|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tabla.3 Plantilla del Documento de Diseño** | | |
| **CAMPO** | | **DESCRIPCION** |
| **CONCEPTO** | | |
| Titulo | | Mario Bross UTP |
| Estudio/Diseñadores | | Juego creado por:  - Nicole Tatiana Ríos Gómez  - Santiago Sosa Herrera  -Yeiner Cardona |
| Genero | | Juego de Plataforma |
| Plataforma | | Se requiere una computadora personal y que mínimo ejecute eficientemente Windows 10 |
| Versión | | 2.0 |
| Sinopsis de Jugabilidad y Contenido | | El objetivo del juego es que Mario tenga que derrotar a el dragón que se encuentra en el segundo mapa escondido, para ello tiene que pasar el primer mundo en el que se enfrenta a un subjefe y previamente tener que pasar varios obstáculos. |
| Categoría | | Aventura, Acción, Narrativa. |
| Licencia | | El juego esta basado en el juego original de Nintendo - Mario Bross. |
| Mecánica | | El jugador utiliza las teclas de dirección para moverse y la “x” para disparar, el jugador puede tener “boost” que se encuentran dispersados en el mapa. |
| Tecnología | | Para el desarrollo de este juego se utilizaron computadores personales con Windows 10 y para la codificación de utilizo Python con diferentes librerías de este lenguaje, principalmente pygame. |
| Publico | | Este juego está dirigido para todo público, principalmente a niños y personas que gustan del juego original de Mario Bross. |
| **HISTORIAL DE VERSIONES** | | |
| Para el control del historial de versiones se usó la herramienta git, en donde se encuentran visibles todas las versiones que se han tenido del juego, con una descripción del cambio realizado. | | |
| **VISION GENERAL DEL JUEGO** | | |
| Este video juego se asemeja al Mario Bros original, pero se tienen diferentes modificaciones, las cuales hacen que sea una nueva perspectiva del clásico y además atraiga a nuevos jugadores apasionados por este.  Entre las modificaciones que se realizaron se encuentran nuevos enemigos para el primer nivel, lo cual hace que sea más interesante y retador, ya que se tienen múltiples generadores de los enemigos comunes (hongos), y se tiene un constante generador de enemigos que acompaña a Mario a lo largo de su trayecto si es que este no lo derrota. Además, se tiene un diseño diferente para el mundo, logrando una nueva imagen e incertidumbre para el jugador.  Otros aspectos para destacar son los obstáculos que Mario puede encontrarse, como un nuevo enemigo estático (planta enemiga), bloques calientes por la lava y por su puesto la lava.  Para el segundo mundo se tienen estos mismos cambios incluyendo un pasadizo secreto que solo aquellos jugadores arriesgados podrán descubrir y su recompensa será un camino mucho más fácil que el que está visible para todos.  En conclusión, este juego es una versión mejorada del original, conservando la temática de los enemigos y mundos, pero haciendo combinaciones nunca antes vistas que pueden ser del interés de muchas personas a las cuales les gusta reinventarse. | | |
| **MECANICA DEL JUEGO** | | |
| El jugador tiene la posibilidad de caminar con las teclas direccionales ya demás puede saltar con la tecla direccional hacia arriba, aparte de esto, cuando el jugador consigue el “boost” de balas, las cuales se pueden disparar con la tecla “x” y también se puede disparar hacia arriba combinando la tecla direccional hacia arriba y la x. Además, el jugador puede obtener también “boost” de crecimiento los cuales les dan más capacidad de crecimiento. | | |
| Cámara | 2D | |
| Periféricos | Teclado | |
| Controles | “flecha derecha”: El personaje se mueve hacia la derecha  “flecha izquierda”: El personaje se mueve hacia la izquierda  “flecha arriba”: El personaje salta  “x”: El personaje dispara (solo si tiene el boost activado)  “flecha arriba + x”: El personaje se mueve hacia la derecha (solo si tiene el boost activado) | |
