proyectoil Mágico. P: Pausa
Puntaje	El puntaje aumenta al eliminar a cualquier tipo de enemigos.
Guardar/Cargar	Esta versión del juego no cuenta con opción de guardar o cargar partida.

ESTADO DEL JUEGO

El juego empieza en el menú principal este contara con algunas opciones.
 Al elegir Iniciar Juego, el jugador entrara en el nivel 1.
 Al superar los obstáculos del nivel 1 el jugador pasara al nivel 2.
 Al superar los obstáculos del nivel 2 el jugador pasara a la pelea con el jefe final.
 El estado Pausa, pausara el juego durante el tiempo que el jugador necesite.

INTERFACES

La interfaz del menú presenta un fondo con distintos colores difuminados dando misterio y alusión al brujo que es el personaje que el jugador controlara.

Nombre de la Pantalla	Menú Principal
Descripción de la Pantalla	Menú donde están las principales opciones, como el inicio del juego.
Estado del Juego	-Iniciar Juego -Salir
Imagen	

NIVELES

El juego tiene tres niveles, en cada nivel se tendrán dos tipos de enemigos y un subjefe, y en el último nivel estará el jefe final.

Título de Nivel	Nivel 1
Encuentro	Es el nivel que da inicio a la aventura, este es el escenario que el jugador encontrara por primera vez al jugar el juego.
Descripción	El nivel contara con dos tipos de enemigos y un subjefe final, tiene distintos tipos de ítems que el jugador podrá recoger. El escenario contara con varias plataformas.
Objetivo	Vencer al subjefe del nivel para avanzar al siguiente nivel.

Progreso	Las características del jugador cambiarán según los ítems que haya recogido en el nivel.
Enemigos	Enemigos de tipo Araña y Mago Fantasma, subjefe Mago Fantasma especial.
Items	Vida, poción de aumento de velocidad y salto, poción normalizadora, poción de lentitud reduce velocidad y salto.
Personajes	Personaje principal (El Brujo).
Música y Efectos de Sonido	Música de tipo de aventura.
Referencias de BGM y SFX	Música de fondo: Extraída del juego Moonlighter.
Título de Nivel	Nivel 2
Encuentro	Luego de superar el Nivel 1.
Descripción	Nivel intermedio antecesor del Jefe final.
Objetivo	Vencer al subjefe del nivel para avanzar a El nivel del Jefe final.
Progreso	Aumento de ataque mágico. Las características del jugador cambiarán según los ítems que haya recogido en el nivel.
Enemigos	Perro esqueleto y Planta Mágica, Subjefe Planta Mágica espacial.
Items	Vida, poción de aumento de velocidad y salto, poción normalizadora, poción de lentitud reduce velocidad y salto, poción de veneno.
Personajes	Personaje principal (El Brujo).
Música y Efectos de Sonido	Música de tipo de aventura.
Referencias de BGM y SFX	Música de fondo: Extraída del juego Moonlighter.
Título de Nivel	Nivel Final
Encuentro	El jugador llega a este nivel después de haber superado el nivel 2.
Descripción	Nivel donde se encuentra el jefe final y la princesa.
Objetivo	Vencer al jefe final Demonio y rescatar a la princesa.
Progreso	El jugador habrá acabado el juego.
Enemigos	Jefe Final Demonio.
Items	Vida, Poción de veneno.
Personajes	Personaje principal (El Brujo) y Princesa.
PROGRESO DEL JUEGO	
El jugador empezara en el nivel 1 tras superar este pasara a el nivel 2, al superar el nivel 2 llegara a el nivel del jefe final, En el progreso de los niveles el jugador podrá modificar sus características según los ítems que recoja.	
PERSONAJES	
Personaje Principal	
Nombre del Personaje	El Brujo