| **ESTADOS DEL JUEGO** | | |
| El juego posee los siguientes estados de juego: - Estado del inicio, este es para iniciar la partida después de pulsar un botón. - Estado de cargar en el que se muestran las instrucciones  - Estado de carga donde se muestra un poco de historia  - Estado de derrota, cuando el jugador pierde la partida por cualquier causa  - Estado de cambio de nivel - Estado de victoria | | |
| **INTERFACES** | | |
| La interfaz es lo más cercano al juego original, el primer nivel tiene colores amigables y es agradable a la vista. El segundo nivel al ser bajo tierra y queriendo conservar la esencia del original, es oscuro y los enemigos se adaptan a este ambiente. | | |
| Nombre de la pantalla |  | |
| Descripción de la pantalla |  | |
| Estados del juego |  | |
| Imagen |  | |
| **NIVELES** | | |
| Títulos del Nivel | Nivel 1 | |
| Encuentro | Esta escena ocurre luego del menú principal luego de dar las instrucciones y las historia. | |
| Descripción | En este nivel el personaje esta al aire libre, hay una buena cantidad de generadores y hay un subjefe volador que genera también más enemigos, para pasar exitosamente, hay que llegar hasta el final, hasta el castillo. | |
| Objetivos | El personaje debe esquivar todos los obstáculos posibles sin perder vida para no morir, el jugador tiene la posibilidad de si derrotar a los enemigos o no. | |
| Progreso | Cuando el personaje pasa al siguiente nivel se muestra una transición en el que Mario camina hasta una tubería y pasa al siguiente mundo. | |
| Enemigos | El primer enemigo es “La nube” este enemigo genera otros enemigos llamados “caracoles” que no podemos destruir, también están los hongos, estos también nos hacen daño, pero también podemos destruirlos, está la planta, esta no se puede destruir, pero si hace daño | |
| Ítems | En este mapa el jugador puede obtener las “balas” que son los típicos proyectiles de fuego que usa Mario para eliminar enemigos y el boost que le permite a Mario aguantar un golpe sin recibir mucho daño. | |
| Personajes | El único personaje es el único jugador | |
| Música y efectos de sonido | Este nivel tiene la música de Mario cuando comienza el nivel y cada evento tiene un efecto de sonido por ejemplo golpear ladrillos, disparar las bolitas etc. | |
| Referencias de BGM y SFX | Toda es referencia al juego original de Mario Bross | |
|  | | |
| Títulos del Nivel | Nivel 2 | |
| Encuentro | Esta escena ocurre luego del pasar el primer nivel y hacer la escena de transición. | |
| Descripción | En este nivel el personaje se encuentra en una especie de cueva o subterráneo, hay algunos generadores y está el jefe final (Bowser), para pasar exitosamente y así ganar el juego, hay que llegar derrotar al Bowser. | |
| Objetivos | El objetivo es derrotar a Bowser | |
| Progreso | Cuando se derrota a Bowser se muestra la pantalla de victoria | |
| Enemigos | Están los hongos, estos nos hacen daño, pero también podemos destruirlos, está la planta, esta no se puede destruir, pero si hace daño y está el jefe final | |
| Ítems | En este mapa el jugador puede obtener las “balas” que son los típicos proyectiles de fuego que usa Mario para eliminar enemigos y el boost que le permite a Mario aguantar un golpe sin recibir mucho daño. | |
| Personajes | El único personaje es el único jugador | |
| Música y efectos de sonido | Este nivel tiene la música de Mario cuando comienza el nivel y cada evento tiene un efecto de sonido por ejemplo golpear ladrillos, disparar las bolitas etc. | |
| Referencias de BGM y SFX | Toda es referencia al juego original de Mario Bross | |
| **PROGRESO DEL JUEGO** | | |
|  | | |
| **PERSONAJES** | | |
|  | | |
| Nombre del personaje | Mario | |