Descripción	Es el personaje que el jugador controlara, este cuenta con un tipo de ataque mágico para acabar con sus enemigos. Es un humano con poderes sobrenaturales y mágicos que utiliza para resolver las misiones que se le encomiendan. Utiliza una vestimenta de Brujo que le ayudan a concentrar sus poderes mágicos.
Imagen	
Concepto	Es el personaje principal, a él se le encomienda el rescate de la princesa, ya que posee el poder suficiente para entrar en la zona de los monstruos.
Encuentro	En el inicio del juego.
Habilidades	Salto, Proyectil mágico.
Armas	No tiene.
Items	Los recoge en el transcurso del juego.
Nombre del Personaje	Princesa
Descripción	Es la princesa que está secuestrada, y el Brujo tiene que salvar.
Imagen	
Concepto	La princesa es el objetivo a rescatar del Brujo, Ella es capturada y llevada al territorio de los monstruos.
Encuentro	Se encuentra tras vencer al jefe final
ENEMIGOS	
Nombre	Araña
Descripción	Araña que recorre un área
Encuentro	Nivel 1
Imagen	
Habilidades	Hace daño al contacto
Armas	No tiene
Items	No tiene
Nombre	Mago Fantasma
Descripción	Enemigo que lanza proyectiles
Encuentro	Nivel 1
Imagen	
Habilidades	Proyectil mágico 
Armas	No tiene
Items	No tiene
Nombre	Mago Fantasma especial
Descripción	Subjefe que bloquea la entrada al nivel 2
Encuentro	Final Nivel 1

















Imagen	
Habilidades	Proyectil mágico especial 
Armas	No tiene
Items	No tiene
Nombre	Perro esqueleto
Descripción	Perro muerto que vigila una corta area
Encuentro	Nivel 2
Imagen	
Habilidades	Hace daño al contacto
Armas	No tiene
Items	No tiene
Nombre	Planta Mágica
Descripción	Planta con poderes mágicos que lanza proyectiles
Encuentro	Nivel 2
Imagen	
Habilidades	Proyectil mágico 
Armas	No tiene
Items	No tiene
Nombre	Planta Mágica especial
Descripción	Es el segundo subjefe y bloquea la entrada al nivel dos
Encuentro	Final Nivel 2
Imagen	
Habilidades	Proyectil mágico especial 
Armas	No tiene
Items	No tiene
Nombre	Jefe Final Demonio
Descripción	Es un Demonio con bastante cantidad de vida
Encuentro	Nivel Jefe Final

Imagen	
Habilidades	Proyectil mágico especial 
Armas	No tiene
Items	No tiene
HABILIDADES	
Habilidad base del jugador	
Habilidad mejorada del jugador	
ARMAS	
ITEMS	
Poción de daño: hace daño al jugador. 	
Poción de ralentización: ralentiza al jugador. 	
Poción normalizadora: le da al jugador las características que tenía al iniciar el juego. 	
Poción de rapidez: da mayor salto y rapidez al jugador. 	
Vida: da un punto de vida al jugador. 	
GUIÓN	
LOGROS	
En esta versión del juego no se cuentan con logros obtenibles.	
CÓDIGOS SECRETOS	
<p>En todos los niveles Código: q,w,e,r Aumenta 10 vidas al jugador. Código: w,e,r,t Aumenta la velocidad y el salto, agrega mejora de daño</p> <p>En nivel 1: Código: n,2 Pasa a Segundo Nivel Código: n,3 Pasa a Nivel Jefe Final</p>	

<p>En nivel 2: Código: n,1 Pasa a Primer Nivel Código: n,3 Pasa a Nivel Jefe Final</p> <p>En nivel 3: Código: n,1 Pasa a Primer Nivel Código: n,2 Pasa a Segundo Nivel</p>	
MÚSICA Y SONIDOS	
<p>Créditos: Música de fondo: Moonligther. Efectos de sonido: Algunos efectos de sonido fueron extraídos de los siguientes juegos: Minecraft Undertale Hollow Knight</p>	
IMÁGENES DE CONCEPTO	
<p>Créditos de imágenes: Sprites Personajes: https://sanderfrenken.github.io/Universal-LPC-Spritesheet-Character-Generator/ Sprites enemigos: https://www.hiddenone-sprites.com/ Tile set: https://www.kenney.nl/</p>	
MIEMBROS DEL EQUIPO	
Nicolás Mesa Serna y Felipe Gil Valencia	
DETALLES DE PRODUCCIÓN	
Fecha de Inicio	19/08/2019
Fecha de Terminación	12/12/2019
Presupuesto	En el desarrollo de este juego no se ha tenido en cuenta el uso de un presupuesto.