| Descripción | Humano de sexo masculino que cuenta con un bigote y sombrero. | |
| Imagen |  | |
| Concepto | El personaje es un fontanero que quiere salvar las personas | |
| Encuentro | Este personaje aparece durante todo el juego | |
| Habilidades | El personaje no tiene armas más allá del que le proporciona un boost | |
| Armas | El personaje no tiene armas. | |
| Ítems | El personaje no tiene objetos solo el que puede conseguir que se usa automáticamente. | |
| Personaje No-Jugable | Si es jugable | |
| **ENEMIGOS** | | |
| Nombre | Hongo | |
| Descripción | Es color café y tiene forma de hongo | |
| Encuentro | Se encuentra en cualquier parte del primer nivel | |
| Imagen |  | |
| Habilidades | Camina haciendo daño al protagonista | |
| Armas | No tiene armas | |
| Ítems | No tiene items | |
|  | | |
| Nombre | Caracol | |
| Descripción | Es rojo con espinas, es indestructible. | |
| Encuentro | Se encuentra en cualquier parte del primer nivel mientras el subjefe este vivo | |
| Imagen |  | |
| Habilidades | Camina haciendo daño al protagonista | |
| Armas | Sus armas son sus púas | |
| Ítems | No tiene ítems | |
|  | | |
| Nombre | Planta | |
| Descripción | Es una planta carnivora | |
| Encuentro | En algunos lugares del primer y segundo nivel | |
| Imagen |  | |
| Habilidades | No tiene | |
| Armas | Ni tiene | |
| Ítems | No tiene | |
|  | | |
| Nombre | Hongo oscuro | |
| Descripción | Es color negro/azul oscuro y tiene forma de hongo | |
| Encuentro | Se encuentra en cualquier parte del segundo nivel | |
| Imagen |  | |
| Habilidades | Camina haciendo daño al protagonista | |
| Armas | No tiene armas | |
| Ítems | No tiene ítems | |
|  | | |
| Nombre | Nube voladora | |
| Descripción | Es un enemigo sobre una nube y esta volando, mientras lanza sus secuaces | |
| Encuentro | Se encuentra en cualquier parte del primer nivel, mientras este vivo, solo tiene 1 vida | |
| Imagen |  | |
| Habilidades | Camina haciendo daño al protagonista | |
| Armas | Animales | |
| Ítems | No tiene ítems | |
|  | | |
| Nombre | Bowser | |
| Descripción | \_Es color verde y dispara fuego para poder derrotar a Mario | |
| Encuentro | Se encuentra al final del segundo nivel | |
| Imagen |  | |
| Habilidades | Camina haciendo daño al protagonista | |
| Armas | No tiene armas | |
| Ítems | No tiene ítems | |
| **HABILIDADES** | | |
| El personaje principal tiene la habilidad de lanzar bolitas de fuego cuando obtiene un power up. El enemigo de la nube voladora puede generar otros enemigos y el jefe final puede lanzar fuego por la boca. | | |
| **ARMAS** | | |
| En el juego no hay armas | | |
| **GUION** | | |
| No hay guion, solo textos descriptivos | | |
| **LOGROS** | | |
| Si el jugador se arriesga a saltar al abismo del segundo mundo se le habilita un camino que es mucho mas sencillo de pasar | | |
| **CODIGOS SECRETOS** | | |
| solo hay un código secreto que otorga vida relativamente infinita e inmunidad antes los obstáculos que generan daño a Mario (bloques de lava y lava); ese código secreto se obtiene mediante la combinación de las teclas s y n | | |
| **MUSICA Y SONIDO** | | |
|  | | |
| **IMÁGENES DE CONCEPTO** | | |
| **Imagen que contiene texto, pizarrón  Descripción generada automáticamenteDiagrama, Dibujo de ingeniería  Descripción generada automáticamenteCalendario  Descripción generada automáticamenteEscala de tiempo  Descripción generada automáticamenteGráfico, Gráfico de cajas y bigotes  Descripción generada automáticamente** | | |
| **MIEMBROS DEL EQUIPO** | | |
| **Nicole Tatiana Rios**  **Santiago Sosa Herrera**  **Yeiner Cardona** | | |
| **DETALLES DE PRODUCCION** | | |
|  | | |
| Fecha de Inicio | **20 de noviembre de 2020** | |
| Fecha de terminación | 11 de diciembre de 2020 | |
| Presupuesto | 0 | |